

Tag 1



Für dich ist das vermutlich ein Kinderspiel. Lass dir das nicht zu Kopf steigen. Wer weiß, was uns noch erwartet ...

Es ist noch dunkel über Flockenheim, als das Heulen der Sirenen dich aus dem Schlaf reißt. Kälte kriecht durch die Fensterritzen und draußen scheint die ganze Stadt stillzustehen. Kein Vogel, kein Wind – nur das nervöse Klingeln deines Smartphones auf dem Nachttisch. Als du dran gehst, hörst du die abgebrochene Stimme von Agent Frost, dem NSA-Mitarbeiter, der dich „überzeugt“ hat, zu helfen.

„Endlich! Du bist dran. Hier spricht Agent Frost.“ Sein Ton ist knapp, fast atemlos. „Gut, dass du dich entschieden hast, uns zu helfen. Du weißt, was auf dem Spiel steht: Deinen Namen reinwaschen... und Weihnachten retten.“

Du ziehst dir den Mantel über, verstaust das Smartphone in deiner Manteltasche und trittst auf die gefrorenen Straßen. Dort, wo gestern noch das Labor stand, gähnt ein schwarzes Loch im Schnee. Gleich daneben: die Eisenhalle, das Stadtarchiv – und zwei Geschenkefabriken. Verschwunden, als wären die Gebäude vom Erdboden verschluckt worden.

Geh nicht mit leerem Magen da raus!

„Fünf Objekte in einer Nacht“, knistert Frosts Stimme aus dem Smartphone. „Wir haben nichts – keine Spuren, keine Zeugen. Vielleicht... vielleicht siehst du etwas, das uns entgangen ist.“

Die Kälte beißt in deine Wangen, während du näher an einen der Krater trittst. Irgendwo in dieser Stille steckt eine Antwort. Du musst sie finden – bevor noch mehr von Flockenheim im Boden verschwindet.

