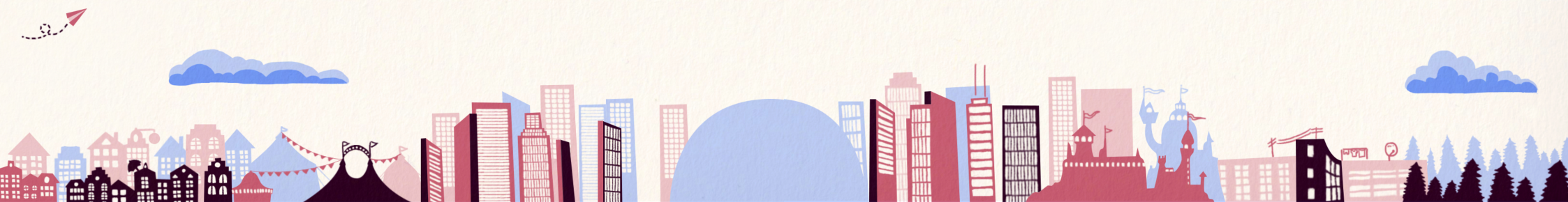




# **.PALS**

**IN URBATUM//PALIMERA**



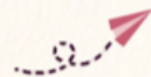


# INHALT

DAS PROJEKT.....	04
DIE WELT.....	08
DIE FIGUREN.....	13
DIE GESCHICHTE.....	22
CREDITS.....	34
KONTAKT.....	36



# DAS PROJEKT



## DIE GRUNDIDEE

Das Projekt .PALs wurde vom 08.11.2021 bis zum 17.12.2021 von sieben Jugendlichen zwischen 12 und 21 Jahren auf Online Plattform Gather gespielt. Die Teilnehmenden hatten dabei die Möglichkeit, sich flexibel von montags bis freitags zwischen 16:00 Uhr und 20:00 Uhr einzuloggen und gemeinsam zu spielen. Bei Gather handelt es sich um eine Videoplattform, in der sich zusätzlich durch 2D-Videowelten bewegt werden kann. Immer wenn sich die 2D-Figuren der Besucher\*innen einander nähern, öffnet sich ein Videocall. In diesen Interaktions-momenten tauschten sich die Teilnehmer\*innen durch narrative und spielerische Regelsets, die gemeinsam entwickelt wurden, über ihre .PALs aus und entwickelten diese weiter. Bei den .PALs handelte es sich um fiktive Wesen, die persönliche Charaktereigenschaften der Spieler\*innencharaktere verkörperten und diese durch den virtuellen Raum begleiteten. Die PALs wurden mithilfe unterschiedlicher Werkzeuge aus Pen-and-Paper-Rollenspielen entwickelt und boten den Teilnehmenden Möglichkeiten, Teile der eigenen Persönlichkeit und Besonderheiten zu reflektieren. In der Interaktion zwischen den Spieler\*innen und ihren PALs entstanden improvisierte Geschichten, die festgehalten und an abwesende Spieler\*innen weitergegeben wurden. Im Projektzeitraum entwickelten die Jugendlichen neben ihren eigenen Charakteren die fiktive Stadt Urbatum//Palimera sowie eine narrative Struktur.

Jil Dreyer und Josef Mehling (feelings.mem) entwickelten die verschiedenen Spielmechaniken, sowie ein Grunddesign der .PALs, die im Spiel als fiktive Repräsentationen der Teilnehmenden auftraten. Diese Grundstruktur wurde in die Plattform Gather übertragen. In Testdurchläufen wurde diese Grundstruktur anschließend getestet und ausgebaut.



## DER AUFBAU

Mit öffentlicher Werbung wurden Jugendliche mit Lust zum Spielen, Geschichten erzählen und Begegnung als Teilnehmende akquiriert. Dies geschah durch das Anrufen verschiedener Jugendclubs, per E-Mail und über zahlreiche Social Media Plattformen wie Instagram, Reddit und Facebook. Anschließend wurde über sechs Wochen in unterschiedlichen Konstellation gemeinsam .PALs gespielt. Am Anfang lernten sich die Teilnehmer\*innen und feelings.mem in einem gemeinsamen Zoom-Meeting kennen und die Spielregeln wurden erklärt. Im Anschluss wurde eine gemeinsame narrative Welt Schritt für Schritt konzipiert und in einem eigens von feelings.mem angelegten Webroom in Gather gestaltet. Daraufhin erhielten die Teilnehmer\*innen nach Rollenspielmethode Charakterbögen zum Ausgestalten, anhand derer sie eigene Charaktere erstellten, bzw. ihre .PALs als fiktive, magische Versionen ihrer selbst formulierten und einander vorstellten. Die Charaktere und .PALs wurden von der Grafikdesignerin Adèle Le Hoeuf nach den Vorstellungen der Teilnehmer\*innen gezeichnet. In den darauffolgenden Wochen wurden wöchentlich 10 Stunden angeboten, in denen sich zum gemeinsamen Spiel in unterschiedlichen Konstellationen getroffen wurde. Gemeinsam erstellte die Gruppe einen Kalender, in dem die Teilnehmer\*innen sich für Zeitslots im Laufe der Woche anmelden konnten um sich in der Spielwelt zu treffen. Jil Dreyer und Josef Mehling waren bei allen Terminen anwesend um z.B. Rollen ausgedachter Nebenfiguren in Urbatum//Palimera (z.B. einen Gangsterboss, Freund\*innen, eine\*n Barkeep, einen Journalisten etc.), zu spielen oder den Spielverlauf zu gestalten und voranzutreiben.

Die zuvor festgelegten Spielregeln definierten die Interaktionsmöglichkeiten in der .PALs-Welt, in der die Teilnehmer\*innen sich begegneten. Sie präsentierten sich gegenseitig ihre .PALs und ließen sie durch ein sogenanntes “Glitch” (vielmehr einen erzählerischen Austausch zur gemeinsamen Überwindung eines fiktiven Konflikts) interagieren und sich daraus weiterentwickeln. So lernten sich die die Spieler\*innen gegenseitig kennen und setzen sich narrativ mit den durch .PALs gesetzten Themen der anderen auseinander.



## DER TEASER

*“Unsere Geschichte findet in einer großen Stadt ungefähr 5-15 Jahre in der Zukunft statt. Es ist eine internationale geschäftige Metropole, die sich so weit in den Himmel streckt wie sie breit ist. Die Menschen dort sehen aus wie wir, außer dass sie alle unter ständiger Begleitung eines .PALs sind – einer Personalized Animan Lifeform wie es in offizieller Sprache heißt. Diese bunten einzigartigen Wesen verschiedenster Formen und Temperamenten verkörpern auf unterschiedliche Arten die Ziele, Ängste, Bindungen und Glauben ihrer Menschen verkörpern. Sie sind Freund\*innen, Unterstützer\*innen und Helfer\*innen.*

*Dein Leben als dein\*e jugendliche\*r Held\*in ist kompliziert, aufregend, hektisch und spannend. Du treibst durch die Gassen, Kanäle und Luftbrücken der Stadt und siehst jeden Tag neue Orte, Leute und .PALs. Doch die Stadt verändert sich in letzter Zeit - die PALs werden stärker reglementiert und Gesetzesbrüche werden schärfer bestraft. Du hoffst, das ist nur eine Phase.*

*Eines Tages passiert dir auf der Straße etwas seltsames - etwas, das noch nie passiert ist und wovon du noch nie gehört hat. Es fängt deinem .PAL an, das plötzlich still steht und elektrisch pulsiert. Dann ist die Außenwelt weg und du stehst allein mit ihren .PAL und eine\*r Unbekannten samt .PAL gegenüber. Vor deinem inneren Auge geht wie von alleine ein fremdes Bild auf - mit Gerüchen, Geschmäcke, Geräusche und Gefühle. Du weißt es vielleicht noch nicht, aber du erlebst eine Erinnerung der anderen Person hautnah nach. Dann ist es vorbei und das Stadtgewusel geht weiter.*

*Dein PAL ist zutiefsten gerührt und du bist aufgewühlt. Langsam dämmert es dir: Die eben betrachtete Erinnerung, trägt etwas in ihr, das dir auch in deinem Leben helfen wird! Du musst die eben noch unbekannte Person unbedingt wieder treffen. Aber wo ist sie hin?”*





# DIE WELT



# URBATUM//PALIMERA

Die Teilnehmer\*innen konzipierten die Stadt Urbatum//Palimera, die diese Namen als Repräsentationen ihres Nacht- bzw. Tagzustandes benutzt. U//P ist ein Ort der Magie, die aus ihrem Bewohner\*innen und ihren .PALs geschöpft wird. Aufgeteilt ist sie in verschiedene Stadtteile, in denen unterschiedliche (Magie-)Kulturen vorherrschen. Es gibt den Studierendenstadtteil Newston mit vielen jungen Menschen und Festen, die armen und marginalisierten Slums, das mittelalterliche Viertel der weisen Magie Safinim, die Naturkuppel der Gesundheitsstiftung Santana in der Mitte der Stadt, xHain als Ort der Gaukler und Künstler\*innen und das Bankenviertel, in dem sich die Reichen und Mächtigen herumtreiben. Jedes der Stadtteile stellt ein Mitglied des Rates der Stadt, der gemeinsam über die Geschick von U//P entscheidet. Dabei geht es nicht immer gerecht zu und in letzter Zeit mussten vor allem die ärmeren Stadtteile wie die Slums und xHain viel zurückstecken. Darüber hinaus sorgt das Verbot von magischer Energie befeuerndem Obst in der Stadt für Diskussion, ebenso wie neue Gesetze zur Regulierung von .PAL, die diese weniger als Freund\*innen und mehr als Untertanen der jeweiligen Bewohner\*innen behandeln. Hinter den Kulissen lenkt auch die Mafia, die ihre Macht besonders durch den Obstschmuggel aufrecht erhält, viel mehr als die meisten Urbatum//Palimere erahnen. In diesem Setting begegneten sich unsere Figuren: die politische engagierte Tochter des Mafiabosses Abbadon Kiara, der idealistische Student Pyro, der Barbesitzer Giorno und sein\*r treue\*r Türsteher\*in Kyle, der alte und konservative Zauberer Bellamus und der mysteriöse Charlie Brown, dessen Namen niemand erfahren darf. Sie alle werden in die Intrigen einer Ratsmitglieder verwickelt, die am Ende dazu führen könnten, dass jede\*r Stadtbewohner\*in vom eigenen .PAL getrennt wird. Doch ihre .PALs haben eine Verbindung zueinander entwickelt und übermitteln durch ihre mystische Kommunikationsmethode des Glitchens, bei der sie unkontrolliert Erinnerungen austauschen, wichtige Informationen der Figuren, sodass das Unheil schließlich abgewendet werden kann.





## NEWSTON

In dem Studierenden Viertel reihen sich Kneipe an Kneipe, Bar an Bar. Die Gebäude sind groß, aber nicht sonderlich hoch. Breite Straßen, keine Wege für Pferde oder Autos, aber viel Platz vor den Kneipen. Die Gebäude sind in Rautenform angeordnet und in den Gassen herrscht munteres Treiben. Hier liegt die bekannte St. Neagan Universität mit ihrer prachtvollen Bibliothek.



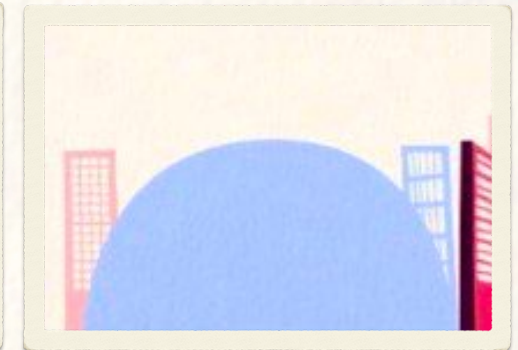
## DAS BANKENVIERTEL

Im Bankenviertel, das sich in einem Kreis um die Stadtmitte zieht, leben die Reichen und Mächtigen von Urbatum//Palimera. Neben Geld- und Spekulationsgeschäften, finden hier auch allerlei wichtige Treffen und heimliche Machenschaften statt. Der Club Salmone, umgeben von Parks nahe Newston, ist einer der Hotspots für Glam und Business in Stadt. Nur Vorsicht vor Kartentricksen\*innen!



## xHAIN

xHain ist ein bunter, aufregender, vielleicht sogar ein besonders magischer Stadtteil Urbatum//Palimera. Hier leben die Gaukler\*innen, Künstler\*innen, Träumer\*innen und Tunichtgute und beleben die Straßen mit Musik, Tanz und Gelächter. Die xHainis haben nicht viel Geld und sind im Rat nicht besonders gut repräsentiert. Doch: The Show must go on! Und Show macht auch Laune.



## DIE NATURKUPPEL

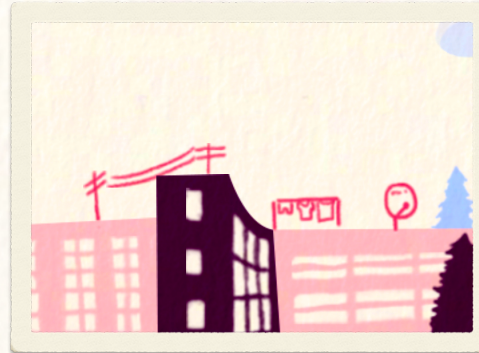
Im Herzen der Stadt befindet sich ein heiliges Naturschutzgebiet unter dem Schutze der Wohlfahrts- und Gesundheitsorganisation Sanntana. Um die besondere Flora und Fauna hier zu schützen, wird das Gebiet von einer prächtigen Glaskuppel bedeckt. Unter ihr befindet sich auch das Eccolta Krankenhaus, in dem nicht nur Genesung, sondern auch echt Erholung auf die Partient\*innen wartet.





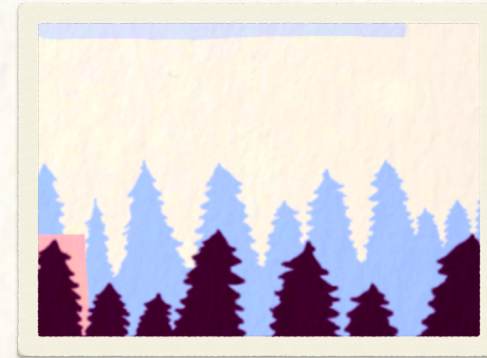
## SAFINIM

In Safinim ist mittelalterlich gehalten. Das Holz aus dem die Häuser gebaut sind wirkt nicht weniger alt als ihre Bewohner\*innen. Im Westen Safinims liegt die Rüstungsraffinerie und -industrie. Mittig erstreckt sich die Wohnfläche mit beliebtem Handelsbereich für allerlei Tränke, kleine Wunder und Dinge, von denen nicht einmal die Erfindenden so genau wissen, was sie können.



## DIE SLUMS

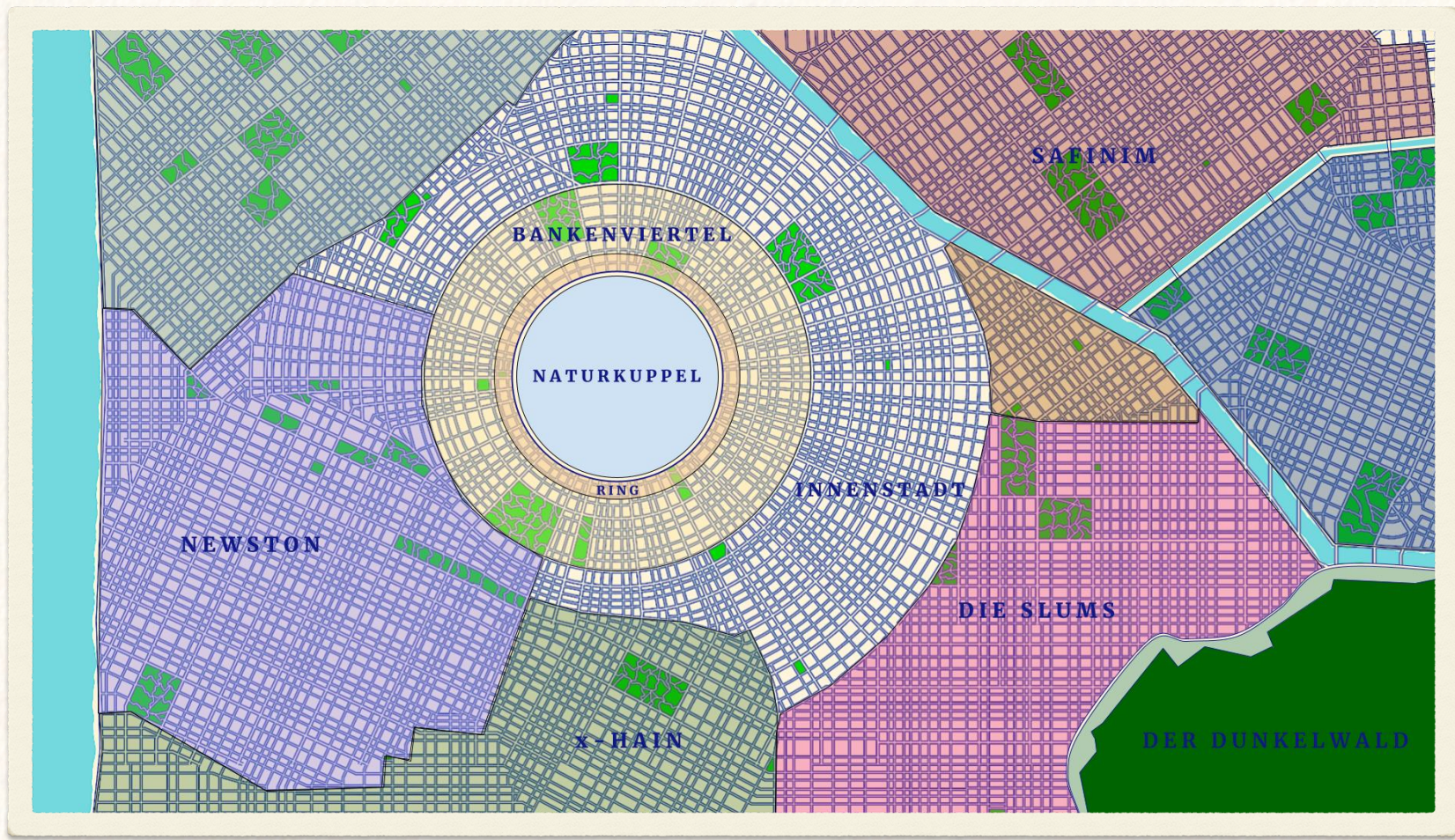
Wer sehr wenig Geld und noch weniger Chancen hat, kann nur in den vom Rat vernachlässigten Slums überleben. Die Wohnungen sind günstig und herunter gekommen. Dafür hat sich hier ein aufregendes Nachtleben mit vielen Facetten herausgebildet zu dem auch die Bar "Zum letzten Tropfen" gehört. Bei der Santana Tafel bekommen Hungerige eine Malzeit umsonst.



## DER DUNKELWALD

Ganz weit am Rande der Stadt befindet sich der sagenumwobene Dunkelwald. Fast niemand betritt ihn je freiwillig, aber viele Gerüchte werden über ihn durch Urbatum// Palimera geflüstert. Angeblich sollen dort verwilderte .PALs herumspuken, die wie durch grausame Zauberhand von ihren Menschen getrennt wurden. Ab und zu meint jemand das Zeichen der Mafia in der Nähe zu entdecken.





# DIE FIGUREN





### Interessen

- Schach, Uno & Poker
- Pfeife rauchen (besonders, wenn es wichtiges zu sagen gibt)
- niemals still stehende Gedanken

### Hauptbeschäftigung

- Türsteher\*in im Club Salmone und Obstschmuggel

### Zuhause

- WG in der Nähe des Parks im Bankenviertel

### Stärken & Schwächen

- Kann Gegenstände in Datensätze verwandeln
- Klettern gut
- Muss immer etwas zu tun haben

(kein Pronomen) **KYLE**



### Kiara will

- Obst legalisieren, um der Mafia die Grundlage zu entziehen
- verheimlichen, dass sie oft Angst hat und Geheimnisse hütet

### Hauptbeschäftigung

- Studentin an der St. Neagan Universität
- Barkeep im Zum letzten Tropfen

### Zuhause

- WG in Newston

### Hintergrund

- Ihr Vater ist der Mafiaboss Abbadon. Ihn will sie um jeden Preis besiegen.
- Seit Kira 12 Jahre ist, lebt sie allein.
- Ihr .PAL heißt **Pantaleon**.

(sie) **KIARA**





### Interessen

- Alchemie
- Wissenschaft
- mit seinen Erfindungen andere zum Lachen bringen

### Hauptbeschäftigung

- Zauberer des Hauses Safinim
- Alchemist

### Zuhause

- hölzerne Wohnung über eigenem Labor in Safinim

### Stärken & Schwächen

- versteht sein Handwerk
- zerstreut

(er) **BELLAMUS**



### Interessen

- Gitarre spielen
- Beeren anbauen, abhängen
- Nachdenken über persönliches, Probleme anderer und Politik

### Hauptbeschäftigung

- Student an der St. Neagan Universität
- Kartentricksler

### Zuhause

- WG mit dem vorbildlichen Will

### Stärken & Schwächen

- Feinmotorisches & kann andere mühelos in seinen Bann ziehen
- zeitliche & monetäre Verpflichtungen vernachlässigt er gern

(er) **PYRO**





### Interessen

- Gerechtigkeit (den Rat stürzen)
- liebt die Glaskuppel in der Mitte von Urbatum//Palimera
- die eigene Identität verstecken

### Hauptbeschäftigung

- Assassin

### Zuhause

- lebt in den Slums

### Stärken & Schwächen

- lautlose Bewegung
- Strategie
- wenig empathisch

(er) **CHARLIE**



### Interessen

- leidenschaftlicher Aquariumbesitzer
- will die Mafia von Innen aushöhlen & Kriminalität beslegen
- gute Kleidung

### Hauptbeschäftigung

- Besitzer des Club Salmone & Obstschmuggel-Erbe

### Zuhause

- Penthouse über der Bar im Bankenviertel

### Stärken & Schwächen

- charismatisch & empathisch
- Schwierigkeiten eigenen Gefühle unter Kontrolle zu halten
- Wird beruhigt durch seinen .PAL Pesto.

(er) **GIORNO**





# DER RAT

Jeder Stadtteil Urbatum//Palimeras stellt ein Mitglied des Rates der Stadt. Dieses ist in der Regel der\*die mächtigste Magier\*in im Viertel, aber auch andere Faktoren spielen eine Rolle. Alle Ratsmitglieder sind spannende Persönlichkeiten mit verschiedenen Hintergründen und unterschiedlich viel Macht.

## Krruscha (Bankenviertel)

Krruscha (sie) ist mit 26 Jahren dem Rat beigetreten und ist nun schon seit 11 Jahren dabei. Sie genießt von allen Ratsmitgliedern die größte und gefestigste Unterstützung in ihrem Stadtteil. Krruscha ist bekannt für ihr innen- und außenpolitisches Verhandlungsgeschick. Oft wird sie als Vermittlerin zwischen anderen Ratsmitgliedern betrachtet. In dieser Funktion stellt sie aber immer sicher in Kompromissen auch ihre eigenen Positionen geltend zu machen. Viele Ratsmitglieder schulden Krruscha kleinere und größere Gefallen und sie wird gefragt, wenn der Rat Gefahr läuft im öffentlichen Auge schlecht dazustehen. All diese Tätigkeitsfelder verheimlicht das Ratsmitglied nicht, sondern bringt sie selbstbewusst als eigene Qualitäten an. Eine Politik der Mäßigung, der Vermittlung, der Disziplin und Vernunft ist, was Krruscha anstrebt. Dazu gehört für sie selbstverständlich eine starke staatliche Regulierung des Obstkonsums und der .PALs.

## BERWIRE (Newston)

Berwire (sie) leitet seit 20 Jahren die Universität St. Neagan und vertritt auch Newston seitdem, wie es der Tradition gehört, im Rat. Als alte, studierte Akademikerin plädiert Berwire dafür, dass die jüngere Generationen zu Wort kommen und die Zukunft der Stadt mitgestalten. Wie sehr sie sich dafür konkret einsetzt ist eine andere Frage. Wenn versprochene Änderungen nicht zustande kommen, wird von ihr oft die Universitätsbürokratie oder der Sturheit des Rats die Schuld dafür gegeben. Berwire hält sich zum größten Teil aus den Diskussionen um das Obstverbot raus. Was .PALs angeht, ist Berwire jedoch leidenschaftlich für deren Freiheit und eine Koexistenz auf Augenhöhe.

## Aarismahn (Safinim)

Aarismahn von Safinim (kein Pronomen) sitzt seit über drei Dekaden im Rat vom Urbatum//Palimera. As Überzeugungen positionieren sich fast ausschließlich um den Erhalt, die Organisation und den Einsatz von Magie. A ist der Überzeugung, dass Obst die Magie eine\*r Bürger\*in auf eine Weise stärkt, die er\*sie unter normalen Umständen nicht selbst kontrollieren kann. Für eine kontrollierte Ausübung größerer magischer Macht sei eine lange Ausbildung in alter Magie von Nöten ohne die, die unregulierte Kraft schreckliche Zerstörung und Unruhen anrichten könnte. Kritik, dass diese Ausbildung nur durch sehr viel Geld oder eine\*n Mentor\*in aus dem Hause Safinim zu erlangen sei, lehnt A ab. As Argument: Die Pflege und Studie der Magie koste Zeit und Ressourcen und könne nur mit großem Einsatz in vollem Umfang durchgeführt werden. Dies sei eine Lebensentscheidung, die nicht jede\*r einfach nebenbei treffen könne. Viele Safinimer\*innen lieben Aarismahn, aber As lange Zeit im Rat hat den Glanz der Mitgliedschaft auch getrübt. Hier und da gibt es immer Kritik.



### **MARALEW (Bürgerliches Viertel)**

Maralew (er) vertritt im Rat ausdrücklich konservative Werte, die im Bürgerlichen Viertel (BV) im Allgemeinen hoch geschätzt werden. Dazu gehören: Ein gutes Ansehen von Urabtum//Palimera auch außerhalb der Stadtgrenzen. Das Ansehen alten Wissens wie in Safinim in Verbindung mit effizienten neuen Ansätzen wie die aus dem Bankenviertel. Das .PAL als Abbild, dessen Verhalten Rückschlüsse auf seinen Menschen zulassen. Maralew ist bekannt für das Zitat: "Ein .PAL muss nicht fressen, nicht schlafen, nicht lachen. Ein .PAL ernährt sich von der Sittsamkeit und Würde seines Trägers." Trotz immer wieder aufkommender Gerüchte von wilden Obstparties in seinem Haus, steht Maralew im Rat für Anstand, Sittsamkeit und Besinnung auf Familie, Staat und Ordnung.

### **Barras (Innenstadt)**

Vertreten durch Braxas (er), einen sehr bekannten Chefkoch mit eigenen Restaurants (fast) überall in der Stadt verteilt. Starke Haltung gegen organisierte Kriminalität, streng für das Obstverbot, eher kulantere Position gegenüber .PALs und deren Regulierungen. Eini-germaßen neu im Rat. Recht beliebt durch seine Kochshow, wird aber mangelnder politischen Erfahrung unterstellt. Innerhalb des Rats hat er weniger deutliche Macht als die schon länger regierende Ratsmitglieder. Praktisch, aber, hat er viel Einfluß, wegen seiner Popularität einerseits und die wirtschaftliche Wichtigkeit der Innenstadt, andererseits.

### **REJELLE (x-Hain & Slums)**

Rejelle (kein Pronomen) ist mit 25 Jahren das jüngste Ratmitglied. In den Slums geboren als Kind einer mittellosen Familie erfuhr Rejelle als Kind zunächst wenig Unterstützung durch Staat und Politik. Doch Rejelles schulische Leistungen waren ausgezeichnet und auch Rs Magie begeisterte schon als Jugendliche die Erwachsenen im Umfeld. So sehr, dass schließlich der angesehene Wohltäter Dr. Sannata auf R aufmerksam wurde und den jungen Menschen aus den Slums in die Stadtmitte holte, um dort eine angesehene Schule zu besuchen, das eigene Auftreten und diplomatisches Geschick zu schulen, sodass R schon mit 20 stadtbekannt und ein zukünftiger Platz im Rat sicher war. Ein Jahr nach Eintritt in den Rat zog R nach xHain und versucht seitdem die Belange der Schlechter-gestellten in P//U einzusetzen, zu denen R auch einen liberalen Umgang mit den .PALs als auch mit Obstkonsum zählt. Auch die Presseauftritte mit Dr. Sannata wurden in den vergangenen Monaten weniger. Gerüchte um einen Streit um eine Verlegung der Gesundheitseinrichtungen von Sannata in die öffentliche Hand wurden laut, doch Rejelle betont öffentlich vor allem die eigene Dankbarkeit gegenüber Dr. Sannata.

### **DR. SANNATA (beratend für die Kuppel)**

Dr. Elsendra Sannata (er) – ein sehr netter und warmer alter Herr, der seit dem Tod seiner Mutter die Sannata leitet. Dr. Sannata hat die philanthropische Arbeit der Sannata in seiner Zeit an der Spitze in den Vordergrund gerückt und sich darum bemüht, dass die Stiftung weiterhin als größte Charity Organisation U//Ps gesehen wird. Er wohnt im Schloss Sannata, im Mittelpunkt der Kuranlage unter der Glaskuppel. Er sieht den gescheiterten Kurort im Südosten als großes Scham der Stiftung Sannata und beschreibt seine Wohlfahrtsarbeit als Begleichung dieser Schulden.



# DIE GESCHICHTE

*(IN AUSZÜGEN)*



## KAPITEL EINS: LEBEN IN URBATUM//PALIMERA

Bei unserem ersten Blick nach Urbatum//Palimera geht dort alles seinen üblichen Lauf. Die Menschen leben mit ihren Personalized Animan Lifeforms – kurz .PALs – zusammen in ihren jeweiligen Stadtteilen, die oft nicht allzu viel voneinander mitbekommen. Die politischen Strukturen von Urbatum//Palimera sind alteingesessen und in letzter Zeit ist nichts weiter aufregendes vorgefallen. Das in der Stadt herrschende Obstverbot polarisierte zwar vor einiger Zeit noch, aber inzwischen haben sich die meisten daran gewöhnt und sehen ein, dass solche Magiepuscher nicht einfach wahllos konsumiert werden können. Auch die Diskussion um den richtigen Umgang mit .PALs ist ein alter Hut: Manche wollen, dass .PALs als Wesen mit eigenen Rechten begriffen werden, andere sehen sie eher als Untergebene ihrer Menschen. Geeinigt hat man sich auf politische Zwischenlösungen, so ist das eben. Nur in letzter Zeit scheinen einige Mächtige der Stadt etwas stärker für die Regulierung der .PALs zu argumentieren und verweisen auf die steigende Häufigkeit von Fällen, in denen .PALs das Leben von Menschen durcheinander gebracht oder erschwert haben sollen. Zu diesem Zeitpunkt sind unsere Figuren zum größten Teil über die Stadt verstreut und in ihre eigenen Leben verwickelt.

In Safinim forscht der alte Alchemist und Magier Bellamus an seinen verschiedenen Erfindungen und Projekten. Kürzlich hat er sich zum Ziel gesetzt ein Mittel gegen Alzheimer zu entwickeln.

Die Studentin Kiara lebt mit ihrem .PAL Pantaleon, einer kleinen Katze, in ihrer nervigen WG, geht tags in die Uni und versucht nicht weiter aufzufallen. Tatsächlich beschäftigt sie aber eines sehr: Wie kann sie es schaffen eine Organisation aufzubauen, die endlich Obst wieder freigeben wird? Fruits For Future – Kiara ist überzeugt, dass wenn sie nur genug Menschen für diese Idee begeistern könnte, wäre auch der Rat umzustimmen. Um an Leute zu kommen, beschließt sie die Augen nach offenen Stellen in Kneipen aufzuhalten. Als Barkeep sollte man doch Interessierte treffen...





Nicht weit von ihr entfernt lebt der Träumer und Philosophiestudent Pyro. Er liebt sein flammenartiges .PAL Kio sehr und sorgt sich über die neuen Verschärfung, die .PALS in Zukunft stärker einschränken soll. Er begreift nicht, wie die Leute um ihn herum so uninteressiert daran sein können. Nachts hängt Pyro in Kneipen ab und verdient sein wenig Geld mit Kartentricks in unterschiedlichen Bars.

Eine dieser Bars heißt Club Salmone, liegt im Bankenviertel und wird vom charmanten Giorno geleitet. Giorno ist Erbe einer riesigen Mafiastruktur, die sich im Untergrund mit einer rivalisierten Organisation um das Monopol auf Obstschmuggel in U//P streitet. Nach außen hin zieht das Salmone mit seiner glatten Atmosphäre aber nur gehobene Gäst\*innen an. Vor ihnen versucht Giorno zu verstecken, wie leicht er in Rage oder Verzweiflung zu treiben ist. Dabei beruhigt ihn sein geliebtes .PAL Pesto – eine schwebende Schildkröte mit einem gepolsterten Panzer.

Eine\*r von Giornos langjährigen Weggefährt\*innen ist Kyle. Kyle und Kyles .PAL in Affenerscheinung sorgen an der Tür des Clubs für Ordnung und halten sich sonst eher im Hintergrund. Kyle lässt Giorno nicht wissen, dass Kyle nach dem Tod Giornos Vater eigentlich selbst damit gerechnet hatte das Etablissement zu übernehmen.

In den Slums treibt sich derweil der gerissene, aber professionelle Charlie Brown umher. Wie er wirklich heißt, wissen wir nicht, denn Charlie muss seine Identität um jeden Preis verstecken. Dafür, dass er diese Aufgabe ernst nimmt sorgen, noch mehr als seine Auftraggeber\*innen, seine Feind\*innen. Und wäre Charlie nicht so gut wie unmöglich mit seinen Aufträgen zu verbinden, gäbe es davon noch einiges mehr. Sein .PAL ist ein aus schwarzem Licht zusammengesetzter Wolf, der ebenso mysteriös und faszinierend zu beobachten ist, wie sein menschlichen Pendant.



## KAPITEL ZWEI: GLITCH

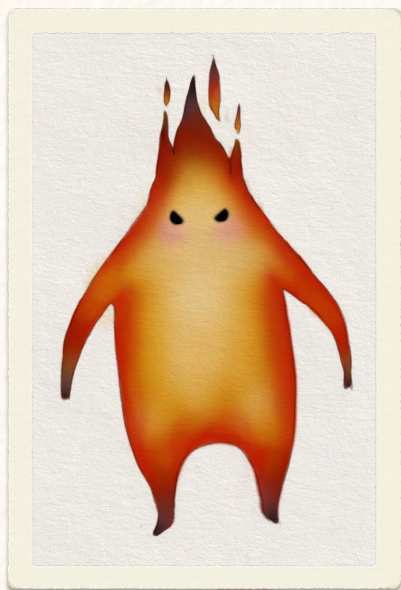
Pyro hat sich in den Club Salmone begeben. Sein überkorrekter Mitbewohner Will macht mal wieder Stress wegen Miete und Schulden und sowieso und überhaupt. Also heißt es für Pyro ein paar Groschen beim Kartenspiel um Geld einzuheimsen. Er ist kein guter Spieler, aber ein guter Trickser. Was mindestens genauso harte Arbeit ist! Während eines aufwändigen Tricks, rempelt ihn versehentlich von hinten der schick gekleidete Besitzer mit Aquariumbauch und gerade als Pyro sich entschuldigen will (nicht auffallen) verschwimmt die Welt um ihn herum und er hat das Gefühl als würde er aus der Zeit in eine andere Dimension, in einen anderen Körper gezogen. Plötzlich scheint er neben einem 4-jährigen mit ebendiesem Aquariumsbauch zu schweben, der mit einer Holzseisenbahn spielt. Er sieht eine ältere und verrauchtere Version des Salmones und einen Stammtisch aus fünf wichtig aussehenden Leuten. Es herrscht reger Wechsel an Kundschaft in Anzügen – nicht Bankeranzüge, sondern kriminelle Anzüge, you know. Einer der Menschen scheint Giornos Vater zu sein. Eine neue Gruppe betritt die Bar, die Stimmung kippt. Giorno versteht das Gespräch nicht, aber eine riesen Prügelei entsteht. Zähne fliegen, Knochen brechen und alle .PALs fliegen durcheinander. Giorno versteckt sich in einem Glasschrank. Die Schlägerei ist irgendwann vorbei. Giornos Mutter betritt die Kneipe, sieht die Zerstörung und die Verletzten, schreit und entdeckt den kleinen Giorno im Schrank. “Giorno! Pesto!” Und dann ist Pyro wieder da, wo er eigentlich sein sollte. Der erwachsene Giorno schaut ihn verdattert an, scheint geschockt, aber dreht sich dann schnell weg. Was war das? Der Besitzer! Giorno! Er muss Zugehöriger der Mafia sein. Oder Zielscheibe? Pyro schwirrt der Kopf und er lässt die Karten sinken. “Fold.” Was? Nein! Pyro verliert viel Geld an diesem Abend, aber ist Hin und Her geworfen von der Frage, ob er den Fremden auf die nun geteilte Erinnerung aus Perspektive seines .PALs ansprechen soll. .PAL Kio scheint ungewöhnlich ruhig und beständig zu flackern heute Abend.

Auch Giorno ist aufgewühlt. Als er den ärmlich aussehenden Rothaarigen genauer unter Lupe hatte nehmen wollen, war es gewesen, als ziehe man ihm den Boden unter den Füßen weg. Ein neues Bild vor den Augen, das seltsam zu tanzen und zu flackern scheint. Es ist Nacht. In einem Zimmer eines großen Hauses weit weg von Urbatum//Palimera. Es... es brennt. Neben sich erkennt Giorno den aufgewühlten Pyro, der sich etwas vom Tisch greift und panisch versucht den Flammen zu entfliehen. Draußen besinnt er sich drinnen noch nach anderen Menschen zu schauen, doch .PAL Kio, aus dessen Perspektive Giorno alles betrachtet, hält ihn zurück. Gefahr. Er sieht jemanden in der Ferne wegrennen. Dieser jemand kommt Giorno bekannt vor. Und plötzlich ist Giorno zurück aus der Erinnerung, steht im Club Salmone und weiß: Pyro hat ein Feuer erlebt, das – ob er es weiß oder nicht – ohne Zweifel von der Mafia ausgelöst wurde. Damit wird der Trickser für Giorno interessant. Warum ist er hier? Was steckt hinter seiner Geschichte? Pesto ist viel aufgeregter als sonst und fliegt unruhig hin und her. Giorno beschließt Türsteher\*in und Vertraute\*n Kyle auf den Kartentrickser anzusprechen, um mehr über ihn und seine Fähigkeiten herauszufinden.



## KAPITEL DREI: EIN NETZ WEBT SICH...

Als Pyro sich aus dem Salmone auf den Weg macht, folgt Kyle ihm. Und als Kyle näher an der Fremden und sein Flammen.PAL herantreten will, sinkt auch um sie beiden die Umwelt ein und ihre .PALs tauschen zwei bedeutsame Erinnerungen aus, ohne dass Kyle oder Pyro irgendetwas dagegen tun könnten. Kyle sieht Pyro in einer schäbigen Kneipe, die in den Slums liegen muss, vor eine Gruppe von Leuten dazu überreden bei einem "todsicheren Ding" zu überzeugen und ihnen dabei mit Tricks und Ablenkungsmanövern die Taschen heimlich leerräumen. Der kann mehr als man denken würde. Kyles .PAL scheint nach der Interaktion aggressiver als sonst. Währenddessen versteht Pyro anhand der Erinnerung von Kyles .PAL an die Arbeit an der Tür des Club Salmones, dass nicht nur Giorno Verbindungen zum organisierten Verbrechen haben muss, sondern dass der ganze Club ein Mafia Hotspot ist. Kio scheint nun ängstlich und auch Pyro macht sich Sorgen von Strukturen, die größer sind als er, bestraft zu werden. Abstand gewinnen. Kyle hat Pyro beim Glitch aus den Augen verloren und stolpert verwirrt zurück zum Salmone.



Nun passieren überall in der Stadt diese seltsamen Begegnungen – diese Glitches – bei denen .PALs wie automatisch aus der eigenen Perspektive Erinnerungen der eigenen Menschen weitergeben und dafür eine andere erhalten. Obstrebellin Kiara rennt auf dem Nachhauseweg von der Schule in den aufgeregten Giorno vorm Zigarrengeschäft. Als sie glitchen verstehen sie, dass sie beide Kinder rivalisierender Mafiagruppen zu sein scheinen. Sie verlieren sich in der Menge, aber wollen einander wieder finden.

Kiara beschließt, dass nicht alles so bleiben kann wie es ist: Die Mafia gehört zerstört – und das geht nur, wenn der Obsthandel legalisiert wird. Außerdem hofft sie mehr über die kruden und schlimmen Machenschaften ihres Vaters Abbadon herauszufinden – vielleicht in Urbatum, im Nachtleben. Kiaras Vater ist der Chef einer skrupellosen und sehr gewaltbereiten Obstmafia. Ihre Mutter liegt als Kiara drei Jahre alt war vor der Familie davon, um all dem Stress mit der Mafia zu entkommen. Kiaras Vater trichterte ihr ein, dass sie keinem vertrauen dürfe und was sich in ihrem Kopf verankerte. Häufig tut sie nun so, als würde sie ihren Gegenüber mögen, lebt aber in ständiger Angst, dass andere im nächsten Moment zu einem Monster werden könnte – wie ihr Vater. Nachts träumt Kiara von Abbadons .PAL – eine Mücke namens Mala.

Mala sieht zwar harmlos und klein aus, ist aber genau wie ihr Besitzer abgründig böse. Ihr Stich ist mit einem Gift versehen, welches bei ihren Gegnern zuerst nur ein harmloses Jucken auslöst, jedoch schon nach 24 Stunden einen qualvollen, unerträglichen Schmerz auslöst, bis die Person nach drei Tage langer Qual stirbt. Die Mücke ist immer bei Abbadons Angriffen dabei und wird für den Boss der gegnerischen Mafia aufgespart, denn sie kann nur ein Mal die Woche zustechen. Würde sie zwei Mal zustechen, dann würde sie an ihrem eigenen Gift sterben, weil bei dem ersten Mal eine Schutzhülle abfällt, die erst einmal nachwachsen muss. Als Kiara zwölf Jahre alt war, hat sich ihr .PAL Pantaleon zum ersten Mal von einer Katze in einen Löwen verwandelt. Das ist das einzige Mal, an dem Pantaleon sich verwandelt hat. Er gab ihr genug Kraft abzuhaufen, um endlich den Machenschaften von ihrem Vater zu entkommen. Sie lebte auf der Straße auf der Straße und verdiente ihr wenig Geld damit, kleinere Jobs zu tätigen. Die Straße hat sie abgehärtet und sie ist stärker, als Außenstehende vielleicht denken würden. Mit 18 Jahren hatte sie sich genug Geld zusammengespart, um in eine WG in eine kleine Wohnung zu ziehen. Bis heute hat sie noch Schuldgefühle für das, was ihr Vater getan hat, auch wenn es nicht ihre Schuld ist. All die Menschen, die wegen ihm leiden mussten tun ihr leid.

Kiara nimmt ihren Mut zusammen und bittet Nome, Barkeep der Slumbar Zum letzten Tropfen, sie anzustellen. Dort verbringt sie nun ihre meisten Nächte, versucht Gäste heimlich in ihre Obsterevolutionspläne einzuweißen und diskutiert Stunden um Stunden mit Nome, der\*die ihr ans Herz gewachsen ist.

Eines Abends kommt ein mysteriöser Fremder in die Bar zum letzten Tropfen. Kiara bringt Charlie Brown ein Getränk und schenkt ihm kaum weitere Aufmerksamkeit, als Pantaleon und Charlie Browns .PAL plötzlich wieder in einen Glitch rutschen. Kiara sieht das Haus eines Buchhalters, der für den Rat arbeitet. Überall hängen Urkunden und Zeitungsartikel. Charlie hat hier den Auftrag Dokumente zu klauen, sieht etwas, das nicht passt: Es gibt einen Brief auf dem Schreibtisch des Buchhalters mit einem Siegel, das Kiara überall erkennen würde – es ist das sogenannten Quintus', der Organisation Kiaras Vater. Währenddessen erlebt Charlie aus der Perspektive einen Streit zwischen der kleinen Kiara und ihrem Vater, dem Mafiaboss Abbadon. Auf dem Tisch neben ihnen liegen Fotos, die die Ratsmitglieder Maralew und Krruscha beim Austausch mit Obstschmuggler\*innen zeigen. Der Glitch endet, Kiara lässt ihr Tablett fallen. Charlie zieht die Kapuze übers Gesicht und geht schnell – er ist überrascht und neugierig. Er hinterlässt Kiara eine Nachricht: "Ich will mehr über deinen Vater wissen."

Charlie erlebt in diesen Woche noch weitere Glitches. Unter anderem läuft er Kyle über den Weg und erfährt so über Kyles Verwicklung in Mafiageschäfte und mögliche Verbindungen von Mafia und Rat. Er bittet Kyle, in die Geschäfte des Obstschmuggels involviert zu werden, um mehr herauszufinden. Denn Charlie hat eigenen Plan: Er will schon lange den korrupten Rat stürzen und hofft so endlich mehr über seine Machenschaften herauszufinden.





## KAPITEL VIER: IN DER FALLE

Für einen Obstdeal nimmt Kyle den neugierigen Charlie mit in den sagenumwobenen Dunkelwald. Doch der Kontakt taucht nicht auf. Stattdessen geraten Kyle und Charlie in einen Hinterhalt: Drei Kämpfer\*innen mit stromblitzenden Waffen überfallen die beiden. Sie alle tragen ein Symbol aus fünf Fässern am Rever, das Charlie bekannt vorkommt. Ihm fällt die Kellnerin im letzten Tropfen ein – sie muss mehr darüber wissen! Mit allerletzter Kraft kann Charlie sich vor den drei Schläger\*innen retten. Doch er muss den\*sie bewusstlose\*n Kyle den Angreifer\*innen überlassen, allerdings nicht ohne Kyle einen Giftring zur Verteidigung zuzustecken.

Verletzt und verwirrt irrt Charlie durch den Dunkelwald und versucht sein schwer beschädigtes .PAL zu unterstützen. Plötzlich stößt er gegen einen Zaun. Er kneift die Augen zusammen und lukt durch das Gitter: Brüllen in der Ferne, animalische Schreie, verzerrtes Zirpen und entrückte Gesänge. Geisterhafte Wesen mit gequälten Mienen schleichen scheinbar ziellos umher. Sie sind bedeckt von Pflanzen und wirken wie in Trance. Es sind .PALs – aber keine Menschen in Sicht! Wie kann das sein? Er entdeckt ein paar Schritte weiter ein Schild mit dem grünen Symbol der Gesundheitsorganisation Sannata. Wie kommt die nur dazu .PALs ohne Menschen einzusperren? Obwohl Charlie gerade ganz allein ist, spürt er das nun schon bekanntere Gefühl eines Glitches: Plötzlich ist ihm seltsam warm und er knistert. Vor ihm eine weinende Person mit schwarzen Locken und Brille, die bitterlich weint. Die Person presst unter Schluchzen hervor: “Sie... sie haben meinen .PAL BonBon genommen. Ich weiß nicht wie es passiert ist. Sie haben mich am Eccolta Krankenhaus abgepasst und gesagt, sie können uns helfen. Ich erinnere mich an nichts, hab nur so wirre Bilder einer Lagerhalle im Kopf. Aufgewacht bin ich dann in einer Gasse im Bankenviertel. Und BonBon war einfach nicht da! Bin ich überhaupt noch ich ohne Bon? Pyro, bitte hilf mir! Du hast doch gesagt, da muss man was tun! Du hast es doch geahnt. Was mache ich bloß? Ich spüre das Bon noch irgendwo da draußen ist. Aber ich weiß nicht wo. Und es fühlt sich an als würde unsere Verbindung immer schwächer. Bon geht es schlecht, oh scheiße, und mir auch. Mir geht es so schlecht. Ich fühl mich als wäre ich nur noch eine Hülle.” Und dann presst sich Charlies Gesicht wieder an den Gitterzaun und er steht wieder im Dunkelwald am Sannatagehege neben seinem schwer atmenden .PAL.



Am anderen Ende der Stadt steht der aufgebrachte Pyro vor seine\*r Freund\*in Ayu, der\*die gerade durch die Sannata den eigenen .PAL verloren hat. Und nicht nur das: Durch den Glitch mit Charlie weiß Pyro nun ganz genau, wo BonBon zu finden sein könnte. Im Dunkelwald!

Kyle wacht derweil an einen Stuhl gekettet in einer kalten Lagerhalle auf. Hinter ihm hört er Schritte und dann eine Stimme, die ihm die Haare zu Berge stehen lässt: "Kyle. Wie schön. Lange wollte ich dich schon kennenlernen. Mein Name ist Abbadon. Ich hoffe, meine Leute haben nicht zu hart zugepackt, aber es konnte ja keiner ahnen, dass du mit einem überengagierten Auftragskriminellen unterwegs bist. Schau nicht so skeptisch. Hier bist du viel besser aufgehoben als bei diesem halbgaren Möchtegermafioso Giorno. Der wächst nicht mehr in sein Erbe rein, das sage ich dir. Pass auf. Ich hab dich beobachtet. Beobachten lassen, seien wir präzise. Du bist gut in deinem Job sehr gut. Was, wenn ich dir anbieten würde jetzt endlich deinen rechtmäßigen Platz als Boss des Salmones einzunehmen, he? Unter meinem Schutz. Wir beim Quintus sind professionell und wissen, was gut für diese Stadt ist. Und unter uns: Dem Rat ist klar, dass meine Hand den Obstschmuggel sicherer führt als irgendein DiVario. Ich weiß, das ist jetzt viel auf einmal. Denk ein bisschen drüber nach. Ich habe etwas zu erledigen und bin in einer Stunde wieder da. Überlege es dir jetzt gut, solche Angebote kommen kein zweites Mal."

Kyle ist verblüfft, aber auch angetan und stimmt zögerlich zu zu. Abbadon lässt Kyle losbinden und erklärt, dass der Quintus eine Zusammenkunft aus mächtigen Figuren Urbatum//Palimeras ist, zu der er gehört. Sie wollen den Obsthandel in sichere Hände bringen und die Chaos stiftenden Elemente des Stadtlebens unter Kontrolle bringen. Weitere Mitglieder offenbart er allerdings nicht. Er erzählt auch, dass Personal im Namen des Quintus just in dem Moment dabei ist, den Club Salmone zu räumen. Er verspricht es dir, dich dort hinzubringen, sobald sie ihre Arbeit erledigt haben. Seine erste Bitte an dich, als neue\*r Agent\*in des Quintus: Stelle sicher, dass die DiVarnios nach dieser Aktion für immer aus Urbatum//Palimera verschwinden.

Kyle hört aufmerksam zu und Kyles Kopf schwirrt. Vorteile des Angebots: Abbadon und der gesamte Quintus würde Kyle danach wahrscheinlich vertrauen. Wenn der Club Salmone leer wäre, müsste er von jemandem übernommen werden. Und das wäre Kyle gern selbst. Vielleicht wäre sogar noch ein höherer Aufstieg drin! Nachteile: Kyle müsste sich von einem langjährigen Freund trennen, Giorno in den Rücken fallen. Aber Freundschaften können auseinander gehen und Kyle beschließt Abbadons Wunsch zu erfüllen. der Mann mit dem Aquariumsbauch ein, der – wie sie von Nome weiß – den Club Salmone besitzt und mit dem sie in der Stadt glitchte.





Kiara kommt in den Slums für eine Schicht im letzten Tropfen an. Vage hatte sie sich Sorgen gemacht, weil Nome seit zwei Tagen keine Nachrichten mehr beantwortet hat. Diese Sorgen werden bestätigt in dem Moment, in dem Kiara um die Ecke kommt und auf die Bar blickt. Plastikfolie ist über die Fenster geklebt und das neonleuchtende "Zum letzten Tropfen" Schild hängt halb abmontiert neben der Tür. Sie lukt durch ein Fenster und sieht die Bar, die fast so wie sie immer ist, außer dass zwischen den Tischen dunkle Fässer in Fünfergruppen stehen. An der Bar steht eine fremde Person. Sie trägt eine schwarze Cap, wo vorne drauf in dunkelgrau das – in dir Schauer auslösende – Fünf-Fässer-Symbol.

Sie keucht erschrocken auf und läuft so schnell sie kann auf den Ausgang zu und sucht einen Ort, an dem sie alleine sein kann, um zu überlegen, was sie jetzt am besten tun sollte. Sie ist verwirrt ängstlich. Was, wenn der Quintus doch von ihren Rebellionsplänen gehört hat? Zuhause ist Kiara außer sich vor Sorge, weiß nicht, was sie tun soll. Da kommt ihre ungeliebte Mitbewohnerin herein und schmeißt ihr drei Briefe der letzten Tage hin. Es ist immer derselbe Text in Abbadons Handschrift: "Deine Freund\*in ist bei uns. Komm her, wenn du ihn\*sie wieder haben willst." Kiara packt eine heiße Wut. Sie muss Nome retten. Doch was soll sie tun? Wie soll sie ihren Vater mit seinen diabolischen Plänen austricksen. Sie bräuchte jemanden, die die Mafia kennt. Da fällt ihr der Mann mit dem Aquariumsbauch ein, der – wie sie von Nome weiß – den Club Salmone besitzt und mit dem sie in der Stadt glitchte.



## KAPITEL FÜNF: DER QUINTUS

Im Club Salmone traut Giorno seinen Augen kaum: Abbadons Gefolgsleute räumen seinen Laden leer. Er ist erleichtert als er Kyle entdeckt bis diese\*r ihm eröffnet ab nun neue\*r Besitzer\*in des Ladens zu sein. Giorno ist verzweifelt und versucht seine\*n alte\*n Freund\*in umzustimmen. Doch Kyle bleibt hart. "Der Quintus zieht neue Saiten in Urbatum//Palimera aus, Giorno. Das musst du akzeptieren." Da stolpert Kiara in den Club und berichtet Giorno von ihrem Anliegen. Der ist immer noch völlig außer und wittert seine Chance. "Dein Vater leitet den Quintus?! Wo finde ich ihn? Wir werden Nome zurückholen und Abbadon eine Lektion erteilen!" Dass Giorno nicht weiß, wie das gehen soll, verschweigt er Kiara. Kiara führt Giorno ins ihr noch von früher bekannte Hauptquartier des Quintus, eine alte Lagerhalle am äußeren Rand der Innenstadt. Kyle will Giorno stoppen, aber kann sich auch nicht durchringen den beiden weh zu tun und kommt deshalb erst einmal mit. In der Lagerhalle angekommen, brechen die beiden Wütenden mit einer waghalsigen Aktion ein – Kyle hinterher – und finden tatsächlich Nome angefesselt. Als sie Nome losbinden, steht plötzlich Abbadon vor ihnen. Der ist gegen alle Erwartungen vor allem gerührt sein Kind nach all der Zeit wiederzusehen und würdigt Kyle und Giorno nur weniger Blicke. Er versucht Kiara auf seine Seite zu ziehen und sie zu überzeugen mit ihr den Quintus zu leiten. "Kiara, ich weiß doch wie besonders deine Verbindung zu Pantaleon ist und wie sehr du die Welt verbessern willst! Endlich hättest du die Macht das wirklich zu tun. Und Pantaleon wäre einer der einzigen nach existierenden .PALS und damit wirklich etwas besonderes. Dr. Sannata hat einen Weg gefunden, .PALS von ihren Besitzer\*innen zu trennen, um endlich die Magie für die freizusetzen, die es wirklich wert sind und sie nicht auf diese alltäglichen schalen mittelmäßigen Verbindungen jedermanns zu vergeuden." Kyle wird hellhörig: "Was hast du da gesagt Abbadon? Ihr wollt den Leuten ihre .PALS entreißen?", "Ach beruhige dich, Kyle. Kümmere dich um die Drecksarbeit, dafür brauchst du deinen dreckigen Affen nicht." Der Satz trifft Kyle fast so sehr wie die Drohung an sich. Kyle greift in die Hosentasche und fühlt den Ring, den Charlie Brown ihm zugesteckt hatte. In einer unerwarteten schnellen Bewegung rammt er Abbadon dessen spitzen und giftigen Aufsatz in den Arm. Da sinkt der mächtige Mafiaboss zu Boden und bleibt liegen. Kiara und Giorno sind völlig fertig. Ebenso Abbadons Gefolgsleute. Kyle nutzt den Moment und rennt davon – Nome, Giorno und Kiara folgen. Sie sind glücklich und ängstlich zugleich: Den Quintus wird es ohne Abbadon vielleicht nicht mehr geben! Aber gleichzeitig haben sie die Wut der mächtigsten Menschen U//Ps auf sich gezogen.

Kyle hofft sich mit Giorno versöhnen zu können, doch der ist immer noch geschockt über den Verrat seine\*r Freund\*in. Also verstecken sich alle in unterschiedlichen Ecken Urbatum//Palimeras. Kiara kommt bei Nome unter. Giorno taucht ab und Kyle kontaktiert Charlie mit der Bitte nach Unterkunft.



Charlie lässt Kyle bei sich unterkommen. Er ist glücklich, dass Kyle entkommen konnte und erstaunt, dass sein Ring tatsächlich Abbadon überwältigen konnte. Seit dem Besuch im Dunkelwald hat Charlie seine Zeit damit verbracht die Puzzleteile der letzten Tage zusammenzulegen. Mit Kyles Erzählungen von Abbadons Worten fügen sich die letzten Teile zusammen: Der Quintus ist eine geheime Organisation, die aus Teilen des Rates, Abbadon und vermutlich dem angeblichen Wohltäter Dr. Sannata besteht. Sie wollen den Obstschnuggel kontrollieren und – entsetzlich findet Charlie – die meisten Menschen von ihren .PALs trennen, um den Magiefluss in Urbatum//Palimera von einem gemeinsamen in einen von weniger gesteuerten und genutzten verwandeln. So wollen sie schließlich die ganze Stadt kontrollieren. Charlie vermutet durch das im Glitch mit Kiara entdeckte Foto, dass zwei weitere Quintus Mitglieder die Ratsmitglieder Krruscha und Maralew sein könnten. Charlie beschließt, dass es nun Zeit den Quintus ein für alle mal zu besiegen, einerseits durch Offenlegung seiner Strukturen, andererseits durch eine große aufsehenerregende Aktion. Er weicht Kyle in seine Entdeckung des Sannata-Geheges ein und die beiden planen einen waghalsigen Überfall.



Kyle nutzt seine Kontakte um Verstärkung und Material zu besorgen. Am nächsten Tag fährt die Crew mit schweren Wagen zum Gelände. Nach einer fehlgeschlagenen Behauptung man gehöre zum Rat, fahren Kyle und Gefolge den Gehegezaun einfach nieder, während Charlie die Außenwachen in Schach hält. Nun strömen die verwilderten .PALs – inklusive BonBon – durch die Öffnung des Zauns aus der Gefangenschaft zurück zu ihren Menschen in der Stadt. Es ist ein atemberaubendes Bild. Charlie und Kyle nehmen die Wachen und einige Sannata Wissenschaftler\*innen fest. In diesem Moment taucht auch Pyro, der wie Charlie das Bild des Geheges nicht vergessen konnte, auf und ist begeistert von der Rettungsaktion. Er glaubt fest daran, dass er mit Kyle und Charlie zusammen die Verbindung von Menschen und .PALs retten kann.

Gemeinsam planen sie, wie sie gemeinsam den Quintus stürzen können und beschließen, dass Kyle versuchen wird den urbatum//palimerischen Untergrund ebenso wie Presse zu mobilisieren, Pyro will Studierende und andere junge Menschen zum Widerstand anstiften, während Charlie seine Skills nutzt, um den Quintus dazu zu bringen, sich selbst zu enttarnen.



## KAPITEL SECHS: WIDERSTAND



Kyle befragt in den kommenden Tagen die Sannata-Mitarbeitenden, um mehr Informationen für die Öffentlichkeit zu sammeln und lässt Kontakte spielen um Verbindung zu den größten Unabhängigen Nachrichten und auch zu einigen Berühmtheiten auf zu nehmen. Die meisten lehnen ab, aber der Kontakt zu Pyros Mitbewohner Willi zeigt sich als hilfreich.

Charlie kann in einer Abhöraktion ein Telefonat von Dr. Sannata und Krruscha noch mehr Beweise für deren Schaffen sammeln und findet heraus, dass auch Ratsmitglied Aarismahn von Safinim in die Machenschaften verwickelt war. Kyle leitet die Tonaufnahme an die Journalist\*innen weiter.

Pyro besucht nun täglich die Uni (naja nahezu täglich, an einigen Tagen hängt er auch nur in der Cafeteria oder auf dem Sportplatz ab). Er streut Informationen über die Pläne des Quintus, die sich wie ein Lauffeuer verbreiten und nach wenigen Tagen bildeten sich die ersten Protestgruppen, in denen Kiara eine wichtige Rolle spielt. Nun beginnen noch mehr Student\*innen investigativen Journalismus zu betreiben und diesen in kleinen Zeitungen/Magazinen zu verbreiten. Pyros Mitbewohner Will veröffentlicht sogar ein anonymisiertes Interview mit Kyle und Pyro. Von dem Geld des Exklusivinterviews kann Pyro einen Großteil seiner Schulden bei Will bezahlen, mit dem dieser nun einen eigenen Verlag gründen möchte.

Kyle schafft es nach mehreren Versuchen Giorno zu erreichen. Gemeinsame Verbündete finden ihn und übermitteln Kyle Giorno brauche einen Ort, wo er Personen rekrutieren, um nun offen gegen die Mafiastrukturen in Urbatum//Palimera zu kämpfen. Kyle organisiert einen solchen Raum für Giorno und hofft, diesen bald wieder als Freund bezeichnen zu dürfen.

Über die vielen Information, dezentralen Proteste und Artikel bildet sich Widerstand in Urbatum//Palimera.

Die kleineren Protestgruppen haben sich zu einem großen Protestzug zusammengeschlossen. Ihnen schließen sich auch immer mehr Menschen außerhalb der Uni an. Die Stadtbevölkerung besteht auf ihr Recht auf persönliche Verbindung zu eigenen .PALs, freien Obstkonsum und flache Hierarchien in der politische Struktur der Stadt.

Urbatum//Palimera ist für immer verändert.



# CREDITS



# PROJEKTDURCHFÜHRUNG

## Charaktere & Storytelling

Melina, Nico, Silas, Yanic, Emil, Jannes, Emma

## Konzept / Spiel / Leitung

feelings.mem (Jil Dreyer & Josef Mehling)

## Produktionsleitung

Helena Bschaden

## Illustrationen

Adèle Le Houerf

# BOOKLET

## Texte

feelings.mem & Helena Bschaden

## Illustrationen

Adèle Le Houerf

*Dank an Melina, Nico, Silas, Yanic, Emil, Jannes, Emma  
und an Tim Hesselbach.*



.PALS WURDE GEFÖRDERT UND ERMÖGLICHT DURCH  
DEN FONDS SOZIOKULTUR  
UND BIRDS ON MARS.  
VIELEN DANK!

FONDS  
SOZIOKULTUR

●●● birds  
on  
mars



## KONTAKT

feelings.mem GbR  
Hobrechtstr. 37  
12047 Berlin

Website: [feelingsmem.de](http://feelingsmem.de)

Email: [dreyer.mehling@feelingsmem.de](mailto:dreyer.mehling@feelingsmem.de)

Jil Dreyer: 01573 8096058

Josef Mehling: 01573 8096058

Helena Bschaten: 01522 1810949