



Wir veranstalten eine Live-Rollen-Spiel(LARP)-Party mit Konzerten, Rätseln, Events und natürlich Verkleidungen. Das Ganze soll sowohl für alte-LARP-Hasen, als auch für Neulinge interessant sein - wir bewegen uns also irgendwo zwischen LARP und Party.

Hard Facts und Ticketkauf

Samstag den 15.10.2016 im Nirgendwo Berlin, einer geilen versteckten Location mit Innen- und Außenbereich. Einlass, nur mit Ticket und in passender Verkleidung, zwischen 19-21:00 Uhr. Ende ca. 05:00 Uhr. Ticket/Unkostenbeitrag: 12,- Euro

Zum Kauf eines Tickets: Schreibt uns eine E-Mail an mutantpartyunion@googlemail.com unter dem Betreff „Ticketkauf“ und unter Angabe eures realen Namens. Ihr bekommt dann ein PDF eures Tickets und eine Kontoverbindung zugeschickt, auf die ihr bitte zeitnah 12,- € überweist. Eine Zahlung vor Ort ist leider nicht möglich, ebenfalls wird es keine Abendkasse geben. Die Plätze für die Veranstaltung sind begrenzt, die Vergabe der Tickets erfolgt nach Eingangsdatum der Überweisung.

Genre, Szenario und Programm

Wir bespielen das Postapokalypse-Endzeit-Genre: durch katastrophale Ereignisse ist die Zivilisation des 21. Jahrhunderts zugrunde gegangen, in den Trümmern versuchen die Überlebenden irgendwie klar zu kommen. Bekannt ist dieses Genre z.B. durch Mad Max, The Walking Dead, Fallout oder Die Jugger (<https://de.wikipedia.org/wiki/Postapokalypse>). In unserem Szenario laden verschiedene Gruppierungen zu einem wichtigen Mutanten-Feiertag ein, weitere Infos findet ihr in unseren Intime-Texten (auf den letzten drei Seiten).

Hauptevent des Abends ist eines der seltenen Konzerte des legendenumwobenen Mutanten-Elvis (<https://soundcloud.com/mutanten-elvis/sets>). Als Support haben zwei weitere Bands ihr Kommen angekündigt: „Die Schwingenschleifer“ und „Dinge Die Brennen“. Musik vom Plattenteller, Visuals, Mini-Plots, Rätsel und Überraschungen runden das Programm ab.

Verkleidungstipps

Gäste der Party müssen in einem endzeitlichen Outfit erscheinen, welches sich mit geringem Aufwand selbst basteln lässt. Wir begrüßen es, wenn ihr euch eine Endzeit-Identität für die Party ausdenkt (einen sog. Charakter), dies ist aber nicht zwingend erforderlich und kann auch spontan vor Ort geschehen.

Was also haben Leute an, die die Apokalypse überstanden haben? Bestimmt nicht die aktuelle H&M-Kollektion ... Entsprechend sollte eure Kleidung verrannt, dreckig, hundertmal geflickt, einfach insgesamt abgetragen wirken.

Ein paar einfache Verkleidungs-Tipps ...

- Nehmt alte, verwaschene Klamotten, näht ein paar Flicker auf oder „repariert“ diese mit Klebeband.
- Stellt völlig unpassende Kleidungsstücke zusammen, was man eben so finden würde im Wasteland. Bemalt diese mit Edding oder Acrylfarbe und macht Aufkleber oder Buttons drauf.
- Zieht die Klamotten durch den Dreck, reibt sie mit Schmirgelpapier ab, besprüht sie mit grauer oder beiger Lackfarbe und macht Brandlöcher rein.
- Kleine Accessoires peppen das Ganze auf, beliebt sind z.B. Gas- oder Staubschutzmasken, Schutzbrillen, Nietenarmbänder, rostige Muttern, etc.

Was wir **NICHT** für passende Endzeit-Verkleidungen halten:

- Einheitlichen Military-Look, nutzt bitte v.a. Bundeswehr-Flecktarn nur sparsam.
- Einheitlich schwarze Kleidung.
- Nationalfahnen, Palitäucher und religiöse Symbole, wenn diese nicht abgewandelt und in einem Endzeit-Kontext modifiziert wurden.

Du hättest gerne eine Mutation?

- Schon mit Standard-Schminkutensilien lässt sich viel machen: Grüne Lippen, gelbe Augenhöhlen, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Ebenfalls beliebt: komplett farbig geschminkte Haut. Hautfreundliche Farben findet ihr im Fachhandel.
- Schon etwas aufwendiger ist das Schminken von Geschwüren, Ausschlägen, Hautveränderungen, etc. Eine entsprechende Latex-Maske ist schnell angelegt, aber teurer in der Anschaffung und ggf. gewöhnungsbedürftig zu tragen.
- Mit etwas Bastelei verbunden ist das Hinzufügen von Körperteilen. Ein drittes Ohr, ein viertes Bein, ein fünftes Auge (z.B. an der Hüfte) gefällig? Gerne sind solche Körperteile in die Verkleidung integriert und/oder der Tierwelt nachempfunden (z.B. Mausohren in/auf einem Hut oder ein Känguruschwanz, der an die Hose angenäht wurde).
- Vampirgebiss, Trollohren, Hobbitfüße? Alles möglich. Wir freuen uns auf eure Kreativität.

Weitere Verkleidungstipps und viele Links findet ihr unter:

<http://www.larpwiki.de/Ausr%C3%BCstung/Gewandung/Tipps/Endzeit>

Gerne beantworten wir fragen zu einer passenden Verkleidung unter mutantpartyunion@googlemail.com

Spielregeln

Grundsätzlich unterscheiden wir zwischen „Intime“ (im Spiel, in der Endzeit-Welt) und „Outtime“ (außerhalb des Spiels, in der realen Welt). Intime könnt ihr euch gerne beleidigen und anpöbeln, sowie im Rahmen der unten beschriebenen Spielregeln gegeneinander agieren. Reales diskriminierendes und/oder gewalttätiges Verhalten wird aber nicht geduldet und führt zum sofortigen Rausschmiss. Weitere Infos dazu in den **AGBs**. Die Location ist teilweise unübersichtlich, dunkel und mit Stolperfallen gespickt. Entsprechend möchten wir größere, hektische Auseinandersetzungen vermeiden. Sicherheit geht vor, achtet auf euch und eure Mitspielenden.

Ebenfalls möchten wir euch bitten, auf das Ambiente zu achten und Outtime-Gespräche über Arbeit, Familie, Urlaub, etc. so zu führen, dass die Umstehenden es nicht mitbekommen. Lasst bitte eure Smartphones in der Tasche und beschränkt unbedingt notwendige Outtime-Gespräche auf ein Minimum. Das Fotografieren und Filmen mit Smartphones ist ausdrücklich nicht erwünscht (siehe AGBs) – wir werden passende verkleidete Fotograf*innen vor Ort haben und euch die Fotos im Anschluss zur Verfügung stellen.

Damit der Spielspaß nicht zu kurz kommt und um der Interaktion zwischen den fiktiven Charakteren auf der Party einen gewissen Rahmen zu geben, haben wir uns für einige wenige Spielregeln entschieden. Solltet ihr noch nie an einem LARP (Live Action Role Playing) teilgenommen haben, lest bitte den Wikipedia-Artikel zu LARP-Regeln (https://de.wikipedia.org/wiki/Live_Action_Role_Playing#Regeln) und/oder informiert euch auf einschlägigen Seiten im Internet. Sollten irgendwelche Unklarheiten bestehen, kontaktiert uns gerne unter: mutantpartyunion@googlemail.com

- Charaktere können nicht sterben, außer, sie möchten dies.
- Zugelassene Nahkampfwaffen: LARP-Waffen aus Schaumgummi, ohne Kernstab, mit maximal 40 cm Länge.
- Zugelassene Schusswaffen: Dartblaster mit maximal 60 cm Länge und ohne Automatikfunktion (Dartblaster verschießen Schaumstoffpfeile, z.B. NERF-Guns)
- Außerdem kann man sich Betäubungs-Spritzen erspielen (Spritze mit Wasser).
- Wird man getroffen, egal ob von einer LARP-Waffe, einem Schaumstoff-Pfeil oder einem Wasserspritzer, so muss man sich für 1 Minute hinsetzen (bis 120 zählen) und ist in dieser Zeit kampfunfähig und benebelt. Damit soll die Wirkung von Betäubungswaffen, Gummigeschossen, Schlafmitteln, etc. simuliert werden.
- Rüstung bietet dagegen keinerlei Schutz.
- Wird man zum dritten Mal getroffen, kann man den restlichen Abend keine Waffen oder Betäubungsspritzen mehr benutzen, ist aber auch selbst immun gegen Angriffe (man muss sich also nicht mehr hinsetzen, selbst wenn man getroffen wird).

Intime sind diese Regeln wie folgt zu erklären: In der Stadt der 1000 Bunker herrschen Diplomatie und Intrige. Es gilt einfach als unschick und style-los, ständig mit dicken Wummen und Riesenschwertern herum zu laufen. Wer so etwas macht, ist gesellschaftlich sofort untendurch und kann sich nirgends mehr blicken lassen. Fragt euch selbst: wer würde Leute zu einer Party einladen, die immer ihre schweren MGs mit sich rum-schleppen?

Was jetzt kommt ist leider unumgänglich – wir versprechen aber, dass dies die einzigen Formalitäten bleiben!

AGBs

Es gelten die unten stehenden AGB sowie die normalen Regeln einer Party und des gesunden Menschenverstandes: innerhalb des Spieles könnt ihr euch gerne anpöbeln, aber reales diskriminierendes und/oder gewalttätiges Verhalten wird nicht geduldet und führt zum sofortigen Rausschmiss.

Teilnahmebedingungen des Veranstalters

1. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.
2. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewußt (Kämpfe mit Polsterwaffen und NERF-Guns, Dunkelheit, unebenes Gelände, etc.).
Die Location ist teilweise unübersichtlich, dunkel und mit zahlreichen Stolperfallen versehen: achtet also auf euch und eure Mitfeiernden. Schuhe mit hohen Absätzen sollten nicht getragen werden.
3. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung einer Sicherheitsprüfung des Veranstalters zu unterziehen.
4. **Das Mitbringen von realen Waffen ist verboten.**
5. Der Teilnehmer verpflichtet sich, nach Möglichkeit gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Mauern oder Leitern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht überprüften Waffen oder Ausrüstung, sowie übermäßiger Alkoholkonsum.
6. Den Anweisungen des **Veranstalters**, des **Security-Personals** und der **Spielleitung** (SL) ist **IMMER** Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.
8. Wir spielen in einem gastronomischen Betrieb, daher ist das Mitbringen von eigenen Speisen und Getränken nicht gestattet, hierzu gehört auch der beliebte Schnaps-Flachmann!

9. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

10. Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Ebenso alle Rechte an Ton-, Film- und Videoaufnahmen. Der Teilnehmer erklärt sich ferner damit einverstanden, daß das auf dem Spiel von ihm entstandene Bild- und Tonmaterial vom Veranstalter genutzt werden darf.

11. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.

12. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, daß eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt. Eine derartige Regelung bedarf aufgrund der besonderen Natur der Veranstaltung der Zustimmung des Veranstalters. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, ist eine Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages nicht möglich.

Sollte dies möglich sein, wird bei Rücktritt des Teilnehmers egal zu welchem Zeitpunkt wird ein pauschaler Betrag von EURO 5,- zur Deckung der dadurch entstandenen Unkosten fällig.

13. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im voraus. Erst wenn die Zahlung erfolgt ist, gilt der Teilnehmer als angemeldet.

14. Ich erkläre mich damit einverstanden, daß meine Daten vom Veranstalter gespeichert und für zukünftige Veranstaltungen ähnlicher Natur (Liverollenspiele/Partys) zur Verfügung gestellt werden dürfen.

15. Alle Nebenabreden und Änderungen bedürfen der Schriftform.

Sicherheit/Einlass

Die Location ist zwar versteckt, jedoch mitten in einem stark frequentierten Kiez in Berlin gelegen. Wie auf Veranstaltungen in dieser Gegend und dieser Größe üblich, werden wir (nicht verkleidetes) **Outtime-Security-Personal** vor Ort haben. Den Aufforderungen der Veranstaltenden und der Securities ist Folge zu leisten, Zuwiderhandlung führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

Neben den Outtime-Securitys wird es auch eine Intime-Security, also die in der Spielwelt diese Party beschützenden Mutanten-Krieger*innen geben. Zur Unterscheidung nennen wir diese nicht Security, sondern **Mutanten-Patrouille**. Mit ihnen könnt ihr freispielen und Spaß haben.

Nach einem kurzen Outtime-Check der Securities auf Ticket, reale Waffen und mitgebrachte Getränke beginnt das Spiel durch die Einlasskontrolle der Mutanten-Patrouille. Der Einlass ist nur von 19-21 Uhr geöffnet, ein späteres Einchecken zur Party ist aus organisatorischen Gründen leider **nicht** möglich.

Ein Wort noch zum Kommerziellen

Wir verstehen diese Party als nicht-kommerziell. Der Ticketpreis/Unkostenbeitrag kommt durch die Aufwendungen, die Miete der Location und die Entlohnung der dort fest angestellten Personen zustande. Die Getränkepreise belaufen sich bei 2,50 Euro für ein Bier und Longdrinks ab 5,- Euro und sind damit unter dem Durchschnitt der ortsüblichen Getränkepreise angesiedelt.

Der Weg ins Nirgendwo:



Wichtiges auf einen Blick:

Wann: Samstag den **15.10.2016**

Einlass **ausschließlich** zwischen **19-21:00** Uhr!

Wo: Nirgendwo Berlin, Helsingforster Str.15, 10423 Berlin-Friedrichshain

Wie: Einlass nur in passender Verkleidung

Keine Abendkasse!

Unkostenbeitrag: 12,- Euro

Ende ca. 05:00 Uhr

Für alle Fragen: mutantpartyunion@googlemail.com

EIN PAMPHLET IM WASTELAND

Mutierte und Mutierende! Und die, die es werden wollen!

Wir alle kämpfen täglich, stündlich, ja jede Sekunde für unser großes Ziel. Die Absolute Mutation ist nah! Nicht mehr lange, dann werden unsere befreiten Gene die Erde beherrschen. Die, dich sich uns entgegen stellen, die noch das ketzerische Rad-Ex konsumieren, die nicht verstehen wollen, dass kompromisslose Evolution nicht Mittel, sondern Zweck unserer heiligen Aufgabe ist, werden wir unter unseren Tentakeln zu Staub zermalmen.

Und so wie wir kämpfen, so feiern wir auch! Es ist mir daher eine besondere Freude und Ehre, euch zu den Festivitäten anlässlich des runden Jubiläums unseres Sieges über die Genreiniger einzuladen, das dieses Jahr von unseren Geschwistern in der Stadt der 1000 Bunker ausgerichtet wird. Kommet zahlreich und lasst uns gemeinsam unsere Mutationen zelebrieren.

Ein Wort noch an Alle, die noch nicht die Segnungen der Mutation empfangen haben: Wisset, dass wir nicht euer Feind sind. Wir Mutierten haben stets alle mit offenen Armen empfangen, die bereit waren, sich aus dem Käfig ihrer beschränkten Gene zu befreien und die Gnade der Mutation zu empfangen. Entsaugt ihr nur dem giftigen Rad-Ex, so werdet ihr bald mit uns im Fallout-Regen baden, in den herrlichen Strahlen der atomaren Sonnen tanzen können.

Möge das Wasteland unter unseren Bässen erbeben! Ich grüße und segne euch und hoffe auf ein baldiges Wiedersehen.

Mutanten-Elvis

Der Weg in die Stadt der 1000 Bunker

Dort, wo sich die Aahsiemn, ein betonzerbröckelndes Wunder der Alten, mit der südlichen Staubstraße kreuzt, steht seit vielen Jahren eine namenlose Kneipe im Wasteland. Klapprige Wellblechhütten drängen sich um einen zerfallenen Brückenpfeiler, das Bier ist selbstgebraut und schmeckt scheußlich, aber immerhin gibt es überhaupt etwas zu trinken.

Die Staubtraderin Fiona Fünffinger betrat nach einem langen Marsch den nach abgestandenem Fusel, Rauch und dichtgedrängten Menschen stinkenden Raum und klopfte sich den Reisedust von ihrer altgedienten Lederkluft. Nachdem sie Ratteneintopf und einen Blechhumpen Bier erstanden hatte, erkannte sie auf der Suche nach einem freien Platz unversehens einen alten Bekannten an einem Tisch in der Ecke wieder: „Strello, bist du es wirklich? Immer noch die gleiche Hackfresse! Hast dich ja kaum verändert. Ist da noch ein Plätzchen frei?“ Der Angesprochene, ein altgedienter Graubart und Veteran des Staubhandels, entblößte seinen fast zahnlosen Mund in einem schiefen Grinsen und rückte auf der Bank ein Stück zur Seite. „Na du alte Hippe, immer noch im Geschäft? Is gut dich zu sehen, gibt zu viele Jungspunde heutzutage, die einen guten 8er Schraubenschlüssel nicht mehr von einem Stück Rostschrott unterscheiden können.“ Die Beiden plauderten ein bisschen über die alten Zeiten und kamen bald, wie es sich für Trader eben gehört, auf das Geschäft zu sprechen. Fiona kaute auf einem besonders zähen Stück Ratte und nuscelte: „Hab 'ne super Ladung Techschrott im Gepäck: Chips, gute Kupferkabel, Isolierband, den ganzen Scheiß. Big Bleu hat vor ein paar Wochen 'ne Deponie tief im Westen ausgehoben und ich konnte mir den Kram zu 'nem Hammerkurs sichern. Ne Ahnung, wo ich das zurzeit gut losschlagen kann?“ Der Alte runzelte seine Stirn: „Mmh, also hier in der Gegend kannst du's vergessen, die Preise sind im Keller. Wenn du einen wirklich fetten Deal machen willst, versuch es doch in der Stadt der 1000 Bunker, da sind sie immer scharf auf das Zeug.“ „Die Stadt der 1000 Bunker? Davon habe ich schon einiges gehört, allerdings nicht viel Gutes. Ohne Kontakte verliert man da erst seine Waren und dann sein Leben, sagen sie.“ „Das stimmt auch, ist ein gefährliches Pflaster. Die verrückteste Stadt dieser sterbenden Welt, wenn du mich fragst. Unter der Erde hocken sie in ihren Bunkern und holen sich einen runter auf ihre rasiereten Achseln und ihre chlorgebleichte Haut. Allerdings müssen sie immer mal rauskommen, denn irgendwann geht ihnen der Nachschub aus und grad für so 'n Hightech-Kram zahlen sie Bestpreise. Oben sitzen allerdings die verdammten Mutanten, völlig durchgeknallt, die Bande, machen ständig Huibuh um ihre Mutationslehre und legen dich ohne lang zu zögern um, wenn du Rad-Ex oder Strahlenschutzanzüge im Gepäck hast. Ist wie in 'nem verdammten Bürgerkrieg, niemand traut seinem Nachbarn über den Weg.“ Der alte Trader blickte seine Kollegin prüfend an. „Du warst immer 'ne Gute, Fiona. Und ich hab nicht vergessen, dass ich dir für diese unglückliche Sache in Paradise City noch 'nen Gefallen schuldig bin. Wenn du dir das also wirklich antun willst, dann such in der Oberstadt nach dem Neon-Kollektiv und bestell Jibojanggel einen schönen Gruß vom alten Strello. Der kann dir einen Deal klarmachen. Und hüte dich davor, irgendwo zwischen die Fronten zu kommen. Da gibt es nicht nur tausend Bunker – die sich im Übrigen bei weitem nicht alle grün sind – sondern auch tausend verschiedene Gruppen, keiner traut dem anderen übern' Weg und alle wetzen die Messer, um sie im richtigen Moment ihren besten Freunden von letzter Woche in den Rücken zu rammen.“ „Das ist doch schon mal was! Danke, alter Freund. Komm wir trinken noch einen, die nächste Runde geht auf mich...“

Eine herrliche Nacht im Wasteland

Es war eine herrliche Nacht im Wasteland. Eine mild strahlende Brise wehte von den grünen Trümmern herüber und das fahle Mondlicht ließ den aufgewirbelten Staub gespenstisch leuchten. Ein paar Mutanten, die meisten kaum dem Kleinkindalter entwachsen, drängten sich um die grün und blau flackernden Flammen eines kleinen Plastikfeuers. In ihrer Mitte bereitete Schizzovronie, die Mutantin mit den zwei Gesichtern (eines auf der Vorder-, eines auf der Rückseite ihres Kopfes), aus einer am Vortag gefundenen Suppenkonserve ein einfaches Abendessen zu.

Nachdem alle eher schlecht als recht ihren Hunger gestillt hatten, fasste sich der freche Pustelbilly ein Herz und fragte schüchtern: „Tante Schizzovronie, ich bin noch gar nicht müde. Erzählst du uns nochmal die Geschichte von der großen Schlacht im Lager der fiesen Genreiniger?“ Schizzovronie warf noch eine halb verwitterte Chipstüte aufs Feuer, das lustig stinkend vor sich hin kokelte. „Also gut, aber danach wird dann wirklich geschlafen, versprochen?“ Die Kleinen murmelten zustimmend und die dünne Gelby kuschelte sich noch enger an die Geschichtenerzählerin. „Es war einmal, vor langer Zeit. Damals gab es noch nicht so viele Mutanten wie heute und wir waren schwach und kannten noch nicht die Lehre der Absoluten Mutation. Böse Glatthäute, die sich ...“ „Äh, Tante Schizzovronie, was ist nochmal eine Glatthaut?“, fragte da unversehens Sechsohr-Junior. Ein paar der älteren Mutantenkinder stöhnten ob der Unterbrechung verärgert auf, doch Schizzovronie brachte sie mit einem strafenden Blick zum Schweigen. „Glatthäute, mein Junge – so nennen wir jene, deren Haut furchtbar glatt und dünn ist, weil sie noch keine Mutationen haben.“

Also ... böse Glatthäute, die sich die Genreiniger nannten, wollten uns Mutanten töten, weil sie neidisch auf unsere Mutationen waren. Sie hatten ein großes, finsternes Lager errichtet, umrundet von einem hohen Zaun, in dem sie alle Mutierten zusammentrieben, um sie hinterhältig zu ermorden. Viele hatten schon den Mut aufgegeben und sahen ihrem Schicksal willenlos entgegen. Doch dann geschah etwas Wunderbares, denn die Absolute Mutation offenbarte sich. Zuerst in der Donnernden Stimme der Prophezeiung, auf dass wir ihre Worte hören sollten. Dann im Vierten Auge, das uns weiter sehen ließ als je zuvor. Das Einsame Herz gab uns den Mut und der Vielarmige Tentakel erhob sich, um unsere Feinde zu zerschmettern. Und so stellten wir uns den bösen Genreiniger furchtlos entgegen. Ihre Kugeln prallten wirkungslos ab an unseren Panzern, die Strahlen der Säurewerfer gaben uns nur mehr Kraft. Und so konnten wir uns befreien und die Genreiniger besiegen. Deshalb gibt es heute auf der Welt ganz viele Mutanten und keine Genreiniger mehr.

Das ist unsere Geschichte. Und deshalb feiern wir jedes Jahr unseren großen Sieg über die Ungläubigen, die nicht dem Rad-Ex entsagen, auf dass sie die Evolution mit offenen Armen empfangen möge.“ Schizzovronie blickte in die Runde ihrer kleinen Schützlinge. Gelby war bereits in ihrem Arm eingeschlafen und auch den anderen vielen die Augen zu. „Schlaf jetzt meine Kleinen und denkt immer daran: Wir sind die Zukunft!“ Mit diesen Worten legte sich auch das vordere Gesicht von Schizzovronie schlafen, während das hintere noch viele Stunden Wache hielt.