O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

AGENT

KLASSENBUCH

von David Ger

Inhalt

Prolog: Vier Jahre **4**

Kapitel I: Die Schatten entstehen **7**

Die ersten Schatten 8
Aus den Briefen von Evelyn Marsh 8
Die Druckerei 9
Der Konvoi 9
Das Schleierprotokoll 9
Einundvierzig Beerdigungen 10
Der Verrat 10
Retrieval 11

Kapitel II: Die Akte **12**

O.D.I.N. aus Sicht der Schatten 13
Der tote Briefkasten 14
Die ungeschriebenen Regeln 14
Leben im Schatten 14
Die Sieben Gebote, gelesen im Zweig 15

Kapitel III: Die anderen Zweige **16**

Die Schatten und die anderen 17
Die Subklassen untereinander 18
Eine Zelle, eine Lüge 18

Kapitel IV: Spielmechaniken **19**

Die fünf Handwerke 20
Einen Agenten erschaffen 20
Warum sie bleiben 20
Der Doppelte Boden 21
Kunstgriffe 23
Beschatten und Abschütteln 24
Agenten im Kampf 24
Spielbeispiel: Der Doppelte Boden wächst 24
Häufige Fragen 25

Kapitel V: Die Legenden **26**

Das Legendenbüro 27
Tiefe 27
Eine Legende bauen 28
Legenden im Spiel 29
Verbrannte Legenden 29
Bräuche 29
Die Beerdigung 30

Kapitel VI: Ausrüstung des Operativen Zweigs **31**

Das Werkzeug 32
Die Werkstatt der Druckerei 33
Die Ausrüsterin 34
Das Legendenpaket 34
Artefakte des Zweigs 35

Kapitel VII: Infiltrator **36**

Der vierte Stock 37
Die Einbrecher 38

Die Ausbildung ... 38
Spielweisen ... 39
Der Preis ... 39
Im Spiel ... 39
Ausrüstung der Subklasse ... 40
Die anderen und wir ... 41
Beispielcharakter: Moth ... 41
Die Säule im Doppelten Boden ... 42

Kapitel VIII: Negotiator ... 43

Der Tisch ... 44
Die Diplomaten ... 45
Die Ausbildung ... 46
Spielweisen ... 46
Der Preis ... 46
Im Spiel ... 47
Ausrüstung der Subklasse ... 48
Die anderen und wir ... 48
Beispielcharakter: Aria ... 48
Die Säule im Doppelten Boden ... 49

Kapitel IX: Assassin ... 50

Die Liste ... 51
Die Stillen ... 52
Die Ausbildung ... 52
Spielweisen ... 53
Der Preis ... 53
Im Spiel ... 54
Ausrüstung der Subklasse ... 55
Die anderen und wir ... 55
Beispielcharakter: Nadel ... 55
Die Säule im Doppelten Boden ... 56

Kapitel X: Spy ... 57

Die Weihnachtsfeier ... 58
Die Schläfer ... 59
Die Ausbildung ... 60
Spielweisen ... 60
Der Preis ... 60
Im Spiel ... 61
Ausrüstung der Subklasse ... 62
Die anderen und wir ... 62
Beispielcharakter: Kuckuck ... 62
Die Säule im Doppelten Boden ... 63

Kapitel XI: Saboteur ... 64

Die Brücke ... 65
Die Handwerker ... 66
Die Ausbildung ... 66
Spielweisen ... 67
Der Preis ... 67
Im Spiel ... 68
Ausrüstung der Subklasse ... 69
Die anderen und wir ... 69
Beispielcharakter: Rost ... 69
Die Säule im Doppelten Boden ... 70

PROLOG
VIER JAHRE

Prolog: Vier Jahre

„Das Schwierigste an einer Legende ist nicht, sie anzuziehen. Es ist, sie wieder auszuziehen."
Ausbilderin, Operativer Zweig

Der Mann, der sich Martin Kessler nannte, hatte vier Jahre lang jeden Morgen um sechs Uhr zwanzig den Bus Nummer 32 genommen. Er stieg an der Haltestelle Rosenweg ein, setzte sich in die dritte Reihe rechts und las die Zeitung vom Vortag, weil er die aktuelle nie rechtzeitig bekam. Er arbeitete als Buchhalter für eine Stiftung in Basel, die offiziell Kunst restaurierte und inoffiziell Kristalle kaufte. Er war gut in seinem Job. Er war beliebt. Er war nie krank.

An einem Dienstag im März stieg er nicht in den Bus.

Er stand an der Haltestelle Rosenweg und sah zu, wie die Nummer 32 kam, hielt und ohne ihn weiterfuhr. Dann ging er zurück in seine Wohnung, die vier Jahre lang seine gewesen war, und packte eine Tasche. Er nahm nur mit, was Martin Kessler nie besessen hätte: eine Pistole aus dem doppelten Boden des Kleiderschranks, einen Pass auf einen Namen, den er seit vier Jahren nicht mehr gehört hatte, und ein Foto von einer Frau, die er nicht kannte.

Das Foto war das Problem. Er hatte es vor drei Wochen gefunden, im Keller der Stiftung, wo die Akten der Restaurierungen lagen. Er hatte eine Rechnung gesucht, die nicht zu ihrem Auftrag passte, und war auf einen Ordner gestoßen, der zu gar keinem Auftrag passte: Fotos von einem Sommerfest in der Villa des Direktors, Lampions im Garten, Gäste mit Sektgläsern, ein Streichquartett unter einer Kastanie. Auf einem der Bilder stand der Direktor neben einer alten Frau mit weißem Haar und einer Perlenkette. Sie sah nicht in die Kamera, sondern knapp daran vorbei, wie jemand, der vor langer Zeit gelernt hat, dass man in Kameras nicht hineinsieht.

Er kannte das Gesicht. Jeder Spy kennt es. In der ersten Woche der Ausbildung legt man den Rekruten ein Foto von 1988 vor, eine Frau Anfang vierzig mit kurzem Haar, und fragt sie, was sie sehen. Die meisten sagen: eine Frau. Dann erzählt man ihnen, wer sie ist. Die Frau war O.D.I.N.-Agentin, Codename Elster, eine Legende im Zweig, und das nicht im guten Sinn: 1989 hatte sie eine Liste mit Klarnamen verkauft, und sechzig Agenten waren gestorben. Seitdem galt sie als verschwunden.

Auf der Rückseite des Fotos stand mit Bleistift ein Datum. Letzter Sommer.

Er meldete es seinem Führungsoffizier über den toten Briefkasten im Stadtpark, wie es sich gehörte: ein Zettel in der Ritze der alten Mauer hinter dem Musikpavillon, an einem Donnerstag, wie immer. Die Antwort lag am Montag darauf dort, wie immer. Er las sie auf einer Bank zwischen Tauben, mit dem Rücken zur Mauer, und etwas stimmte nicht, bevor er wusste, was. Dann sah er es. Sein Führungsoffizier schrieb das große L mit einer Schleife, seit vier Jahren, und er drückte so fest auf, dass man die Buchstaben auf der Rückseite des Zettels fühlen konnte. Diese Schrift war glatt und leicht. Sie war sauberer als alles, was er von ihm kannte, und sie sagte: *Legende sofort beenden. Rückkehr über Route drei.*

Route drei ging über Mulhouse. Er fuhr über Konstanz, weil er in vier Jahren gelernt hatte, dass eine Anweisung in einer fremden Handschrift keine Anweisung ist, sondern eine Frage. Und die Frage war, ob er sie befolgen würde.

In Konstanz saß er in einem Café am Hafen und versuchte, sich an seinen eigenen Namen zu erinnern. Nicht den Codenamen. Den echten. Er wusste, dass er ihn wusste. Er lag irgendwo hinter Martin Kessler, hinter vier Jahren Busfahrten und Tabellenkalkulation und Weihnachtsfeiern, auf denen er mit einer Kollegin getanzt hatte, die er vielleicht wirklich gemocht hatte. Er hatte Martin Kessler so gut gespielt, dass Martin Kessler jetzt nicht mehr gehen wollte.

Der Kellner brachte den Kaffee und fragte, ob er noch etwas wünsche.

„Nein, danke", sagte er und hörte, dass er es mit dem Basler Akzent gesagt hatte.

Er zahlte, ließ das Wechselgeld liegen und ging zum Bahnhof. Auf dem Weg dorthin sagte er sich den echten Namen vor, immer wieder, bis er ihn wieder hatte. Dann sagte er ihn noch einmal, damit er ihn nicht wieder verlor.

Seinem Führungsoffizier erzählte er später, er sei aus Vorsicht über Konstanz gefahren. Das stimmte. Er erzählte nicht, dass in Mulhouse am Bahnhof zwei Männer auf ihn gewartet hatten, das wusste er von einem Kontakt, und dass beide O.D.I.N.-Ausweise trugen.

Er erzählte auch nicht, dass er am Bahnhof in Konstanz noch einmal umgekehrt war, zu einem Kiosk, und eine Basler Zeitung gekauft hatte, weil Martin Kessler sie jeden Morgen gekauft hätte. Er bemerkte sie erst im Zug, zusammengefaltet in seiner Manteltasche. Er las sie nicht. Er ließ sie auf dem Sitz liegen, wie man etwas liegen lässt, das jemand anderem gehört.

Und er erzählte nicht, dass er das Foto noch hatte.

Eine Woche später saß er im Hinterhof der Druckerei in Zürich, vor dem alten Ofen aus Backstein, und wartete auf die Beerdigung. So war es üblich. Eine Legende, die vier Jahre gelebt hatte, wurde nicht einfach abgelegt. Man verbrannte ihre Papiere, man sagte ihren Namen einmal laut, und dann war sie fort.

Die Archivarin kam ohne Kiste.

„Es gibt keine Beerdigung“, sagte sie. „Anweisung von oben. Die Legende wird nicht archiviert und nicht verbrannt. Sie bleibt, wo sie ist.“

„Wo ist sie denn?“, fragte er.

Die Archivarin sah ihn lange an, als wollte sie etwas sagen, das nicht in ihrer Anweisung stand. Dann sagte sie nur: „Nicht mehr bei uns.“

Er fragte, ob er wenigstens den Namen sagen dürfe. Einmal. Laut. So wie man es ihm in der Ausbildung beigebracht hatte, damit ihn nicht irgendwann jemand anders sagt.

„Nicht diesmal“, sagte sie.

Auf dem Weg zum Bahnhof merkte er, dass er den Namen trotzdem im Kopf hatte, die ganze Zeit, wie eine Melodie, die man nicht loswird. Martin Kessler. Er sagte ihn nicht. Er dachte nur, dass irgendwo in Basel eine Wohnung stand, in der noch seine Zahnbürste lag, und dass niemand sie wegwerfen würde.

```
O.D.I.N. / OPERATIVER ZWEIG / LEGENDENBÜRO
Legende: KESSLER, MARTIN. Buchhalter, Basel.
Tiefe bei Beendigung: 5.
Dauer: 4 Jahre, 1 Monat.
Träger: Codename KUCKUCK.
Status: beendet. Nicht verbrannt.
Vermerk: Die Legende wird nicht archiviert.
Anweisung von oben. Keine Begründung.
```

Kapitel I.
DIE SCHATTEN ENTSTEHEN

Die ersten Schatten

„Im Krieg haben wir gelernt, jemand anderes zu sein. Nach dem Krieg haben wir gemerkt, dass wir nicht mehr damit aufhören konnten.“
Evelyn Marsh, 1951

Der Operative Zweig ist so alt wie O.D.I.N. selbst, und vielleicht älter. Als 1947 die ersten Kisten aus der Kammer in Wales bewegt wurden, fuhren neben den Lastwagen der Eskorte Menschen mit, die keine Waffen trugen. Sie saßen in Zügen, in Hotelbars, in Behördenfluren. Sie sorgten dafür, dass niemand fragte, was in den Kisten war, und dass die, die trotzdem fragten, eine gute Antwort bekamen.

Diese Menschen kamen aus den Geheimdiensten des Krieges: Agentinnen, die hinter feindlichen Linien Funkgeräte betrieben hatten, Männer, die unter falschem Namen in besetzten Städten gelebt hatten, Fälscher, Kuriere, Verhörspezialisten. Nach 1945 hatte man sie nicht mehr gebraucht. O.D.I.N. brauchte sie sehr.

Ihre erste Leiterin war **Evelyn Marsh**, eine Britin, die im Krieg zwei Jahre lang als Näherin in Lyon gelebt und nebenbei ein Netz von vierzig Informanten geführt hatte. Sie baute den Operativen Zweig nach einem Prinzip auf, das bis heute gilt: Niemand kennt mehr, als er für seinen Auftrag braucht. Nicht einmal über sich selbst.

Marsh rekrutierte nicht nach Zeugnissen, sondern nach Geschichten. Sie suchte Menschen, die etwas überlebt hatten, das sie nicht hätten überleben dürfen, und die danach nicht darüber redeten. Eine Einbrecherin aus Marseille, die im Krieg Pläne aus deutschen Kommandanturen geholt hatte. Eine junge Frau aus ihrem eigenen Netz in Lyon, über deren Kriegsjahre niemand sprach. Einen Botschaftssekretär aus Wien, der vier Sprachen sprach und in keiner je laut wurde. Einen Feinmechaniker aus Biel, der Zünder baute, die so genau gingen wie seine Uhren. Aus ihnen wurden Nachtfalter, die Näherin, Diplomat und der Uhrmacher, die ersten Legenden des Zweigs. Ihre Geschichten stehen in den Kapiteln ihrer Subklassen.

Aus den Briefen von Evelyn Marsh

„Schreib nie etwas auf, das du nicht auch laut sagen würdest. Und sag nie etwas laut.“
Evelyn Marsh, an eine Rekrutin, 1954

Evelyn Marsh schrieb viele Briefe und hob keine Kopien auf. Die folgenden Auszüge stammen aus Briefen an Agenten, die sie aufbewahrt und nach ihrem Tod dem Zweig vermacht haben. Jeder Rekrut bekommt sie in der ersten Woche zu lesen.

AN EINE REKRUTIN, ZÜRICH, 1953

Du fragst, wie man eine Legende lebt, ohne sich darin zu verlieren. Ich weiß es nicht. Ich habe zwei Jahre in Lyon genäht und kann bis heute keinen Knopf annähen, ohne an die Frau zu denken, die ich damals war. Vielleicht verliert man sich immer ein bisschen. Die Kunst ist, genug übrig zu behalten.

AN DEN RAT, 1958

Der Konvoi ist angekommen. Eine der Schwestern nicht. Ich bitte den Rat, ihren Namen in keiner Akte zu führen, sondern in meinem Gedächtnis. Dort ist er sicherer.

AN EINEN AGENTEN IN WIEN, 1971

Du schreibst, du hättest im Keller der Botschaft Kinder singen hören. Ich glaube dir. Ich bitte dich, es niemandem sonst zu erzählen, und ich bitte dich, nicht nachzusehen. Ich weiß, dass du trotzdem nachsehen wirst. Pass auf dich auf.

LETZTER BRIEF, AN DEN ZWEIG, 1986

Ihr werdet eines Tages erfahren, dass nicht alles, was wir getan haben, richtig war. Ich bitte euch nicht um Vergebung. Ich bitte euch, es besser zu machen.

Die Druckerei

1952 gründete Marsh in Zürich eine Abteilung, die nach außen eine kleine Druckerei für Geschäftsdrucksachen war. Im Zweig hieß sie bald nur **die Druckerei**, und offiziell heißt sie bis heute **Legendenbüro**. Dort entstehen die Tarnidentitäten, mit denen Agenten arbeiten: Pässe, Zeugnisse, Lebensläufe, Bankkonten, Geburtsurkunden, Schulfotos, Nachbarn, die sich erinnern, und Lehrer, die sich erinnern würden, wenn man sie fragte.

Die Druckerei war der Grund, warum O.D.I.N. im Kalten Krieg unsichtbar blieb. Ihre Legenden hielten Überprüfungen durch drei Geheimdienste gleichzeitig stand. Eine davon, ein Handelsvertreter aus Graz, existierte von 1956 bis 1991 und wurde von vier verschiedenen Agenten getragen, nacheinander. Keiner der Kunden hat den Wechsel je bemerkt.

Der Handelsvertreter aus Graz

Er hieß Ferdinand Aigner und verkaufte Nähmaschinen, was Marsh für einen guten Witz hielt. Er fuhr einen grauen Opel, rauchte Zigarillos, erzählte an jedem Stammtisch zwischen Graz und Triest dieselben drei Geschichten und hatte in jeder Stadt eine Pension, in der man ihm das Frühstück ans Bett brachte. In fünfunddreißig Jahren verkaufte er über viertausend Maschinen, und in den Koffern mit den Musterstücken reisten Filme, Briefe und zweimal ein Kristall über Grenzen, an denen niemand einen Nähmaschinenvertreter durchsuchte.

Die vier Agenten, die ihn nacheinander trugen, übten seine Geschichten wochenlang, bis sie an denselben Stellen lachten. Der dritte war zwanzig Zentimeter kleiner als der erste. Niemand hat es bemerkt, weil die Leute sich an Aigners Hut erinnerten, nicht an seine Größe. Im Zweig nennt man das bis heute die **Hutregel**: Gib den Menschen etwas, woran sie sich erinnern, dann erinnern sie sich an nichts anderes.

1991 ging Ferdinand Aigner in Rente. In einem Gasthaus in Leibnitz gab es eine kleine Feier mit seinen besten Kunden. Unter den Gästen saßen drei ältere Herren, die sich nicht kannten und den ganzen Abend über dieselben Witze lachten. Der vierte Aigner hielt die Rede.

Der Konvoi

1958 führte der Operative Zweig eine seiner berühmtesten Operationen durch, gemeinsam mit dem Kollegium. Ein Konvoi mit Kristallen aus der Kammer sollte von Paris in ein neues Archiv in den Vogesen gebracht werden, und ein fremder Dienst wusste davon. Die Agenten des Zweigs legten falsche Spuren, bestachen Informanten und sorgten dafür, dass der fremde Dienst genau das sah, was er sehen sollte. Die Illusionistinnen Odile und Margot Lavigne sorgten dafür, dass er es auch mit eigenen Augen sah.

Der Konvoi kam an. Eine der Lavigne-Schwestern nicht. Seit 1958 arbeitet der Operative Zweig bei großen Operationen fast immer mit Illusionisten zusammen, und in jeder Ausbildung wird erzählt, dass die beste Täuschung die ist, bei der man selbst nicht weiß, wo sie aufhört.

Das Schleierprotokoll

1961 trat das Schleierprotokoll in Kraft: Keine Regierung erkennt O.D.I.N. an, keine Regierung behindert O.D.I.N. Wer das Protokoll unterzeichnet hat, weiß niemand. Im Operativen Zweig weiß man wenigstens, wer es verhandelt hat.

Es war ein Negotiator mit dem Codenamen **Diplomat**, ein ehemaliger Botschaftssekretär aus Wien, der zwei Jahre lang zwischen Hauptstädten reiste, in Hotels saß, Hände schüttelte und nie ein Dokument unterschrieb. Er brachte elf Regierungen dazu, etwas zuzustimmen, von dessen Existenz sie offiziell nichts wussten. Als er fertig war, bekam er keine Auszeichnung. Er bekam einen neuen Namen und eine Wohnung in Lissabon. Er starb 1994, als Gärtner.

Einundvierzig Beerdigungen

Als sich im Februar 1977 der Stützpunkt Nordlicht nicht mehr meldete, fehlten einundvierzig Menschen, und jeder von ihnen hatte Eltern, Ehepartner, Kinder, Vermieter. Der Rat gab dem Operativen Zweig zwei Wochen. Die Druckerei brauchte drei Monate.

Sie erfand einundvierzig Tode, verteilt über ein halbes Jahr und drei Länder, damit niemand ein Muster sah: einen Hubschrauberabsturz vor den Lofoten, zwei Autounfälle, einen gekenterten Fischkutter, eine Lawine, ein Herzversagen in einem Hotel in Bergen. Sie schrieb Totenscheine, Polizeiberichte, Zeitungsmeldungen und Beileidsbriefe von Kollegen, die es nie gegeben hatte. Negotiators saßen an Küchentischen und hielten Hände. Die Särge waren schwer, weil man Sand hineingefüllt hatte.

Die meisten Familien haben nie gezweifelt. Eine Witwe in Tromsø schreibt bis heute jedes Jahr im Februar an die Firma, die ihren Mann angeblich beschäftigt hat, und fragt, warum sie nie die Unglücksstelle sehen durfte. Die Firma ist ein Briefkasten in Oslo. Die Briefe beantwortet seit 1978 dieselbe Agentin, immer freundlich, immer ausweichend. Sie hat die Witwe nie getroffen. Sie sagt, sie kenne sie besser als ihre eigene Mutter.

Seit Nordlicht gilt im Zweig ein Satz, den keiner gern ausspricht: Wer verschwindet, bekommt einen Tod. Jeder.

Der Verrat

„Sechzig. Ich kannte zwölf davon. Sie kannte alle.“
Agent, Operativer Zweig, 1990

Am 14. September 1989 verschwand eine Agentin des Operativen Zweigs mit dem Codenamen **Elster**. Sie war zwanzig Jahre im Dienst, galt als eine der besten Spies, die der Zweig je hatte, und sie hatte Zugang zu Dingen, zu denen sie keinen hätte haben dürfen. Zwei Wochen nach ihrem Verschwinden tauchten die ersten Klarnamen von O.D.I.N.-Agenten bei einem fremden Käufer auf.

Innerhalb eines Jahres starben oder verschwanden sechzig Agenten. Die meisten stammten aus dem Operativen Zweig. Sie wurden in ihren Wohnungen gefunden, in Autos, auf Bahnsteigen. Einige nie.

Der Verrat hat den Operativen Zweig verändert wie nichts sonst. Die Zellenstruktur, die heute für ganz O.D.I.N. gilt, war die Antwort des Zweigs auf Elster. Seitdem kennt kein Agent den Klarnamen eines anderen, es sei denn, er hat ihn aus Versehen erfahren, und dann schweigt er. Seitdem wird jede Legende nach ihrem Ende nicht archiviert, sondern verbrannt.

Elster wurde nie gefunden. Der Zweig spricht nicht über sie. Aber in jedem Hort gibt es jemanden, der behauptet, sie gesehen zu haben, in einem Café in Triest, auf einem Flughafen in Istanbul, in einer Hotelbar in Basel.

Die letzte Nacht in der Druckerei

Am Abend des 13. September 1989 kam Elster in die Druckerei. Das war nicht ungewöhnlich. Sie kam oft, um ihre Legenden zu pflegen, und die Archivarinnen mochten sie, weil sie jedes Mal Kuchen mitbrachte und sich die Namen aller Kinder merkte, deren Fotos auf den Schreibtischen standen.

An diesem Abend brachte sie keinen Kuchen. Sie ging die Treppe hinauf, grüßte die Nachtschicht, bat um die Akten ihrer drei Legenden und saß zwei Stunden damit im Lesesaal. Die Archivarin, die an diesem Abend Dienst hatte, erzählte später, Elster habe nicht gelesen. Sie habe nur die Fotos angesehen, eines nach dem anderen, sehr lange, als versuche sie, sich an jemanden zu erinnern.

Gegen Mitternacht gab sie die Akten zurück, bedankte sich und ging. An der Tür drehte sie sich noch einmal um und fragte, ob der Ofen im Hinterhof noch funktioniere. Die Archivarin sagte Ja. Elster nickte und sagte: „Gut. Ihr werdet ihn brauchen.“

Am nächsten Morgen fehlte im obersten Stock ein Ordner. Welcher, hat der Zweig nie bekannt gegeben. Die Archivarin, die Dienst hatte, arbeitet bis heute in der Druckerei. Sie spricht nicht darüber. Aber sie bringt jeden 13. September Kuchen mit, und niemand fragt, warum.

Retrieval

In den Akten des Operativen Zweigs taucht seit den Fünfzigerjahren eine Abteilung auf, über die niemand spricht: **Retrieval**. Sie ist dem Zweig angegliedert, aber nicht unterstellt. Agenten, die dorthin versetzt werden, kehren nie in eine Zelle zurück, und wer einen von ihnen später trifft, merkt, dass sie über ihre Arbeit nicht reden wollen. Im Zweig nennt man sie **die Hände**. Mehr wissen die meisten Agenten nicht, und die, die mehr wissen, raten den anderen, es dabei zu belassen. In Hotelbars erzählt man sich ein Gerücht dazu: Eine Journalistin des Ermittlungszweigs, Codename Feder, sei auf ein Kinderheim gestoßen, dessen Kinder in Pflegefamilien vermittelt wurden, die es nicht gab, und auf einen Anruf von einer O.D.I.N.-Nummer, die keinem Zweig gehört. In der Druckerei lacht man darüber. Nicht alle.

Nur eines ist im Zweig bekannt, weil die Archivarinnen der Druckerei es nicht verbergen können: Wer zu Retrieval geht, bekommt einen Termin im Hinterhof. Alle seine Legenden werden an einem einzigen Abend beerdigt, und danach bekommt er eine neue, die nie in einem Verzeichnis auftaucht. Wer an so einem Abend am Hinterhof vorbeikommt, sieht ein Feuer, das länger brennt als sonst, und eine Archivarin, die niemandem erlaubt, den Namen laut zu sagen.

CHRONIK DES OPERATIVEN ZWEIGS, FREIGABE AGENT

1947: Die ersten Agenten unter Evelyn Marsh.

1952: Gründung des Legendenbüros in Zürich.

1956: Ferdinand Aigner verkauft seine erste Nähmaschine.

1958: Der Konvoi, gemeinsam mit dem Kollegium.

1961: Das Schleierprotokoll, verhandelt von Diplomat.

1977: Nordlicht. Die einundvierzig Beerdigungen.

1986: Evelyn Marsh stirbt in Zürich. Ihr letzter Brief.

1989: Elster. Sechzig Tote. Einführung der Zellenstruktur.

1994: Diplomat stirbt in Lissabon.

2011: Die Häufung. Doppelt so viele Einsätze, halb so viel Zeit für Legenden.

Kapitel II.
DIE AKTE

O.D.I.N. aus Sicht der Schatten

„Die anderen Zweige arbeiten für O.D.I.N. Wir sind O.D.I.N. für alle, die nichts davon wissen dürfen.“
Agent, Codename Aria

Für die meisten Menschen, die O.D.I.N. je begegnen, ist ein Agent des Operativen Zweigs das Einzige, was sie von der Organisation sehen. Der freundliche Herr von der Versicherung, der nach dem Brand noch ein paar Fragen hat. Die Beamtin vom Gesundheitsamt, die das Haus sperrt. Der Journalist, der die Geschichte nicht bringt. Agenten sind das Gesicht, das O.D.I.N. nicht hat.

Das gibt ihnen einen eigenen Blick auf die Organisation. Sie sehen O.D.I.N. weniger von innen als von außen, und sie wissen besser als jeder andere Zweig, wie dünn der Schleier ist. Viele Agenten sind überzeugt, dass die Welt nicht auseinanderfällt, weil jemand jeden Tag lügt. Sie sind dieser Jemand.

Der Führungsoffizier

Jeder Agent hat einen Führungsoffizier, wie jede Zelle. Für Agenten ist das Verhältnis aber enger und komplizierter. Der Führungsoffizier kennt ihre Legenden, ihre toten Briefkästen, ihre Fluchtrouten. Er weiß mehr über sie als ihre Familie, und manchmal mehr als sie selbst. Wenn er sagt, eine Legende ist beendet, ist sie beendet. Wenn er sagt, sie läuft weiter, dann läuft sie weiter, egal wie gern der Agent sie ablegen würde.

Seit Elster wissen Agenten auch, dass ein Führungsoffizier der gefährlichste Mensch in ihrem Leben sein kann. Er ist der Einzige, der sie verraten könnte. Die meisten tun es nicht. Die Agenten vertrauen ihnen trotzdem nie ganz.

Viele Agenten sehen ihren Führungsoffizier in zehn Jahren kein einziges Mal. Sie kennen ihn an seiner Handschrift, an seinen Abkürzungen, an der Art, wie er eine Nachricht beendet. Manche Führungsoffiziere unterschreiben mit einem Wort, das sich jede Woche ändert, nach einem Muster, das nur der Agent kennt. Andere machen jedes Mal denselben kleinen Fehler, absichtlich. Wer eine Nachricht bekommt, in der dieser Fehler fehlt, weiß Bescheid.

Die Legende

Ein Agent lebt fast nie unter seinem eigenen Namen. Er hat einen Codenamen für die Zelle und eine oder mehrere **Legenden** für die Welt draußen: vollständige Identitäten mit Beruf, Wohnung, Geschichte und Menschen, die ihn kennen. Die Druckerei in Zürich stellt sie her, der Agent füllt sie mit Leben. Je länger er eine Legende trägt, desto tiefer wird sie.

Legenden sind das, was den Operativen Zweig ausmacht, so wie der Helm den Chor und der Kristall das Kollegium. Kapitel V erzählt, wie sie entstehen, wachsen und verbrennen.

PERSONALAKTE, DECKBLATT (MUSTER)

Codename: MOTH. Zweig: Operativ. Subklasse: Infiltrator. Rang: Kadett.

Klarname: wird nicht geführt.

Legenden: 1 aktiv, 1 beerdigt. Pflege der aktiven Legende: fällig.

Führungsoffizier: Kennung 7-K. Toter Briefkasten: Z-114.

Rückkehr nach der letzten Mission: erfolgt. Antwort liegt beim Psychologischen Dienst.

Vermerk: keiner.

Das Deckblatt ist alles, was eine Zelle je von der Akte eines Agenten sieht. Der Rest liegt in Zürich, in einem Raum ohne Fenster, und wird nur gelesen, wenn ein Agent stirbt, verschwindet oder befördert wird. Agenten scherzen, dass man daran erkennt, ob man befördert wurde: Man lebt noch.

Codenamen und Klarnamen

Im Operativen Zweig ist der Klarname das kostbarste Gut. Seit Elster wird er in keiner Akte mehr geführt, die ein Agent je zu sehen bekommt. Nur das Legendenbüro und der Führungsoffizier kennen ihn. Unter Kollegen gilt eine eiserne Regel: Wer den Klarnamen eines anderen

erfährt, vergisst ihn. Wer ihn nicht vergessen kann, sagt ihn nie laut.

Agenten wählen ihren Codenamen nicht selbst. Das Legendenbüro vergibt ihn, meist nach einem Vogel, einem Insekt oder einem Werkzeug. Niemand weiß, wer ihr den Namen Elster gab und ob er dabei wusste, dass Elstern stehlen. Seit 1989 wird der Name nicht mehr vergeben.

Der tote Briefkasten

Jeder Agent hat einen toten Briefkasten: einen Ort, an dem er Nachrichten hinterlegt und abholt, ohne seinem Führungsoffizier je zu begegnen. Eine Ritze in einer Parkmauer, ein hohler Baum, ein Schließfach, die Unterseite einer Bank in einer Kirche. Viele Agenten haben ein fast zärtliches Verhältnis zu ihrem Briefkasten. Er ist der einzige Ort, an dem sie mit der Organisation sprechen.

Kuckuck erzählte einmal, er habe vier Jahre lang jeden Donnerstag eine Nachricht in die Mauer im Stadtpark von Basel gesteckt und jeden Montag eine Antwort gefunden. Er hat den Menschen, der die Antworten schrieb, nie gesehen. Aber er kannte seine Handschrift. Er wusste, wann der andere müde war, wann er gut gelaunt war, wann er Angst hatte. Am Ende, sagte er, habe er die Handschrift besser gekannt als seine eigene.

Und deshalb habe er sofort gewusst, dass die letzte Anweisung von jemand anderem kam.

```
REGEL: DER TOTE BRIEFKASTEN
Jeder Agent hat einen toten Briefkasten, über
den er mit seinem Führungsoffizier
kommuniziert. Eine Nachricht braucht einen bis
drei Tage.
Erhält der Agent eine Nachricht, die nicht von
seinem Führungsoffizier stammt, darf er eine
Probe WE + Wahrnehmung gegen Machbar (2)
würfeln, um es zu bemerken. Mit dem Knoten
Kalter Blick ist es Einfach (1).
```

Die ungeschriebenen Regeln

- **Sag nie deinen eigenen Namen.** Nicht im Einsatz, nicht in der Zelle, nicht im Schlaf.
- **Jede Tür hat zwei Ausgänge.** Wer den zweiten nicht kennt, geht nicht hinein.
- **Glaub keiner Anweisung in fremder Handschrift.** Frag nach, über einen anderen Weg.
- **Leg eine Legende ab, bevor sie dich ablegt.**
- **Frag nicht nach Retrieval.** Und wenn dich jemand von dort anspricht, sag Ja, bevor du nachdenkst. Oder Nein, und zieh um.

```
GERÜCHTE AUS DEN HOTELBARS (W6)
1: Elster lebt. Sie arbeitet für den Rat, und
der Verrat war ein Auftrag.
2: Die Druckerei hat eine Legende, die seit
1952 niemand trägt. Sie wartet auf jemanden.
3: Wer zu Retrieval versetzt wird, bekommt
eine Legende, die nie endet.
4: Diplomat ist nicht als Gärtner gestorben.
Er verhandelt noch, mit jemandem, der nicht
von hier ist.
5: Jeder Führungsoffizier hat eine Liste mit
den Klarnamen seiner Agenten. Nicht alle
Listen sind sicher.
6: Es gibt Agenten, die ihren eigenen Namen
vergessen haben und trotzdem weiterarbeiten.
Man erkennt sie daran, dass sie auf keinen
Namen reagieren.
```

Leben im Schatten

Die Ausbildung

Die Ausbildung des Operativen Zweigs findet nicht in einem Lager statt, sondern in einer Stadt. In welcher, erfahren die Rekruten erst am ersten Tag. Sie bekommen eine Legende, eine Wohnung und einen Auftrag, und sechs Monate lang leben sie als jemand anderes, während Ausbilder sie beobachten, prüfen und gelegentlich versuchen, sie zu enttarnen. Wer auffliegt, beginnt von vorn, in einer anderen Stadt.

Daneben gibt es Unterricht in einem Haus am Stadtrand: Schlösser, Kameras, Gifte, Verhörtechniken, Fluchtrouten. Und in den letzten Wochen etwas, das der Zweig die **Rückkehr** nennt: Die Rekruten müssen ihre Legende ablegen und einen Tag lang sie selbst sein. Für manche ist das die schwerste Prüfung von allen.

Zwischen den Einsätzen

Agenten leben selten in Horten. Die meisten wohnen in einer ihrer Legenden, in einer normalen Stadt, in einer normalen Wohnung, mit normalen Nachbarn. Wenn sie in einen Hort kommen, dann zu Besprechungen, zur Ausrüstung, zur Krankenstation. Viele Agenten fühlen sich in Horten unwohl. Zu viele Menschen, die wissen, wer sie sind.

Familie

Viele Agenten haben Familie, und die Familie kennt fast immer eine Legende. Die Mutter glaubt, ihr Sohn arbeite für eine Reederei und sei deshalb so viel unterwegs. Der Ehemann weiß, dass seine Frau für eine Versicherung Schadensfälle prüft, und wundert sich nur manchmal, warum die Schadensfälle nachts anrufen. Der Zweig erlaubt Familien, aber er verlangt, dass sie eine eigene Legende bekommen, die nie mit einer Einsatzlegende in Berührung kommt. Die meisten Agenten sagen, das sei die einzige Legende, die sie wirklich fürchten. Wenn sie verbrennt, verbrennt mehr als ein Name.

Der Preis

Agenten zahlen mit ihrem Namen. Nicht auf einmal, sondern langsam, Legende für Legende. Nach zehn Jahren im Dienst haben viele Agenten mehr Erinnerungen, die nicht ihre eigenen sind, als echte. Sie wissen, wie ein Buchhalter in Basel seinen Kaffee trinkt und wie eine Lehrerin in Graz ihre Schüler begrüßt, aber sie wissen nicht mehr genau, wie ihre Mutter geklungen hat. Der Zweig hat Psychologen dafür. Er hat auch eine Regel: Kein Agent trägt mehr als fünf Legenden gleichzeitig. Viele halten sich daran.

Die Sieben Gebote, gelesen im Zweig

Jeder Kadett lernt die Sieben Gebote der O.D.I.N.-Agenten aus dem Grundregelwerk. Im Operativen Zweig lernt er außerdem, wie man sie hier liest. Die Randbemerkungen stammen von Ausbildern, die ihre Namen nicht darunterschreiben.

- **Die Wahrheit ist relativ, unsere Pflicht nicht.** Im Zweig: Die Wahrheit ist ein Werkzeug. Pass auf, wem du es leihst.
- **Die Menschheit zuerst, egal, was es kostet.** Im Zweig: Frag trotzdem, wer die Rechnung bekommt. Meistens ist es jemand, der nie gefragt wurde.
- **Kein Ruhm, keine Namen.** Im Zweig: Vor allem keine Namen. Nicht einmal deinen.
- **Die Realität ist zerbrechlich, handle mit Bedacht.** Im Zweig: Eine Legende auch. Beide brechen an derselben Stelle, dort, wo jemand genau hinsieht.
- **Wissen ist eine Waffe, nutze es.** Im Zweig: Und wisse, wer außer dir noch bewaffnet ist.
- **Vertraue niemandem blind, nicht einmal dir selbst.** Im Zweig: Vor allem nicht dir selbst, wenn du morgens aufwachst und die Schlüssel an deinem Ring nicht zählen kannst.
- **Wenn du fällst, dann so, dass es zählt.** Im Zweig: Und so, dass niemand erfährt, wer gefallen ist. Die Druckerei schreibt dir einen besseren Tod, als du ihn dir selbst aussuchen würdest.

Kapitel III.
DIE ANDEREN ZWEIGE

Die Schatten und die anderen

„Die Welt weiß nicht, dass es uns gibt. Das ist unser größter Erfolg."
Ausbilderin, Operativer Zweig

Der Operative Zweig ist bei O.D.I.N. geachtet und wenig geliebt. Jede Zelle braucht einen Agenten, der Türen öffnet, Zeugen beruhigt und dafür sorgt, dass am nächsten Morgen nichts in der Zeitung steht. Aber seit Elster trauen viele Agenten keinem, und die anderen Zweige trauen den Agenten nicht ganz. Sie lügen beruflich. Man weiß nie genau, wann sie damit aufhören.

Der Taktische Zweig: Soldier

„Der Soldier will durch die Vordertür. Ich will, dass niemand merkt, dass es eine Tür gibt. Wir einigen uns meistens aufs Fenster."
Agent, Codename Moth

Wie Soldiers die Agenten sehen: als die, deren Plan gescheitert ist, wenn geschossen wird. Soldiers respektieren Agenten, aber sie verstehen nicht, wie man jahrelang jemand anderes sein kann, ohne verrückt zu werden.

Wie die Schatten die Soldiers sehen: als die ehrlichsten Menschen bei O.D.I.N. Ein Soldier sagt, was er denkt, und tut, was er sagt. Für Agenten ist das erholsam und ein wenig beängstigend. Shadow Paratroopers gelten im Zweig als Verwandte.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

„Sie hat mich gefragt, ob mein Gerät auch Fingerabdrücke fälschen kann. Ich habe gesagt, das sei unethisch. Sie hat gesagt, das sei keine Antwort."
Scientist, Codename Relais

Wie Scientists die Agenten sehen: als die anspruchsvollsten Kunden. Agenten wollen Geräte, die klein sind, unauffällig und unmöglich. Sie bekommen sie meistens.

Wie die Schatten die Scientists sehen: als unverzichtbar und naiv. Scientists glauben an Wahrheit. Agenten wissen, dass Wahrheit ein Werkzeug ist wie jedes andere.

Der Psionik-Kern: Psion

„Ein Telepath im Verhör ist Gold wert. Ein Telepath in der Kantine ist eine Zumutung."
Agent, Codename Kuckuck

Wie Agenten die Psionen sehen: als die besten Kollegen und die gefährlichsten Zeugen. Ein Telepath kann jede Legende durchschauen. Agenten, die lange mit Psionen arbeiten, lernen, in Schichten zu denken, damit der Telepath nur die oberste liest.

Wie der Chor die Agenten sieht: als die interessantesten Köpfe bei O.D.I.N. Telepathen sagen, bei einem guten Spy könne man manchmal nicht sagen, welche Schicht die echte ist. Und bei manchen keine. Viele Psionen haben außerdem ein ungutes Gefühl, wenn sie das Wort Retrieval hören, ohne zu wissen, warum.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

„Ein Illusionist in der Zelle ist wie ein zweiter Satz Papiere. Man weiß nie, wann man ihn braucht, aber man ist froh, wenn man ihn hat."
Agent, Codename Moth

Wie Agenten die Thaumaturgen sehen: als laut. Magie hinterlässt Spuren, und Agenten verbringen viel Zeit damit, sie zu beseitigen. Illusionisten sind die Ausnahme. Seit dem Konvoi von 1958 gelten sie im Zweig fast als eigene Leute.

Wie das Kollegium die Agenten sieht: als die Einzigen bei O.D.I.N., die verstehen, was ein Geheimnis wert ist. Viele Thaumaturgen bewundern Agenten heimlich für ihre Disziplin. Offen sagen würde das keiner.

Der Ermittlungszweig: Investigator

„Der Agent lügt dem Zeugen etwas vor, damit er redet. Ich höre zu, was er dann sagt. Wir sind ein gutes Paar, solange er mich nicht auch anlügt."
Investigator, Codename Raven

Wie Investigators die Agenten sehen: mit professionellem Misstrauen. Ein Agent kann einen Zeugen zum Reden bringen, aber er kann ihn auch dazu bringen, das Falsche zu sagen. Journalisten unter den Investigators kennen die Methoden der Agenten gut, manche zu gut.

Wie die Schatten die Investigators sehen: als die, die man nicht belügen sollte. Investigators finden Muster, und Lügen hinterlassen Muster. Die besten Agenten arbeiten gern mit Investigators zusammen. Die schlechtesten meiden sie.

Der Rat

Der höchste Rang bei O.D.I.N. heißt Schattenoffizier, und im Operativen Zweig hält man das nicht für einen Zufall. Der Rat spricht über Codenamen-Kanäle, er hat keine Gesichter und keine Adressen, und er wusste früher als jeder Zweig, wie man so lebt. Agenten sagen gern, der Rat sei der Operative Zweig, der zu lange im Dienst geblieben ist. Sie sagen es leise. Wer es laut sagt, bekommt meistens eine Einladung zu einem Gespräch, und niemand weiß genau, ob das eine Strafe ist oder eine Prüfung.

Die Subklassen untereinander

Subklasse	Ruf im Zweig
Infiltrator	Die Einbrecher. Sie kommen überall rein und reden nicht darüber, wie.
Negotiator	Die Diplomaten. Man lässt sie reden und hofft, dass sie auf der richtigen Seite stehen.
Assassin	Die, über die man nicht spricht. Man grüßt sie und setzt sich nicht mit dem Rücken zu ihnen.
Spy	Die Legenden. Man ist nie sicher, wen man gerade vor sich hat.
Saboteur	Die Handwerker. Man merkt erst hinterher, dass sie da waren.

Eine Zelle, eine Lüge

Moth, die Infiltratorin, stand mit Brandt, dem Stormbreaker, und Viola, der Biochemikerin, vor dem Hintereingang einer Klinik. Drinnen lag ein Patient, der seit drei Tagen im Schlaf eine Sprache sprach, die niemand kannte.

„Zwei Pfleger an der Station“, sagte Moth. „Ein Wachmann, der Kreuzworträtsel löst. Kameras im Flur.“

„Und?“, fragte Brandt.

„Und du bleibst hier.“ Moth zog einen Laborkittel aus der Tasche und reichte ihn Viola. „Du bist Dr. Bergmann vom Labor in Freiburg. Du holst eine Blutprobe ab, die vergessen wurde. Du bist genervt, weil du eigentlich Feierabend hättest.“

„Ich bin nicht gut im Lügen“, sagte Viola.

„Du musst nicht lügen. Du musst genervt sein. Das kannst du.“

Viola dachte darüber nach und nickte. Moth nahm eine Mappe mit Formularen, die in der Druckerei gemacht worden waren, und ging voraus, ohne sich umzusehen. Sie ging nicht wie jemand, der sich einschleicht. Sie ging wie jemand, der hier arbeitet und findet, dass der Aufzug zu langsam ist.

Der Wachmann sah auf, als sie vorbeikamen. Moth hob die Mappe und sagte, ohne stehen zu bleiben: „Labor Freiburg. Station drei. Wo ist hier der verdammte Kaffeeautomat?“

Der Wachmann zeigte nach links, und sie gingen nach rechts, und er sah ihnen nicht nach.

Zehn Minuten später kamen sie zurück, mit einer Blutprobe und einem Foto des Patienten, auf dessen Arm eine Nummer tätowiert war, die Viola aus einem Kristallbuch kannte. Brandt stand noch genau da, wo sie ihn gelassen hatten.

„Das war’s?“, fragte er.

„Das war’s“, sagte Moth. „Die beste Tür ist die, von der niemand weiß, dass sie offen war.“

Kapitel IV. SPIELMECHANIKEN

Die fünf Handwerke

„Jeder Agent kann lügen. Ein guter Agent weiß, welche Lüge in welchen Raum passt.“
Evelyn Marsh, 1953

Dieses Kapitel fasst alles zusammen, was du brauchst, um einen Agenten zu erschaffen und wachsen zu lassen. Jede der fünf Subklassen hat in diesem Buch ein eigenes Kapitel mit ihrer Geschichte, ihren Spielweisen, einem Beispielcharakter und ihren Knoten im Doppelten Boden.

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Infiltrator (VII)	Eindringen, Schlösser, Sicherheitssysteme	+2 GE, +1 IN
Negotiator (VIII)	Verhandlung, Druck, Führung	+2 CH, +1 WE
Assassin (IX)	Lautloses Ausschalten, Gift, Unfälle	+2 GE, +1 ST
Spy (X)	Tarnidentitäten, Informationen, Täuschung	+2 IN, +1 CH
Saboteur (XI)	Sprengstoff, Systeme, Zerstörung ohne Spuren	+2 GE, +1 IN

Einen Agenten erschaffen

Agenten werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. Ihre Kernfertigkeiten sind Heimlichkeit, Täuschung und Schusswaffen, je +1, und jeder Agent beginnt mit der Grundausrüstung des Zweigs: Pistole (9 mm), Tarnkleidung, verschlüsseltes Kommunikationsgerät, faltbare Drohne und Sicherheitswerkzeug-Set. Zusätzlich beginnt jeder Agent mit einer **Legende** der Tiefe 1, die Kapitel V beschreibt. Überlege dir außerdem, wie O.D.I.N. auf dich aufmerksam wurde.

Schneller geht es mit dem Charaktergenerator unter odin-rpg.pages.dev/generator/. Er führt dich Frage für Frage durch die Erschaffung, kennt alle fünf Subklassen dieses Buches mit ihren Hintergründen und erstellt am Ende den Klassenbogen als PDF.

Ein Tipp zu den Attributen: Täuschung und Verkleidung laufen über Manipulation, Etikette und Einschüchtern über Gelassenheit. Ein Agent mit MA 1 ist ein schlechter Lügner, egal wie gut seine Papiere sind, und einer mit GL 1 verrät sich an der ersten Grenzkontrolle durch seine Hände.

Der erste Kontakt

W6	Wie O.D.I.N. dich fand
1	**Ein fremder Dienst.** Du hast für einen anderen Geheimdienst gearbeitet. Dann hast du bei einem Einsatz etwas gesehen, das dein Dienst nicht sehen wollte.
2	**Die Polizei.** Du warst verdeckte Ermittlerin und bist in einen Kult geraten, der mehr war als ein Kult.
3	**Der Handel.** Du hast Kunst, Antiquitäten oder Informationen verkauft, und einer deiner Kunden war ein Sammler.
4	**Die Bühne.** Du warst Schauspieler, Hochstapler oder Betrüger. Jemand hat bemerkt, wie gut.
5	**Die Diplomatie.** Du hast in einer Botschaft gearbeitet und einen Besucher kennengelernt, der keine Einreise brauchte.
6	**Der Zufall.** Du warst am falschen Ort, hast gesehen, was du nicht sehen solltest, und hast darüber geschwiegen, ohne dass man dich darum bitten musste.

Die erste Lüge

W6	Die erste Lüge, die du für O.D.I.N. erzählt hast
1	Deiner Familie, warum du umziehst.
2	Einem Polizisten, warum du nachts in einem Museum warst.
3	Einem Kind, dass das Geräusch im Keller nur der Wind war.
4	Dir selbst, dass du jederzeit aufhören kannst.
5	Einem Sterbenden, dass Hilfe unterwegs ist.
6	Deinem Führungsoffizier. Er hat es nie gemerkt. Glaubst du.

Warum sie bleiben

Agenten bleiben bei O.D.I.N., weil sie etwas gefunden haben, das ihnen das normale Leben nicht bietet, oder weil sie das normale Leben nicht mehr haben. Die folgenden Archetypen ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk.

```
REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB
Ein Agent kann statt eines Antriebs aus dem
Grundregelwerk seinen Archetyp als Antrieb
verwenden. Er baut einmal pro Mission 1
Belastung ab, wenn er eine schwere
Entscheidung im Einklang mit seinem Archetyp
trifft.
```

Der Spieler

Er liebt das Spiel: die Legende, den Moment, in dem jemand glaubt, was er sagt, das Adrenalin an der Grenze zur Entdeckung. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn das Spiel keinen Spaß mehr macht?

Der Patriot

Er glaubt an O.D.I.N. wie andere an ihr Land. Die Organisation schützt die Welt, und er schützt die Organisation. Die Frage für sein Spiel: Wie weit geht seine Loyalität, wenn die Organisation lügt?

Der Verschwundene

Er ist bei O.D.I.N., weil er nicht mehr existieren darf. Ein fremder Dienst sucht ihn, ein Kartell, eine Familie. Die Legenden schützen ihn. Die Frage für sein Spiel: Wer würde ihn erkennen, wenn er seinen echten Namen sagt?

Der Jäger

Er sucht Elster. Oder jemanden wie sie. Er ist überzeugt, dass es noch Verräter bei O.D.I.N. gibt, und er will sie finden. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn die Spur nach oben führt?

Der Beobachter

Er ist lieber Zeuge als Täter. Er sammelt Informationen, Geschichten, Menschen. Er weiß mehr über seine Zelle, als sie ahnt. Die Frage für sein Spiel: Was tut er mit all dem Wissen?

Der Müde

Er hat zu viele Legenden getragen. Er will aufhören und weiß nicht, wie. Die Frage für sein Spiel: Gibt es noch jemanden, zu dem er zurückkehren kann?

Der Doppelte Boden

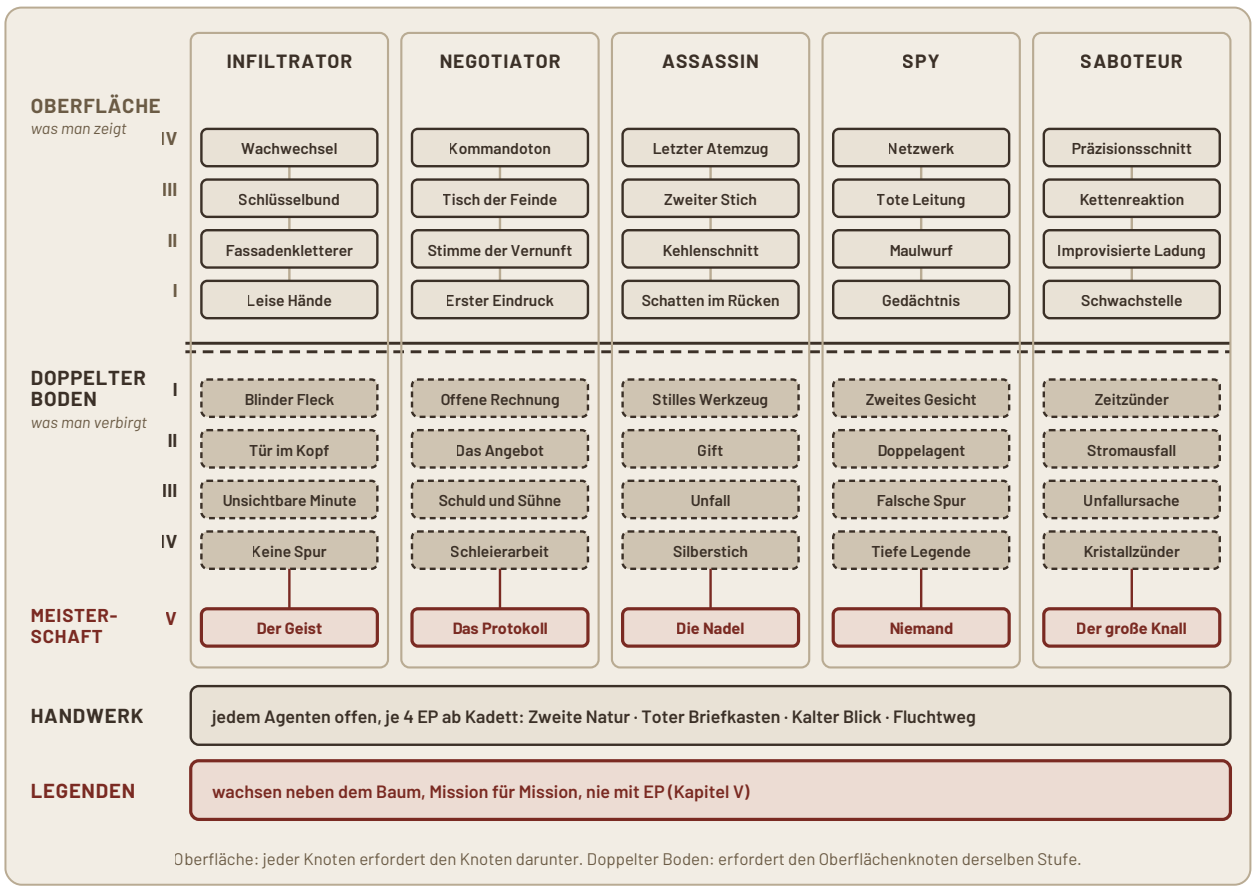
„Was du zeigst, ist dein Handwerk. Was du verbirgst, ist deine Kunst."
Ausbilderin, Operativer Zweig

Psionen wachsen wie ein Baum, Thaumaturgen dringen in ein Siegel ein, Soldiers bauen ein Arsenal. Agenten führen ein Doppelleben, und ihr Klassenbaum auch. Er hat eine **Oberfläche**, die jeder sehen darf, und darunter einen **Doppelten Boden**, den niemand sehen soll.

Aufbau

- **Fünf Säulen.** Jede Subklasse hat eine eigene Säule mit vier Knoten an der Oberfläche und vier Knoten im Doppelten Boden, dazu eine Meisterschaft.
- **Die Oberfläche** ist das, was ein Agent offen kann: klettern, verhandeln, Schlösser öffnen, Sprengsätze bauen. Jeder Knoten erfordert den Knoten darunter.
- **Der Doppelte Boden** ist das, was er verbirgt. Jeder Knoten dort erfordert den Knoten derselben Stufe an der Oberfläche. Man kann nicht verbergen, was man nicht zuerst gezeigt hat.
- **Die Meisterschaft** erfordert den vierten Knoten im Doppelten Boden.
- **Das Handwerk** umfasst vier Knoten, die jedem Agenten offenstehen.
- **Fremde Subklassen.** Ein Agent darf die Oberflächenknoten jeder anderen Subklasse erwerben, jeweils für 2 EP mehr und höchstens bis zu der Stufe, die er in seiner eigenen Säule erreicht hat. Den Doppelten Boden einer anderen Subklasse kann er nie erwerben. Ein Doppelleben kann man sich nicht leihen.

Stufe	Ab Rang	Kosten
I	Kadett	4 EP
II	Agent	6 EP
III	Senior-Agent	8 EP
IV	Veteran	10 EP
V (Meister-schaft)	Schattenoffizier	12 EP



Aktive Knoten nutzen das Attribut und die Fertigkeit, die zur Handlung passen, und haben die Schwierigkeit Machbar (2), sofern nicht anders angegeben. Die Knoten der fünf Subklassen stehen am Ende ihrer Kapitel ab Kapitel VII. Hier folgt das Handwerk.

Das Handwerk

Knoten	Wirkung
Zweite Natur	Passiv. +1 Würfel auf Täuschung und Verkleidung, solange der Agent in einer seiner Legenden auftritt.
Toter Briefkasten	Einmal pro Mission holt der Agent einen kleinen Gegenstand aus einem Versteck, das er vorher angelegt hat: eine Waffe, einen Pass, Geld, ein Werkzeug. Die Spielleitung muss zustimmen, dass es plausibel ist.
Kalter Blick	Passiv. +1 Würfel auf Menschenkenntnis, um Lügen zu erkennen.
Fluchtweg	Passiv. Der Agent kennt in jedem Gebäude nach einer Minute alle Ausgänge. Einmal pro Szene darf er sprinten und trotzdem eine Aktion ausführen, wenn er sich dabei auf einen Ausgang zubewegt.

Alle Handwerksknoten kosten 4 EP und stehen ab dem Rang Kadett offen.

Schwund

Wer ein Doppelleben führt, verliert irgendwann den Überblick, welches Leben das eigene ist. Das ist das Gegenstück zu Resonanz, Flüstern und Nachhall der anderen Klassen.

> **REGEL: SCHWUND**
>
> Der Schwund eines Agenten ist die Zahl seiner Legenden über die erste hinaus, plus 1, wenn er den vierten Knoten im Doppelten Boden besitzt, und plus 1 für die Meisterschaft. Manche Regeln erhöhen ihn vorübergehend. Das steht dann dabei.
>
> Immer wenn der Agent bei einer Probe auf Täuschung oder Verkleidung patzt oder in einer Legende Belastung erleidet, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als der Schwund, verliert der Agent für einen Moment den Faden. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Das Spielleiterbuch gibt ihr Anregungen.

Der Spieler kennt seinen Schwund, aber nicht den Wurf. Er merkt nur, was geschieht, und manchmal merkt er es erst später. Agenten, die den Faden verloren haben, erzählen von kleinen Dingen: Einer hat im Hotel mit dem

Namen einer Legende unterschrieben, die er seit einem Jahr nicht mehr getragen hatte. Eine ist morgens in der Wohnung einer anderen Legende aufgewacht und wusste nicht, wie sie dorthin gekommen war. Einer hat eine Frau auf der Straße gegrüßt, die er nie gesehen hatte, und sie hat zurückgegrüßt.

Schwund lässt sich nur auf eine Weise senken: mit weniger Legenden. Wer eine Legende beerdigt, verliert ihre Tiefe und senkt seinen Schwund um 1 (Kapitel V). Deshalb tragen erfahrene Agenten selten alle Legenden, die ihr Rang erlaubt. Sie wissen, was jede einzelne kostet.

Kunstgriffe

Alle Agenten beherrschen die folgenden Kunstgriffe. Sie kosten keine EP und stehen ab dem Rang Kadett zur Verfügung. Sie sind das Gegenstück zu den Manövern der Soldiers: Handgriffe, die man in der Ausbildung lernt und nie wieder vergisst.

Kaltstart. Einmal pro Szene, bevor die erste Kampfrunde beginnt: Der Agent darf sich bis zu 5 m bewegen und eine verdeckte Waffe ziehen. Wer ihn beobachtet, bemerkt es nur mit einer Probe WE + Wahrnehmung gegen Schwer (3).

Soufflieren. Einmal pro Szene hilft der Agent einem Verbündeten bei einer sozialen Probe, ohne selbst zu würfeln. Der Verbündete erhält +2 Würfel. Das Gegenüber merkt nicht, dass ihm jemand etwas vorsagt.

Blitzableiter. Eine Aktion. Der Agent zieht alle Aufmerksamkeit auf sich: ein Streit, ein Sturz, eine Frage zur falschen Zeit. Bis zu zwei Verbündete erhalten in dieser Runde +2 Würfel auf Heimlichkeit.

Die Ausrede. Einmal pro Szene, nach einer misslungenen Probe auf Täuschung, die kein Patzer war: Der Agent darf sofort eine zweite Erklärung versuchen, mit −1 Würfel.

In der Menge. In einer Menschenmenge erhält der Agent +2 Würfel auf Heimlichkeit, um Verfolger abzuschütteln oder selbst unbemerkt zu folgen.

Kleine Tasche. Einmal pro Mission hat der Agent einen kleinen, unauffälligen Gegenstand dabei, an den niemand gedacht hat: ein Feuerzeug, einen Draht, eine Visitenkarte, eine Sicherheitsnadel. Die Spielleitung muss zustimmen.

Einsatzbeispiel: Kunstgriffe am Empfang

Aria, die Negotiatorin, und Moth, die Infiltratorin, müssen in das Büro eines Sammlers im zwölften Stock eines Hotels. Am Empfang sitzt eine Rezeptionistin, im Aufzug ein Wachmann.

Soufflieren. Aria spricht die Rezeptionistin an, sie gibt sich als Beraterin aus, die einen Termin hat. Moth steht daneben und flüstert ihr kaum hörbar den Namen des Assistenten zu, den sie vorher in der Lobby aufgeschnappt hat. Aria erhält +2 Würfel auf Überzeugen. Die Rezeptionistin ruft oben an.

Die Ausrede. Der Assistent sagt, er habe keinen Termin mit einer Beraterin. Arias Täuschung misslingt, aber es ist kein Patzer. Sie lacht, entschuldigt sich und sagt, sie sei natürlich mit dem Kollegen aus dem Rechtsbereich verabredet, der habe den Termin doch sicher weitergegeben. Zweiter Versuch, mit −1 Würfel. Er gelingt. Man bittet sie hinauf.

Blitzableiter. Im Aufzug steht der Wachmann. Aria verwickelt ihn in ein Gespräch über seine Uhr, lobt sie überschwänglich und stößt dabei ihre Handtasche um. Während er ihr hilft, die Sachen aufzuheben, erhält Moth +2 Würfel auf Heimlichkeit und klebt eine kleine Wanze unter das Bedienfeld.

Kaltstart. Oben im Flur hören sie einen Streit hinter der Tür des Sammlers. Bevor irgendjemand reagiert, hat Moth ihre Pistole gezogen und ist neben die Tür getreten, ohne dass Aria es gesehen hat.

Keiner dieser Kunstgriffe kostet EP. Aber zusammen haben sie die beiden in zwölf Minuten dorthin gebracht, wofür eine Zelle ohne Agenten einen Einbruch gebraucht hätte.

Beschatten und Abschütteln

Keine Tätigkeit nimmt im Leben eines Agenten mehr Zeit ein als das Folgen und das Nichtverfolgtwerden. Die folgenden Regeln machen aus einer Beschattung eine kurze, spannende Szene statt eines einzelnen Wurfs. Die Spielleitung teilt sie in drei **Abschnitte**: drei Straßen, drei Haltestellen, drei Stunden.

> **REGEL: BESCHATTEN**
>
> In jedem Abschnitt würfelt der Verfolger GE + Heimlichkeit gegen WE + Wahrnehmung des Ziels. Ein Ziel, das nicht mit Verfolgern rechnet, würfelt mit −2 Würfeln. Bei Gleichstand bleibt der Verfolger unbemerkt.
>
> Gewinnt das Ziel einen Abschnitt, wird es misstrauisch und würfelt ab jetzt ohne den Abzug. Gewinnt es zwei Abschnitte, hat es den Verfolger bemerkt. Verpatzt der Verfolger, hat das Ziel ihn gesehen und weiß, dass er es weiß.
>
> Mehrere Verfolger wechseln sich ab. Jeder von ihnen würfelt nur in jedem zweiten Abschnitt, und das Ziel muss jeden einzeln zweimal bemerken.

> **REGEL: ABSCHÜTTELN**
>
> Wer weiß, dass er verfolgt wird, würfelt in jedem Abschnitt GE + Heimlichkeit oder IN + Navigation gegen WE + Wahrnehmung des Verfolgers. Gewinnt er zwei Abschnitte hintereinander oder einen mit 3 Überschuss, ist der Verfolger abgehängt.
>
> Wer abgehängt wurde, kann im nächsten Abschnitt mit einer Probe IN + Taktik gegen Schwer (3) erraten, wohin das Ziel wollte, und dort wieder auftauchen. Einmal.

Kunstgriffe und Fähigkeiten greifen dabei wie gewohnt: In der Menge gilt für beide Seiten, Schnelle Flucht der Infiltratoren ebenfalls. Und ein Agent, der eine Stadt in einer Legende mit Tiefe 3 oder mehr kennt, erhält beim Abschütteln dort +1 Würfel, weil er die Hinterhöfe kennt, die auf keinem Stadtplan stehen.

Agenten im Kampf

Agenten sind in offenen Kämpfen schnell überfordert, und das Grundregelwerk sagt das deutlich. Das heißt nicht, dass sie nicht kämpfen können. Es heißt, dass sie anders kämpfen: zuerst, aus dem Verborgenen und nie länger als nötig. Nutze Kaltstart, bevor jemand merkt, dass es einen Kampf gibt. Nutze Deckung und Volle Verteidigung, wenn du nichts Besseres zu tun hast. Nutze Fluchtweg, um aus dem Raum zu sein, bevor die zweite Runde beginnt. Und nutze deine Zelle: Ein Soldier ist nicht beleidigt, wenn du ihm den Vortritt lässt.

Kampfbeispiel: Das Treppenhaus

Moth und Nadel haben in einem Bürohaus in Rotterdam eine Akte geholt, als im Treppenhaus zwei Söldner eines Sammlers auftauchen (Profis: Verteidigung 2, Rüstung 2, 9 LP, Pistole 3 + 3, Schaden 3). Brandt wartet unten im Wagen.

Vor dem Kampf. Moth hört die Schritte eine Etage tiefer. Sie setzt Kaltstart ein: Bevor die erste Runde beginnt, zieht sie ihre Pistole und tritt hinter die Brandschutztür. Nadel kündigt Tötungspräzision an. Beide gewinnen die vergleichende Probe Heimlichkeit gegen Wahrnehmung, die Söldner sind in der ersten Runde überrascht.

Runde 1. Moth schießt auf den vorderen Söldner, GE 5 und Schusswaffen 3, gegen Verteidigung 1, weil er überrascht ist. 3 Erfolge, 2 Überschuss, 3 + 2 − 2 = 3 Schaden. Er hat noch 6 LP. Die Söldner handeln in dieser Runde nicht. Nadel greift wegen Tötungspräzision als Letzte an, aus dem Verborgenen, mit ST 3, Nahkampf 5 und +2 für Schnelles Töten. 6 Erfolge gegen Verteidigung 1 sind 5 Überschuss, ein grandioser Erfolg, und die Rüstung zählt nicht: 2 + 5 + 2 = 9 Schaden. Der zweite Söldner fällt.

Runde 2. Der verletzte Söldner schießt auf Moth. Er würfelt 3 Erfolge gegen ihre Verteidigung 3, kein Überschuss: 3 Schaden minus 1 für ihre leichte Rüstung, sie verliert 2 LP. Moth hat keine Lust auf eine dritte Runde. Sie ruft ihm auf Niederländisch zu, die Polizei sei schon im Haus, und würfelt Täuschung gegen seine Menschenkenntnis. Sie gewinnt. Der Söldner flieht die Treppe hinunter, Brandt entgegen.

Was das zeigt. Agenten gewinnen Kämpfe, bevor sie beginnen. Kaltstart, Überraschung und ein einziger Angriff aus dem Verborgenen entscheiden mehr als jede Waffe. Wer eine dritte Runde braucht, hat etwas falsch gemacht.

Spielbeispiel: Der Doppelte Boden wächst

Kuckuck, der Spy, hat nach vier Missionen 20 EP gesammelt und ist Agent geworden. Sein Spieler überlegt, was er kauft.

Die Möglichkeiten. An der Oberfläche seiner Säule kann er Gedächtnis (Stufe I, 4 EP) kaufen und danach Maulwurf (Stufe II, 6 EP). Im Doppelten Boden darf er Zweites Gesicht (Stufe I, 4 EP) erst kaufen, wenn er Gedächtnis hat, und Doppelagent (Stufe II, 6 EP) erst mit Maulwurf. Fremde Oberflächen kosten 2 EP mehr, und nur bis Stufe II, weil er in der eigenen Säule gerade Stufe II erreicht.

Die Entscheidung. Er nimmt Gedächtnis (4), Zweites Gesicht (4) und Maulwurf (6). Mit den restlichen 6 EP kauft er den Knoten Erster Eindruck von den Negotiators, Stufe I, für 4 plus 2.

Die Folgen. Kuckuck erinnert sich an jedes Detail und bekommt Kontakte in jeder Organisation, in der eine seiner Legenden existiert. Dank Zweitem Gesicht dürfte er jetzt drei Legenden tragen, aber er fordert beim Legendenbüro vorerst nur eine zweite an. Sein Schwund steigt auf 1, und sein Spieler weiß, dass eine dritte Legende ihn auf 2 bringen würde. Doppelagent kauft er beim nächsten Mal, und er weiß, dass er dafür einen Preis zahlen wird.

Häufige Fragen

Warum würfelt mein Spy in seiner besten Legende nicht mit noch mehr Würfeln? Weil eine Probe nie mehr als +3 Bonuswürfel erhält, und das gilt auch für Legende, Zweite Natur und Doppelte Identität zusammen. Irgendwann ist eine Lüge so gut, wie eine Lüge sein kann.

Kann ein Agent in zwei Legenden gleichzeitig auftreten? Nicht am selben Ort. Er kann aber zwei Legenden in derselben Stadt pflegen, und manche Agenten tun genau das.

Was passiert, wenn eine Legende verbrennt? Kapitel V erklärt es. Kurz: Sie ist verloren, die Tiefe ist weg, und der Schwund sinkt, bis eine neue Legende sie ersetzt. Manche Agenten verbrennen Legenden absichtlich, um den Schwund zu senken. Der Zweig sieht das nicht gern.

Kann ein Agent einen Knoten im Doppelten Boden vor seiner Zelle verbergen? Im Spiel ja, auf Wunsch des Spielers. Die Spielleitung sollte es wissen. Die anderen Spieler müssen es nicht.

Brauche ich eine Legende, um Kunstgriffe einzusetzen? Nein. Kunstgriffe sind Handwerk, keine Tarnung. Ein Agent kann unter seinem Codenamen soufflieren, und er kann es als nackter Mensch in einer Zelle ohne Fenster.

Kann mein Agent die Legende eines anderen Agenten übernehmen? Ja, wenn das Legendenbüro zustimmt, wie beim Handelsvertreter aus Graz. Die Legende behält ihre Tiefe, soweit der Rang des neuen Trägers sie erlaubt, aber ihr Kontakt aus Tiefe 3 merkt den Wechsel mit einer Probe WE + Menschenkenntnis gegen die Täuschung des neuen Trägers. Wer die Legende des Vorgängers nicht wochenlang studiert hat, würfelt dabei mit −2 Würfeln.

Was geschieht mit den Legenden eines Agenten, der stirbt? Sie werden beerdigt, alle, am selben Abend. Das ist die einzige Regel des Zweigs, von der es nie eine Ausnahme gegeben hat. Fast nie.

Wie viele Legenden sollte mein Agent tragen? So wenige, wie er braucht, und eine mehr, als er zugibt. Jede Legende öffnet Türen und kostet Schwund. Eine gute Faustregel: eine Legende für die Arbeit, eine für die Flucht, und alles darüber hinaus nur für einen bestimmten Auftrag.

Kapitel V.
DIE LEGENDEN

Die Legenden

„Ein Psion hat seinen Helm, ein Thaumaturg seinen Stein, ein Soldier sein Silber. Wir haben Menschen, die es nicht gibt. Sie sind das Wertvollste, was wir besitzen."
Leiterin des Legendenbüros, Zürich

Eine Legende ist kein Kostüm. Sie ist ein Leben: ein Name, ein Beruf, eine Wohnung, ein Bankkonto, eine Kindheit, ein Zahnarzt, eine Exfreundin, die sich an den Namen erinnern würde, wenn jemand fragte. Das Legendenbüro in Zürich baut das Gerüst. Der Agent füllt es, Mission für Mission, bis die Legende ein eigenes Gewicht bekommt.

Legenden sind die Signatur des Operativen Zweigs. Sie wachsen mit dem Charakter wie das Silber der Soldiers. Aber anders als Silber kann man sie verlieren, und eine verlorene Legende ist gefährlich.

Das Legendenbüro

Das Legendenbüro liegt seit 1952 in Zürich, hinter der Fassade einer kleinen Druckerei für Geschäftsdrucksachen. Es beschäftigt Fälscher, Archivare, Schauspieler, Programmierer und ein Dutzend Menschen, deren einzige Aufgabe es ist, an Telefone zu gehen und sich als Arbeitgeber, Vermieter oder Schuldirektor auszugeben, wenn jemand eine Legende überprüft.

Eine neue Legende entsteht in drei Wochen. Das Büro erfindet einen Menschen, der zur Mission passt, und legt seine Spuren: einen Eintrag im Melderegister, ein Zeugnis in einem Schularchiv, ein Profil in einem Firmenverzeichnis, ein paar alte Fotos. Dann übergibt es die Legende dem Agenten. Ab da ist er dafür verantwortlich, dass sie lebt.

Seit einigen Jahren ist die Arbeit schwerer geworden. Früher reichten ein Pass und ein Nachbar. Heute hat jeder Mensch eine Spur im Netz, und ein Mensch ohne Spur fällt auf. Die Programmierer der Druckerei pflegen deshalb Profile, die jahrelang langweilige Dinge teilen: Urlaubsfotos, Geburtstagsgrüße, ein Foto von einem Kuchen. Die Urlaubsfotos entstehen in einem Studio im Keller, vor Leinwänden mit Stränden. Die Kuchen sind echt. Die Leiterin des Büros sagt, das sei das Einzige, was man nicht fälschen könne.

Tiefe

Jede Legende hat eine **Tiefe** von 1 bis 5. Sie zeigt, wie echt die Legende ist, wie viele Menschen sie kennen und wie viel sie aushält.

Tiefe	Was sie ist	Wirkung
1	Papiere	Ausweis, Wohnung, Beruf. Hält eine einfache Kontrolle aus.
2	Gewohnheit	Nachbarn kennen das Gesicht. +1 Würfel auf Täuschung und Verkleidung in dieser Legende.
3	Bekannte	Die Legende hat einen **Kontakt**, einen Menschen, der ihr vertraut. Die Spielleitung legt ihn mit dem Spieler fest.
4	Vergangenheit	Hintergrundprüfungen bestehen automatisch. +2 Würfel auf Täuschung und Verkleidung in dieser Legende.
5	Ein Leben	Die Legende hat Freunde, Kollegen, vielleicht eine Liebe. Einmal pro Mission kann der Agent einen Gefallen aus diesem Leben einfordern.

Wie Legenden wachsen

```
REGEL: TIEFE GEWINNEN

Eine Legende gewinnt 1 Tiefe, wenn der Agent
eine Mission überwiegend in ihr verbracht hat,
höchstens bis 5.

Zwischen Missionen kann er eine Legende
pflegen: ein Wochenende in ihrer Wohnung, ein
Abend mit ihren Bekannten. Eine Legende, die
ein halbes Jahr nicht gepflegt wurde, verliert
1 Tiefe.

Tiefe kann nie mit EP gekauft werden.

Die Tiefe einer Legende kann nie höher sein,
als der Rang des Agenten erlaubt: Kadett 2,
Agent 3, Senior-Agent 4, ab Veteran 5.
Missionen darüber hinaus gehen nicht verloren.
Die Legende holt die Tiefe nach, sobald der
Rang reicht.
```

Wie viele Legenden

Ein Agent beginnt mit einer Legende der Tiefe 1. Mit jedem Rang darf er eine weitere beim Legendenbüro anfordern.

Rang	Höchstzahl der Legenden
Kadett	1
Agent	2
Senior-Agent	3
Veteran	4
Schattenoffizier	5

Spies mit dem Knoten Zweites Gesicht dürfen eine Legende mehr haben, höchstens aber fünf. Jede Legende über die erste hinaus erhöht den **Schwund**, siehe Kapitel IV.

> **REGEL: GRENZE DER TÄUSCHUNG**
> Bonuswürfel aus der Tiefe einer Legende, dem Knoten Zweite Natur und der Fähigkeit Doppelte Identität zählen zusammen höchstens +3 Würfel, wie jeder Bonus im Grundregelwerk. Abzüge für Gegner, die den Agenten entlarven wollen, bleiben davon unberührt.

Eine Legende bauen

Das Legendenbüro liefert das Gerüst, aber der Spieler entscheidet, wer darin wohnt. Fünf Fragen reichen, und die Antworten gehören auf den Charakterbogen.

- **Name und Beruf.** Langweilig ist gut. Ein Beruf, bei dem niemand nachfragt, und ein Name, den man nach einer Stunde vergessen hat.
- **Ort und Wohnung.** Wo schläft die Legende, und was hängt an ihrer Wand? Eine Legende ohne Wohnung ist nur ein Ausweis.
- **Der Satz.** Eine Redewendung, ein Lieblingswort, eine Art zu grüßen. Der Agent lernt ihn zuerst und legt ihn zuletzt ab.
- **Die Lücke.** Jede Legende hat eine Stelle, an der sie nicht hält. Der Spieler wählt sie selbst oder würfelt. Die Spielleitung darf sie einmal pro Kampagne gegen ihn verwenden, und sie sollte es tun.
- **Der Umschlag.** Wohin geht die Legende, wenn sie verbrennt? Ein Bahnhof, ein Schließfach, eine Adresse, die der Agent nur einmal im Leben benutzen wird.

Deine erste Legende

W6	Wer deine erste Legende ist
1	Ein Versicherungsvertreter, der zu viel reist und zu wenig verkauft.
2	Eine Übersetzerin, die für Konferenzen arbeitet und sich an niemanden erinnert.
3	Ein Student im zehnten Semester, der nie Prüfungen schreibt.
4	Eine Krankenschwester im Nachtdienst, die alle kennen und niemand bemerkt.
5	Ein Antiquitätenhändler mit einem Laden, der nie geöffnet hat.
6	Ein Mensch, den es wirklich gab. Er ist gestorben, und das Legendenbüro hat sein Leben übernommen. Seine Mutter lebt noch.

Die Lücke

W6	Wo deine Legende nicht hält
1	Das Zeugnis stammt von einer Schule, die ein Jahr vor deinem Abschluss geschlossen wurde.
2	Deine Legende hat eine Allergie, die du nicht hast. Irgendwann isst du vor Zeugen das Falsche.
3	Ein alter Schulfreund der Legende lebt noch und ist sehr kontaktfreudig.
4	Die Wohnung gehört einer Hausverwaltung, die jede Woche nachfragt, wann die Kaution kommt.
5	Die Fotos aus der Kindheit wurden in einem Studio gemacht, das ein Fotograf wiedererkennen würde.
6	Die Legende hat einen Namensvetter, der gesucht wird.

Legenden im Spiel

Eine Legende ist nicht nur ein Würfelbonus. Sie ist ein Ort in der Welt, an dem der Agent jemand ist, und sie bringt Menschen mit sich. Der **Kontakt** ab Tiefe 3 ist ein solcher Mensch: die Nachbarin mit dem Ersatzschlüssel, der Kollege, der für einen lügt, der Barkeeper, der weiß, wer in der Stadt Fragen stellt. Er kann Informationen liefern, ein Alibi, ein Bett für eine Nacht. Er weiß nicht, wem er hilft. Und wenn es gefährlich wird, ist er der Erste, den ein Gegner findet.

Der **Gefallen** ab Tiefe 5 ist größer: ein Kollege, der den Agenten nachts in die Firma lässt, eine Freundin, die bei der Polizei arbeitet, ein Chef, der eine Unterschrift leistet, ohne zu lesen. Die Spielleitung entscheidet, was das Leben der Legende hergibt. Es gibt fast immer mehr her, als der Agent erwartet, und es verlangt fast immer etwas zurück.

OPTIONALE REGEL: LEGENDEN FÜR ANDERE KLASSEN

Auch Psionen, Thaumaturgen, Soldiers, Scientists und Investigators können beim Legendenbüro eine Legende anfordern, wenn ihr Führungsoffizier zustimmt. Sie erhalten höchstens eine, und sie wächst nie über Tiefe 2 hinaus. Ein Agent in der Zelle kann sie einweisen: Mit einem Abend Übung und einem Agenten, der souffliert, kommt jeder durch eine Kontrolle.

Verbrannte Legenden

Eine Legende verbrennt, wenn sie auffliegt: Jemand erkennt den Agenten, eine Überprüfung scheitert, ein Gegner kennt den echten Namen. Eine verbrannte Legende ist nicht nur verloren, sie ist gefährlich. Wer sie verbrannt hat, sucht jetzt jemanden, der so aussieht wie der Agent.

REGEL: VERBRENNEN

Eine Legende verbrennt, wenn der Agent in ihr eine Probe auf Täuschung oder Verkleidung verpatzt und die Spielleitung entscheidet, dass jemand es bemerkt hat. Sie verbrennt auch, wenn die Geschichte es verlangt.

Die Legende ist verloren, mit ihrer ganzen Tiefe. Der Kontakt aus Tiefe 3 hört nie wieder von ihr, oder schlimmer, er hört von ihr auf die falsche Weise.

Auf Wunsch baut das Legendenbüro dem Agenten eine neue Legende mit Tiefe 1. Das dauert drei Wochen.

Seit Elster wird jede beendete oder verbrannte Legende im Legendenbüro vernichtet: Papiere, Fotos, Konten, alles. Im Zweig nennt man das **Beerdigung**. Der Agent darf dabei sein, wenn er will. Viele wollen. Es ist die einzige Gelegenheit, sich von jemandem zu verabschieden, der nie existiert hat.

Bräuche

„Wenn du eine Legende beerdigst, sag ihren Namen laut. Einmal. Sonst sagt ihn irgendwann jemand anders.“

Agent, Codename Kuckuck

- **Der Schlüssel.** Viele Agenten tragen die Wohnungsschlüssel aller ihrer Legenden an einem einzigen Ring. Wenn sie morgens aufwachen, zählen sie die Schlüssel, um zu wissen, wer sie heute sind.
- **Der Satz.** Jede Legende hat einen Satz, den nur sie sagt, eine Redewendung, ein Lieblingswort. Agenten lernen ihn zuerst und legen ihn zuletzt ab.
- **Die Rückkehr.** Nach jeder Mission verbringen Agenten einen Abend als sie selbst. Allein, ohne Legende, mit dem echten Namen im Kopf. Wer das auslässt, riskiert, ihn zu verlieren.
- **Keine Fotos.** Agenten lassen sich in ihren Legenden nicht fotografieren, wenn sie es vermeiden können. Und als sie selbst schon gar nicht.
- **Die Beerdigung.** Siehe oben. Wer seine Legenden nicht beerdigt, dem folgen sie.

Die Beerdigung

Die Druckerei in Zürich hatte einen Hinterhof, und in dem Hinterhof stand ein alter Ofen aus Backstein, in dem früher Makulatur verbrannt worden war. Jetzt verbrannte man darin Menschen, die es nicht gab.

Moth stand davor, die Hände in den Manteltaschen, und sah zu, wie die Archivarin eine Kiste auf den Tisch stellte. Darin lag alles, was von Clara Weidner übrig war: ein Pass, ein Führerschein, ein Arbeitsvertrag als Restauratorin in einem Museum in Kassel, eine Krankenversicherungskarte, ein Schlüssel, ein Stapel Fotos von einem Urlaub, den Clara Weidner nie gemacht hatte.

Clara Weidner war vierzehn Monate alt geworden. Tiefe 2, mehr ließ Moths Rang nicht zu, aber das wusste in Kassel niemand. Sie hatte eine Nachbarin gehabt, die ihr jeden Freitag Kuchen brachte, und einen Kollegen, der sie zweimal ins Kino eingeladen hatte. Sie war letzte Woche aufgeflogen, als ein Sammler in Kassel ein Foto aus einer Überwachungskamera mit einem Foto aus einer Akte verglichen hatte, die er nicht hätte haben dürfen.

„Willst du etwas behalten?“, fragte die Archivarin. „Das ist nicht erlaubt. Aber alle fragen.“

Moth sah die Kiste an. Den Schlüssel. Die Fotos. Die Kuchenrezepte, die sie auf Claras Küchenfenster gesehen und aus Gewohnheit abgeschrieben hatte.

„Nein“, sagte sie.

Die Archivarin legte die Sachen einzeln in den Ofen. Erst die Papiere, dann die Fotos, zuletzt den Schlüssel, der nicht brannte, sondern nur schwarz wurde. Sie würde ihn später herausholen und in einen Fluss werfen. So machte man das.

„Sag ihren Namen“, sagte die Archivarin. „Einmal. Laut.“

Moth zögerte. Dann sagte sie: „Clara Weidner.“

Es klang fremd. Es klang wie jemand, den sie gekannt hatte.

Draußen auf der Straße, vor der Druckerei, zog sie den Schlüsselring aus der Tasche, zählte die Schlüssel und nahm einen ab, den niemand mehr brauchte. Dann blieb sie eine Weile stehen, weil sie merkte, dass sie nicht wusste, wohin sie jetzt gehen sollte. In Kassel wartete eine Nachbarin mit Kuchen auf jemanden, der nicht kommen würde.

Sie ging zum Bahnhof. Unterwegs sagte sie sich ihren eigenen Namen vor, leise, einmal. Es klang ebenfalls fremd.

Kapitel VI.
DAS WERKZEUG

Das Werkzeug

„Ein Agent trägt nichts, was ein Mensch nicht auch tragen würde. Nur bei uns macht es etwas anderes."
Ausrüsterin, Legendenbüro

Die folgende Ausrüstung ergänzt Kapitel X des Grundregelwerks. Agenten bekommen sie über das Legendenbüro oder den Führungsoffizier, nicht über eine Waffenkammer. Vieles davon ist getarnt: Es sieht aus wie ein Füller, eine Brille, ein Schlüsselanhänger. Die Spielleitung entscheidet, was genehmigt wird. Die Ausrüstung der einzelnen Subklassen steht in ihren Kapiteln.

Die Grundausrüstung

Die Grundausrüstung eines Agenten steht im Grundregelwerk: Pistole (9 mm), Tarnkleidung, verschlüsseltes Kommunikationsgerät, faltbare Drohne und Sicherheitswerkzeug-Set. Im Zweig sieht davon nichts so aus, wie es heißt. Das Kommunikationsgerät ist ein gewöhnliches Mobiltelefon mit einem zweiten Innenleben, die Drohne passt in ein Brillenetui, das Werkzeug steckt in einem Kulturbeutel zwischen Zahnbürste und Rasierschaum. Die Tarnkleidung ist das, was die Legende tragen würde. Nur die Pistole ist eine Pistole. Die Ausrüsterin der Druckerei sagt, das liege daran, dass bisher niemand einen Vorschlag gemacht habe, der ihr gefällt.

Tarnung und Dokumente

Gegenstand	Wirkung
Maskenkoffer	Perücken, Prothesen, Kontaktlinsen, Schminke. +2 Würfel auf Verkleidung, eine Stunde Vorbereitung. *Selten.*
Wendemantel	Ein Mantel mit zwei Seiten, zwei Farben und zwei Schnitten. Wer den Agenten in einer Menge verfolgt, würfelt nach dem Wenden eine Runde lang mit −1 Würfel. *Häufig.*
Stimmfilter	Ein Implantat hinter dem Ohr, das die Stimme leicht verändert. Stimmerkennung versagt. *Sehr selten.*
Behördenausweis	Ein Ausweis einer Behörde, die es wirklich gibt: Gesundheitsamt, Brandschutz, Gewerbeaufsicht. +1 Würfel auf Täuschung gegenüber Angestellten, Hausmeistern und Pförtnern. Hält keiner Überprüfung durch die Behörde selbst stand. *Selten.*
Falsche Papiere	Wie im Grundregelwerk. Für Agenten ersetzen sie keine Legende. Sie sind das, was man zeigt, wenn man keine Legende hat. *Selten.*

Überwachung

Gegenstand	Wirkung
Knopfkamera	Zeichnet eine Stunde auf. Unbemerkbar ohne gezielte Suche. *Häufig.*
Wanze im Füller	Ein Füller, der schreibt und hört. Reichweite 300 m. *Häufig.*
Peilsender	So groß wie ein Hemdknopf, magnetisch. Zeigt eine Woche lang, wo ein Fahrzeug oder eine Tasche ist. *Häufig.*
Richtmikrofon im Regenschirm	Hört Gespräche auf bis zu 50 m, solange nichts im Weg ist. +1 Würfel auf Wahrnehmung beim Lauschen. *Selten.*
Kristalldetektor im Schlüsselanhänger	Vibriert, wenn in 10 m ein aktiver Kristall ist. Aus der Werkstatt des Kollegiums. *Selten.*

Einbruch und Flucht

Gegenstand	Wirkung
Dietrichset in der Uhr	+1 Würfel auf Sicherheitssysteme bei mechanischen Schlössern. Übersteht jede Durchsuchung. *Selten.*
Kartenkopierer	Kopiert eine Schlüsselkarte in drei Sekunden, wenn er sie berührt. *Selten.*
Glasschneider im Ring	Schneidet in einer Minute ein handgroßes Loch in eine Scheibe, fast lautlos. *Selten.*
Gürtel mit Seil	Zwanzig Meter dünnes Seil im Gürtel, trägt einen Menschen. +1 Würfel auf Athletik beim Abseilen. *Häufig.*
Fluchtpaket	Pass, Geld, Handy und Kleidung in einem Schließfach an einem Bahnhof. Einmal pro Kampagne. *Nicht käuflich.*

Verbindung

Agenten telefonieren nicht, wenn sie nicht müssen, und wenn sie müssen, dann so, dass es niemand bemerkt. Der tote Briefkasten ist die Regel, alles andere ist die Ausnahme.

Gegenstand	Wirkung
Einmaltelefon	Ein billiges Mobiltelefon mit einer Karte, die nach einem Anruf weggeworfen wird. Wer den Anruf zurückverfolgen will, würfelt mit −2 Würfeln. *Häufig*.
Hohle Münze	Eine Münze, die sich aufschrauben lässt, für Mikrofilm oder eine Speicherkarte. Wer sie nicht kennt, findet sie nicht. *Häufig*.
Einmalblock	Ein Block mit Zahlenreihen, jede Seite nur einmal verwendbar. Nachrichten damit gelten als nicht zu entschlüsseln, solange niemand den Block findet. *Häufig*.
Burst-Sender	Speichert eine Nachricht und sendet sie in einer halben Sekunde. Anpeilen ist nur mit Vorbereitung möglich. *Selten*.

Gifte

Gift	Wirkung
Schlafmittel	Das Opfer schläft nach einer Minute für eine Stunde ein. KO + Zähigkeit gegen Schwer (3), um wach zu bleiben. *Selten*.
Brechmittel	Das Opfer muss für eine halbe Stunde dringend woanders sein. Beliebt, um Wachen von ihrem Posten zu holen. *Häufig*.
Wahrheitsserum	Das Opfer würfelt eine Stunde lang mit −2 Würfeln auf Täuschung. Nebenwirkung: Kopfschmerzen, Erinnerungslücken. *Sehr selten*.
Vergessenstropfen	Das Opfer vergisst die letzte Stunde. Aus der Apotheke der Alchemisten des Kollegiums. *Sehr selten*.
Gegengift-Set	Wirkt gegen die meisten Gifte dieses Kapitels. Eine Aktion, IN + Medizin gegen Machbar (2). *Selten*.

Gifte werden nur mit Genehmigung des Führungsoffiziers ausgegeben, und jede Verwendung wird im Bericht vermerkt. Assassins haben eigene Regeln, siehe Kapitel IX.

Fahrzeuge

Fahrzeug	Beschreibung
Das Taxi	Ein echtes Taxi mit echter Lizenz, gefahren von einem Agenten, der die Stadt kennt. Niemand sieht einem Taxi nach.
Lieferwagen mit Wechselkennzeichen	Weiß, mit der Aufschrift eines Handwerksbetriebs, den es gibt. Die Kennzeichen lassen sich in einer Minute tauschen.
Mietwagen ohne Geschichte	Auf eine Legende gemietet und nach der Mission zurückgegeben, gewaschen und mit vollem Tank.

Die Werkstatt der Druckerei

Im zweiten Stock der Druckerei arbeitet die Ausrüsterin, eine kleine Frau mit einer Lupe an einem Band um den Hals. Wer einen Gegenstand umbauen lassen will, bringt ihn vorbei und wartet eine Woche. Sie stellt keine Fragen. Sie will nur wissen, wie viel der Gegenstand aushalten muss.

Umbau	Wirkung
Doppelter Boden	Ein Koffer, eine Handtasche oder ein Kulturbeutel bekommt ein Versteck, das bei einer gewöhnlichen Durchsuchung nicht gefunden wird. Gezielte Suche: WE + Wahrnehmung gegen Schwer (3).
Hohler Absatz	Platz für einen Schlüssel, einen Dietrich oder eine Speicherkarte. Übersteht jede Leibesvisitation, bei der niemand die Schuhe auszieht.
Präparierte Brille	Eine Kamera im Steg, die auf Blinzeln auslöst. Zwanzig Bilder, danach muss sie in die Werkstatt zurück.

Ausrüstung anfordern

Wer etwas aus diesem Kapitel braucht, schreibt es auf einen Zettel und legt ihn in den toten Briefkasten. Weil alles über tote Briefkästen läuft, dauert es einen Tag länger als im Hort: Häufige Dinge liegen am nächsten Tag im Schließfach eines Bahnhofs, seltene nach zwei Tagen, sehr seltene nach vier Tagen und nur mit einer Begründung, die der Führungsoffizier unterschreibt. Die Ausrüsterin liest jede Anforderung selbst, und sie schickt manchmal etwas mit, das niemand bestellt hat. Agenten haben gelernt, auch das einzupacken.

REGEL: WAS DIE LEGENDE TRÄGT

Wer einen Agenten durchsucht, vergleicht, was er findet, mit dem, was der Agent zu sein behauptet. Trägt der Agent Dinge, die nicht zu seiner Legende passen, erhält der Durchsuchende +2 Würfel, um die Legende zu durchschauen.

Getarnte Ausrüstung aus diesem Kapitel zählt nicht als unpassend, solange niemand sie benutzt sieht. Eine Pistole zählt immer, es sei denn, die Legende hat einen Waffenschein.

Die Ausrüsterin

Die Ausrüsterin nahm den neuen Pass, schlug ihn auf, klappte ihn wieder zu und bog ihn zweimal über die Kante des Tisches, bis der Rücken nachgab.

„Jonas Feld“, sagte sie. „Freier Lektor. Köln. Zweiundvierzig Jahre alt. Und er hat einen Pass, der aussieht, als käme er gerade aus der Presse. Setzen Sie sich.“

Kuckuck setzte sich. Sie legte ihm eine Brille hin, ein altes Modell mit einem Kratzer im linken Glas. Er setzte sie auf. Das Glas war Fensterglas. Den Kratzer hatte jemand mit Absicht gemacht.

„Lektoren lesen“, sagte sie. „Wer liest, hat eine Brille, und wer eine Brille hat, hat irgendwann einen Kratzer darin.“ Sie nahm seine neuen Schuhe, ging damit zur Tür und rieb die Spitzen am Rahmen, bis das Leder stumpf wurde. Dann leerte sie eine Papiertüte auf dem Tisch aus: Kassenbons einer Bäckerei in Köln-Ehrenfeld, eine halb abgestempelte Fahrkarte der Straßenbahn, ein Pfandbon, eine Visitenkarte eines Zahnarztes mit einem Termin auf der Rückseite, eine Büroklammer, eine Münze aus Dänemark.

„Die Münze?“, fragte er.

„Jeder hat eine Münze aus einem Land, in dem er lange nicht mehr war. Niemand weiß, woher.“ Sie steckte alles in ein Portemonnaie, das schon Falten hatte, und drückte es ihm in die Hand. „Menschen tragen ihr Leben in den Taschen. Wenn jemand Ihre Taschen durchsucht, soll er Jonas Feld finden, nicht die Druckerei.“

Sie gab ihm einen Füller. Er hörte, das wusste er. Sie gab ihm eine Ledertasche mit einem Fleck, den man nicht mehr herausbekommen würde, und ein Manuskript mit Anmerkungen in einer Handschrift, die er in den nächsten drei Wochen lernen würde. Zuletzt nahm sie ihm den Schlüsselring ab, sah ihn sich lange an und hängte einen neuen Schlüssel daran.

„Wie viele sind es jetzt?“, fragte sie.

„Zwei.“

„Dann passen Sie auf, dass es zwei bleiben.“

Was ein Agent nie bei sich trägt

- **Nichts mit dem eigenen Namen.** Kein Brief, kein Ring mit Gravur, keine Karte einer Bibliothek aus der Kindheit.
- **Kein neues Portemonnaie.** Ein neues Portemonnaie gehört einem Menschen, der gestern noch nicht existiert hat.
- **Keine Fotos von Menschen, die er liebt.** Wer sie findet, weiß, wo er drücken muss.
- **Keine Waffe, die er nicht erklären kann.** Die Pistole bleibt im Koffer, wenn die Legende keinen Grund hat, eine zu besitzen.
- **Keinen Zettel mit einer Adresse.** Adressen trägt man im Kopf oder gar nicht.

Das Legendenpaket

Jede Legende, die das Büro übergibt, kommt mit einem Paket. Es enthält die Papiere, einen Schlüssel, ein Telefon mit Kontakten, ein Foto von Menschen, die die Legende kennen sollte, und einen Umschlag mit Bargeld. Und einen zweiten Umschlag, den der Agent nur öffnen soll, wenn die Legende verbrennt: Darin steht, wohin er dann gehen soll.

Manche Agenten öffnen den zweiten Umschlag nie. Manche öffnen ihn am ersten Tag. Das Legendenbüro erfährt es nicht, und es fragt nicht.

Aus anderen Zweigen

Agenten leihen sich gern, was andere Zweige herstellen. Ein Spiegel der Täuschung aus dem Kollegium, ein Säckchen Salz aus der Waffenkammer, ein Feldscanner aus einem Labor der Scientists: Solche Dinge bekommt ein Agent nicht über die Druckerei, sondern über seine Zelle. Die Spielleitung behandelt sie wie Ausrüstung mit derselben Seltenheit, verlangt aber, dass jemand aus dem anderen Zweig zustimmt. Wer sich etwas leiht, bringt es zurück. Wer es nicht zurückbringt, bekommt beim nächsten Mal nichts, und das spricht sich zwischen den Zweigen schneller herum als jede Beförderung.

Artefakte des Zweigs

Der Operative Zweig besitzt wenige Artefakte, und sie sind alle unauffällig. Wie jedes Artefakt bei O.D.I.N. werden sie nur an Veteranen und höher ausgegeben, nur für eine Mission. Die Totenköpfe geben die **Gefahr** eines Artefakts an, von einem bis fünf (Grundregelwerk, Kapitel X). Wer ein Artefakt benutzt, zahlt seinen **Preis**, egal welcher Klasse er angehört.

Artefakt	Wirkung
Marshs Fingerhut ☠☠☠☠☠	Der Fingerhut, den Evelyn Marsh in Lyon als Näherin trug. Wer ihn trägt, wird von Menschen, die ihm nicht direkt ins Gesicht sehen, nicht bemerkt. **Preis:** Auch Freunde sehen an ihm vorbei. +1 Schwund bis zum Ende der Mission.
Diplomats Füller ☠☠☠☠☠	Mit diesem Füller hat Diplomat das Schleierprotokoll nie unterschrieben. Wer mit ihm einen Vertrag aufsetzt, erhält +2 Würfel auf Verhandeln, und das Gegenüber hält sich an die Abmachung, solange es keinen sehr guten Grund hat, es nicht zu tun. **Preis:** Der Agent ist genauso gebunden. Bricht er die Abmachung, erleidet er 2 Belastung.
Aigners Hut ☠☠☠☠☠	Der graue Hut des Handelsvertreters aus Graz. Wer ihn trägt, an den erinnern sich Zeugen nur als den Mann oder die Frau mit dem Hut. Beschreiben können sie nichts anderes, auch nicht unter Hypnose. **Preis:** Wer ihn zu oft trägt, ist auch für die Zelle nur noch der mit dem Hut. Nach drei Missionen mit dem Hut +1 Schwund, bis er eine Mission ohne ihn geht.
Der Schlüssel ohne Tür ☠☠☠☠☠	Ein Schlüssel der Schlüsselmacherin aus Wien, der in kein Schloss passt. Einmal pro Mission passt er in genau eine Tür im Gebäude: die, hinter der liegt, was der Agent sucht. Er muss sie finden, indem er es probiert. **Preis:** Danach 1 Belastung.
Das Foto von Elster ☠☠☠☠☠	Ein altes Passfoto. Wer es bei sich trägt, erkennt jede Tarnung, auch magische, auch psionische. Es wird nicht ausgegeben. Es liegt beim Rat. Der Zweig weiß nicht, warum. **Preis:** Wer es trägt, erkennt auch die eigene Legende nicht mehr: +2 Schwund.

Kapitel VII.
INFILTRATOR

Infiltrator

„Die beste Tür ist die, von der niemand weiß, dass sie offen war."
Infiltrator, Codename Moth

Das Wesen der Subklasse

Infiltratoren kommen hinein. In Gebäude, Archive, Tresorräume, Klöster, Labore, überall dorthin, wo jemand etwas verbirgt, das O.D.I.N. braucht. Sie kennen Schlösser, Kameras, Wachroutinen und die Gewohnheiten von Menschen, die Türen bewachen. Ihre größte Stärke ist nicht die Technik, sondern die Geduld.

Ein Infiltrator ist dann erfolgreich, wenn niemand merkt, dass er da war. Kein Alarm, keine Spuren, kein fehlender Gegenstand, nur einer, der genauso aussieht. Die besten Infiltratoren des Zweigs haben Dinge aus Räumen geholt, die bis heute niemand als bestohlen erkannt hat.

INFILTRATOR AUF EINEN BLICK

Boni: +2 GE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Heimlichkeit, +1 Täuschung, +1 Sicherheitssysteme. **Ausrüstung:** Leichte Rüstung, EMP-Granate, Tarnumhang (+1 Würfel auf Heimlichkeit, solange er sich langsam bewegt).

Unauffälligkeit (passiv): Wer den Infiltrator entdecken will, würfelt mit −2 Würfeln.

Schnelle Flucht (passiv): +2 Würfel auf alle Proben, um zu entkommen. Verfolger würfeln mit −2 Würfeln.

Sabotage (aktiv, 1× pro Szene): Der Infiltrator manipuliert ein Sicherheitssystem, eine Tür oder eine Überwachungseinrichtung. Die Probe auf Sicherheitssysteme ist um eine Stufe leichter, und ein Alarm wird erst eine Runde später ausgelöst.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Der vierte Stock

Das Museum schloss um achtzehn Uhr, und um achtzehn Uhr zwölf stand Moth in einer Besenkammer im vierten Stock und zählte.

Sie zählte die Schritte des Wachmanns, der seine erste Runde drehte. Zweihundertvierzig bis zum Treppenhaus, vierzig Sekunden Pause am Fenster, weil er dort rauchte, obwohl es verboten war. Sie zählte die Klicks der Kameras, die sich im Flur alle zwanzig Sekunden drehten. Sie zählte ihren eigenen Atem, weil man das tut, wenn man zwei Stunden in einer Besenkammer steht.

Um zwanzig Uhr drei ging sie los.

Der Flur war dunkel, bis auf die Notbeleuchtung. Moth ging nicht schnell und nicht langsam. Sie ging im Takt der Kameras, drei Schritte, Stopp, zwei Schritte, Stopp, und blieb immer genau dort stehen, wo die nächste Kamera gerade nicht hinsah. Sie hatte das tagelang geübt, in einer Halle in Zürich, mit Kameras, die ein Ausbilder nach Zufall drehen ließ. Hier drehten sie sich nicht nach Zufall. Das machte es einfach.

Der Raum mit der Sammlung Weyland lag am Ende des Flurs. Die Tür war aus Glas, mit einem elektronischen Schloss und einem zweiten, mechanischen darunter, weil der Direktor den Elektronikern nicht traute. Moth mochte Menschen, die Elektronikern nicht trauten. Mechanische Schlösser erzählen einem, was sie wollen, wenn man zuhört.

Sie brauchte achtzig Sekunden.

Drinnen standen Vitrinen mit Keramik, Münzen und Werkzeugen aus der Bronzezeit. Und in der letzten Vitrine, zwischen zwei Tonscherben, ein kleiner, klarer Stein, den der Katalog als Bergkristall, Fundort unbekannt beschrieb. Er war nicht größer als ein Fingernagel. Moth hielt ein kleines Gerät an das Glas, einen Schlüsselanhänger aus der Werkstatt des Kollegiums. Er vibrierte.

Sie öffnete die Vitrine, nahm den Stein, legte einen anderen hinein, der genauso aussah und genauso wenig wert war, und schloss die Vitrine wieder. Dann holte sie ein Tuch heraus und wischte den Staub gleichmäßig über das Glas, damit man nicht sah, wo ihre Hand gewesen war.

Auf dem Rückweg sah sie den Wachmann am Fenster stehen und rauchen. Er sah hinaus in die Nacht und dachte an etwas, das ihn traurig machte, das sah man an seinen Schultern. Moth ging drei Meter hinter ihm vorbei, im Takt der Kameras, und er drehte sich nicht um.

Um zwanzig Uhr einundzwanzig war sie wieder in der Besenkammer. Um sechs Uhr morgens, als die Putzkolonne kam, zog sie einen Kittel an, nahm einen Eimer und ging mit ihnen hinaus.

Der Stein lag drei Tage später im Kristallbuch, Eintrag 9.412, Fundort: unbekannt, übergeben von Operativem Zweig. Moth las den Eintrag nie. Sie las nie, was aus den Dingen wurde, die sie holte. Das hatte sie sich in der

Ausbildung angewöhnt, und es hatte ihr immer geholfen, nachts zu schlafen.

Die Einbrecher

Infiltratoren gab es im Operativen Zweig von Anfang an. In den ersten Jahrzehnten war ihre Hauptaufgabe die Beschaffung: Kristalle und Artefakte, die in private Hände geraten waren, zurückholen, ohne dass es jemand merkte. Das war einfacher als verhandeln und leiser als rauben. Im Kristallbuch des Kollegiums steht bis heute bei fast jedem vierten Eintrag derselbe Vermerk: übergeben von Operativem Zweig.

Seit den Siebzigern hat sich die Arbeit verändert. Sammler bewachen ihre Stücke besser, mit Elektronik, Söldnern und manchmal mit Dingen, die keine Menschen sind. Infiltratoren arbeiten heute eng mit Saboteuren zusammen, die Systeme ausschalten, und mit Illusionisten aus dem Kollegium, die Wachen ablenken. Und sie holen nicht mehr nur Kristalle. Sie holen Akten, Festplatten, Menschen.

Seit 2011 kommt eine neue Aufgabe hinzu: Orte betreten, an denen sich ein Riss geöffnet hat, bevor jemand anderes es tut. Infiltratoren gehen dann vor der Zelle hinein, still, allein, und schauen nach. Nicht alle kommen zurück, um zu berichten.

Legende: Nachtfalter

Die erste Infiltratorin des Zweigs trug den Codenamen **Nachtfalter**. Sie war im Krieg, als halbes Kind, eine Einbrecherin in Marseille gewesen, bevor Evelyn Marsh sie rekrutierte. Zwischen 1949 und 1988 holte sie über dreihundert Kristalle aus Privatsammlungen, Museen und Tresoren in ganz Europa, und kein einziger Diebstahl wurde je als solcher erkannt. Sie ging mit sechzig in den Ruhestand und schrieb danach ein Buch über Schlösser, das in der Ausbildung bis heute verwendet wird. Es erschien unter falschem Namen und wurde nur in drei Exemplaren gedruckt.

Der erste Auftrag

W6	Der erste Ort, an dem du warst, wo du nicht hättest sein dürfen
1	Ein Museum bei Nacht. Du hast einen Stein gegen einen anderen getauscht.
2	Ein Archiv einer Behörde, in dem eine Akte über dich lag.
3	Ein Kloster, in dem die Mönche nachts im Kreis saßen und nicht atmeten.
4	Eine Villa am See. Der Besitzer war zu Hause und hat dich nie bemerkt.
5	Ein Hort von O.D.I.N. Es war eine Prüfung. Du hast bestanden.
6	Ein Raum, der auf keinem Grundriss verzeichnet war. Die Tür war von innen verriegelt.

Ein Tag im Leben

Infiltratoren sind Menschen der Nacht und der Vorbereitung. Ein Einbruch dauert Minuten, die Vorbereitung Wochen. Den Großteil ihrer Zeit verbringen Infiltratoren damit, zu beobachten: Gebäude, Wachen, Lieferanten, Putzkolonnen. Sie sitzen in Cafés gegenüber, fahren mit Lieferwagen vorbei, bewerben sich als Aushilfe, lassen sich Grundrisse von Architekten zeigen, die glauben, einen Interessenten für eine Wohnung vor sich zu haben.

Zu Hause üben sie. Schlösser, immer wieder, mit geschlossenen Augen. Die meisten Infiltratoren haben eine Tür mit sechs verschiedenen Schlössern in ihrer Wohnung, und sie öffnen sie jeden Abend einmal, bevor sie schlafen gehen.

Am Tag des Einsatzes sind sie ruhig, fast träge. Sie essen wenig, schlafen am Nachmittag, gehen noch einmal alles im Kopf durch. Und dann gehen sie hinein.

Die Ausbildung

Neben der allgemeinen Ausbildung des Zweigs verbringen angehende Infiltratoren drei Monate in einer Halle in Zürich, die innen aussieht wie ein Museum, eine Bank, eine Villa und ein Labor, je nachdem, was gerade aufgebaut ist. Sie lernen Schlösser nach Nachtfalters Buch, Kameras, Alarmanlagen, Wachrhythmen. Sie

lernen, eine Stunde in einem Schrank zu stehen, ohne sich zu bewegen.

Die Abschlussprüfung findet in einem echten Gebäude statt, ohne Vorwarnung. Der Rekrut bekommt eine Adresse und einen Gegenstand, den er holen soll, und das Gebäude weiß nichts davon. Wer gefasst wird, muss sich selbst herausreden. Das Legendenbüro hilft nicht.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, das Handwerk und die Kunstgriffe in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Einbrecher	Schlösser, Kameras, Tresore. Er holt, was verschlossen ist. Knoten: Leise Hände, Schlüsselbund, Unsichtbare Minute.
Der Späher	Er geht vor der Zelle hinein und sieht nach. Knoten: Tür im Kopf, Wachwechsel, dazu Fluchtweg aus dem Handwerk.
Die Fassade	Kletterer, Dachläufer, Einsteiger durch das dritte Fenster links. Knoten: Fassaden-kletterer, Blinder Fleck.

REGEL: DER TAKT

Ein Infiltrator, der ein Gebäude mindestens eine Stunde beobachtet hat, kennt den Takt der Wachen und Kameras. Er erhält in diesem Gebäude +1 Würfel auf Heimlichkeit, bis der Alarm ausgelöst wird oder sich die Wachen ändern.

REGEL: DER TAUSCH

Wenn ein Infiltrator einen Gegenstand gegen eine Nachbildung tauscht, bemerkt der Besitzer den Verlust erst, wenn er den Gegenstand genau untersucht: WE + Wahrnehmung gegen die Erfolge der Heimlichkeitsprobe des Infiltrators, mit +2 Würfeln für den Besitzer, wenn er den Gegenstand gut kennt.

Der Preis

Infiltratoren zahlen mit Einsamkeit und mit einer seltsamen Art von Heimatlosigkeit. Sie kennen hundert Gebäude besser als ihre eigene Wohnung. Sie wissen, wo in einer Villa die Katze schläft und welche Stufe im Treppenhaus knarrt, aber sie haben nie dort gewohnt. Viele Infiltratoren können nicht mehr in einem fremden Haus schlafen, ohne im Kopf die Ausgänge zu zählen. Und manche bemerken irgendwann, dass sie auch in ihrem eigenen Haus nachts auf den Takt der Geräusche achten.

OPTIONALE REGEL: DIE AUSGÄNGE

Ein Infiltrator, der in einem fremden Gebäude übernachtet, ohne vorher alle Ausgänge gezählt zu haben, schläft schlecht und erleidet 1 Belastung. Hat er sie gezählt, kann er in diesem Gebäude bis zum nächsten Morgen nicht überrascht werden.

W6	Was dich das Eindringen gekostet hat
1	Du kannst durch keine Tür mehr gehen, ohne auf das Schloss zu sehen.
2	Du schläfst nur noch mit dem Rücken zur Wand.
3	Du hast den Geburtstag deiner Schwester verpasst, weil du in einem Schrank standest.
4	Du erkennst Wachleute an ihrem Gang, auch in Zivil, auch im Urlaub.
5	Du hast einmal etwas mitgenommen, das nicht auf der Liste stand. Es liegt noch in deiner Schublade.
6	Du warst in einem Raum, in dem die Zeit anders lief. Seitdem geht deine Uhr nach.

Im Spiel

- **Du bist die Vorhut.** Während die anderen noch planen, bist du schon drinnen. Offene Kämpfe meidest du, denn wenn geschossen wird, hast du etwas falsch gemacht.

- **Plane mit der Spielleitung.** Frag nach Grundrissen, Wachen, Kameras. Deine Stärke ist Vorbereitung.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du einmal geholt und nie abgegeben?

BEISPIEL: MOTH IM ARCHIV

Moth will in das Archiv eines Auktionshauses. Sie hat das Gebäude eine Stunde lang beobachtet (Der Takt, +1 Würfel) und trägt ihren Tarnumhang (+1 Würfel, solange sie langsam geht).

Im Flur geht ein Wachmann Streife. Vergleichende Probe: Moth würfelt GE 5 und Heimlichkeit 5, dazu 2 Bonuswürfel. Weiß: 6, 2, 5, 1, 3, 4, 1 ergibt 2 Erfolge. Bunt: 4, 6, 2, 5, 1 ergibt 3 Erfolge. Der Wachmann hat WE 2 und Wahrnehmung 2, wegen Unauffälligkeit aber 2 Würfel weniger. Ihm bleiben 2 bunte Würfel: 5 und 3, ein Erfolg. Moth geht vorbei.

Die Tür zum Archiv hat ein elektronisches Schloss, Schwer (3). Moth setzt Sabotage ein: Die Probe wird Machbar (2), und ein Alarm käme erst eine Runde später. GE 5, Sicherheitssysteme 4 und +1 für ihr Sicherheitswerkzeug-Set. Weiß: 5, 2, 1, 6, 3, 1 ergibt 2 Erfolge, bunt: 4, 1, 3, 6 ergibt 2. Vier Erfolge, drei Einsen, kein Patzer. Die Tür geht auf.

Mit anderen Klassen spielen

Der Infiltrator arbeitet am besten mit einem **Saboteur**, der Systeme ausschaltet, und einem **Illusionisten** unter den Thaumaturgen, der Wachen ablenkt. Ein **Telepath** unter den Psionen kann ihm sagen, ob in einem Raum jemand wach ist. Ein **Shadow Paratrooper** unter den Soldiers teilt seine Arbeitsweise, und beide verstehen sich ohne Worte. Mit einem **Stormbreaker** ist die Zusammenarbeit schwieriger, aber nützlich: Er ist der Plan B, wenn der Infiltrator entdeckt wird.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2210, Genf. Beschaffung eines Kristalls aus einem Banktresor.

Kristall erfolgreich getauscht. Bemerkung der Infiltratorin: Im Tresor lag ein zweiter Kristall, nicht verzeichnet, in einer Bleikiste mit dem Siegel des Kollegiums.

Vermerk: Nicht weiter verfolgen.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2233, Prag. Aufklärung eines Hauses nach Riss-Meldung.

Infiltrator betritt das Haus allein. Funkkontakt bricht nach 4 Minuten ab. Rückkehr nach 6 Stunden. Der Infiltrator gibt an, er sei nur 10 Minuten im Haus gewesen.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2251, Wien. Beschaffung von Unterlagen aus dem Keller einer ehemaligen Botschaft.

Unterlagen nicht auffindbar. Die Infiltratorin meldet einen Kellerraum mit zwölf kleinen Betten, frisch bezogen. Das Gebäude steht seit 1991 leer.

Vermerk: Bericht an Retrieval weitergeleitet. Auf Anweisung.

Fragen an deine Infiltratorin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Was aus den Dingen wurde, die sie geholt hat
2	Warum im Tresor in Genf ein Kristall mit dem Siegel des Kollegiums lag
3	Wer die Tür zu dem Raum ohne Grundriss von innen verriegelt hat
4	Welchen Trick Nachtfalter keinem anderen beigebracht hat
5	Wohin der Schlüssel der Schlüsselmacherin passt
6	Wer sie in der Prüfung beobachtet hat, ohne dass sie es merkte

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Nachtfalters Buch	Eines der drei Exemplare. +1 Würfel auf Sicherheitssysteme bei mechanischen Schlössern. *Sehr selten.*
Kletterhandschuhe	+2 Würfel auf Athletik beim Klettern an glatten Wänden. *Selten.*

Gegenstand	Wirkung
Kameraschleier	Ein Spray, das Linsen für eine Stunde leicht trübt. Kameras zeigen nur noch Schemen, und niemand wundert sich, weil Linsen eben verschmutzen. *Selten.*
Nachbildungskoffer	Enthält Materialien, um einen kleinen Gegenstand in einer Nacht nachzubilden. Eine Probe IN + Handwerk bestimmt, wie gut. *Selten.*

Die anderen und wir

Über die Negotiators: „Sie reden sich hinein. Wir gehen einfach. Am Ende sind wir beide drin."

Über die Assassins: „Wir gehen hinein, ohne jemanden zu verletzen. Sie nicht. Das ist der ganze Unterschied, und er ist groß."

Über die Spies: „Sie wohnen in dem Gebäude, in das wir einbrechen. Manchmal lassen sie uns rein."

Über die Saboteure: „Die besten Kollegen. Sie schalten die Kameras aus, wir gehen durch. Wir sind danach beide weg."

Figuren der Subklasse

Nachtfalter. Achtundneunzig, lebt in einem Altersheim in Marseille und öffnet dort gelegentlich die Medikamentenschränke, um den Pflegern zu zeigen, dass sie es kann. Sie empfängt Besuch von jungen Infiltratoren und bringt ihnen einen Trick bei, der in keinem Buch steht.

Senior-Agent Arjun Mehta. Leiter der Halle in Zürich, ein ehemaliger Sicherheitsberater, der jahrelang Banken beriet, wie man Einbrecher fernhält, bis ihm klar wurde, dass er die andere Seite spannender fand.

Die Schlüsselmacherin. Eine alte Frau in Wien, die für den Zweig Schlüssel nach Fotos und Abdrücken anfertigt. Sie stellt keine Fragen. Sie hat einmal einen Schlüssel gemacht, der in kein Schloss passte, das es gab, und drei Wochen später hat jemand die passende Tür gefunden.

> **NACHTFALTERS ERSTE LEKTION, MITSCHRIFT EINES REKRUTEN**
>
> Ein Schloss ist ein Versprechen, das jemand einem anderen gegeben hat. Hör ihm zu, bevor du es brichst.
>
> Geh nie schneller als die Menschen im Gebäude. Wer rennt, gehört nicht hierher.
>
> Lass immer etwas zurück, das genauso aussieht. Leere Plätze fallen auf, falsche nicht.
>
> Und wenn eine Tür von innen verriegelt ist, obwohl niemand drin sein kann: Geh wieder.

Beispielcharakter: Moth

Infiltratorin, Kadett. Mara Lindqvist, 29, war Einbrecherin mit Spezialgebiet Museen, bis sie in einem Tresorraum etwas fand, das sie ansah. O.D.I.N. bot ihr einen Deal statt einer Zelle. Ihre erste Legende war Clara Weidner, Restauratorin in Kassel. Sie ist verbrannt, und Moth hat sie selbst beerdigt (Kapitel V).

Moth	Infiltratorin, Kadett
Attribute	ST 2, GE 5, KO 2, IN 3, WE 3, WK 2, CH 2, MA 3, GL 2
Fertigkeiten	Heimlichkeit 5, Sicherheitssysteme 4, Ausweichen 4, Wahrnehmung 4, Täuschung 3, Schusswaffen 3, Akrobatik 3, Hacking 2, Verkleidung 2, Nahkampf 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 8, Initiative 5, Verteidigung 3, Rüstung 1
Fähigkeiten	Unauffälligkeit, Schnelle Flucht, Sabotage
Legende	Anna Holmberg, Aushilfe in einem Auktionshaus in Hamburg, Tiefe 1
Antrieb	Wissenssucher. Als Archetyp: Die Spielerin

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, leichte Rüstung, EMP-Granate, Tarnumhang. Startkapital 6.000 €. Den Kristalldetektor aus dem Museum hat sie nach dem Einsatz zurückgegeben. Sie vermisst ihn.

So spielst du Moth: Du bist ruhig, geduldig und hast einen trockenen Humor. Du gehst voraus, öffnest Türen

und schaltest Kameras aus. Wenn geschossen wird, suchst du dir Deckung und überlässt Brandt die Front. Du liest nie, was aus den Dingen wird, die du holst. Noch nicht.

Der Weg durch den Doppelten Boden

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Leise Hände 4, Blinder Fleck 4, Fassadenkletterer 6, Fluchtweg 4. Die restlichen 2 EP spart sie. Zweite Legende.
Senior-Agent (50 EP)	Tür im Kopf 6, Schlüsselbund 8, Unsichtbare Minute 8, Sicherheitssysteme auf 5 für 10. Dritte Legende.
Veteran (100 EP)	Wachwechsel 10, Keine Spur 10, Schwachstelle von den Saboteuren 6, Heimlichkeit auf 6 für 12, Zweite Natur 4, Kalter Blick 4. Vierte Legende.

Die Säule im Doppelten Boden

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Leise Hände**	Oberfläche. Passiv. +2 Würfel auf Sicherheitssysteme und Fingerfertigkeit bei mechanischen Schlössern.
I	**Blinder Fleck**	*Doppelter Boden*. Passiv. Kameras erfassen den Infiltrator nicht, solange er sich langsam bewegt.
II	**Fassadenkletterer**	Oberfläche. Passiv. Klettern ohne Ausrüstung, +2 Würfel auf Athletik beim Klettern.
II	**Tür im Kopf**	*Doppelter Boden*. Einmal pro Szene kennt er nach einer Minute Beobachtung den Grundriss eines Gebäudes.
III	**Schlüsselbund**	Oberfläche. Einmal pro Szene öffnet er eine Tür ohne Probe.
III	**Unsichtbare Minute**	*Doppelter Boden*. Einmal pro Mission bewegt er sich eine Minute lang unbemerkt durch einen bewachten Bereich, ohne Probe.
IV	**Wachwechsel**	Oberfläche. Er kennt die Routine jeder Wache nach einer Stunde. Die Zelle erhält für die Szene +2 Würfel auf Heimlichkeit.
IV	**Keine Spur**	*Doppelter Boden*. Passiv. Er hinterlässt keine Spuren. Magische und psionische Ortung würfeln gegen ihn mit −2 Würfeln.
V	**Der Geist**	Meisterschaft. Erfordert Keine Spur. Einmal pro Mission betritt und verlässt er einen beliebigen Ort, egal wie gesichert, ohne Probe. Danach 1 Belastung.

Kapitel VIII. NEGOTIATOR

Negotiator

„Jeder will etwas. Meine Aufgabe ist herauszufinden, was, bevor jemand die Waffe zieht.“
Negotiator, Codename Aria

Das Wesen der Subklasse

Negotiators reden. Sie verhandeln mit Geiselnehmern, Behörden, Kultführern, Sammlern und manchmal mit Dingen, die keine Menschen sind. Sie sind das Gesicht der Zelle gegenüber allen, die man nicht erschießen will oder kann. Ihre Waffe ist Aufmerksamkeit: Sie hören zu, bis sie verstehen, was jemand wirklich will.

Negotiators sind keine Lügner, zumindest nicht in erster Linie. Die besten von ihnen sagen fast immer die Wahrheit, nur nicht die ganze. Sie wissen, dass eine gute Verhandlung auf Vertrauen beruht und dass Vertrauen das Einzige ist, was man nicht fälschen kann.

NEGOTIATOR AUF EINEN BLICK

Boni: +2 CH, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Überzeugen, +1 Menschenkenntnis, +1 Führung. **Ausrüstung:** Verschlüsseltes Kommunikationsgerät, Holo-Transponder (+1 Würfel auf Verkleidung, erzeugt eine glaubwürdige digitale Identität).

Psychologische Einschüchterung (passiv): +2 Würfel auf Einschüchtern. Das Ziel widersetzt sich mit einer vergleichenden Probe auf WK + Geistige Widerstandskraft.

Konfliktlösung (aktiv, 1× pro Szene): Solange noch niemand angegriffen hat, erhält der Negotiator +2 Würfel auf Verhandeln oder Überzeugen, um die Lage zu entschärfen. Gelingt die Probe, greift das Gegenüber mindestens eine Runde lang nicht an.

Zusammenspiel (aktiv, 1× pro Szene): Der Negotiator koordiniert die Zelle. Bis zu zwei Verbündete erhalten +1 Würfel auf ihre nächste Probe.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Der Tisch

Der Keller unter der Kirche in Neapel war feucht, und der Tisch darin war alt, und am anderen Ende saß ein Mann, der seit vierzig Jahren einen Kult führte und seit drei Tagen vier Geiseln hatte.

Aria setzte sich. Sie legte die Hände auf den Tisch, offen, damit er sah, dass sie nichts darin hielt. Hinter ihr stand niemand. Das hatte sie so verlangt. Brandt und die anderen warteten oben, und Brandt war damit nicht einverstanden gewesen, und sie hatte ihm erklärt, dass ein Soldat hinter ihr jedes Wort, das sie sagen würde, zu einer Drohung machte.

„Sie sind allein“, sagte der Mann. Er klang überrascht.

„Sie auch“, sagte Aria.

Er lachte kurz. Er war alt, weißhaarig, mit Händen, die zitterten, und Augen, die es nicht taten. Neben ihm stand ein Glas Wasser, das er nicht anrührte. Hinter ihm, an der Wand, hingen Zeichnungen von Kreisen, die Aria aus Folios Notizbüchern kannte.

„Sie wollen die Geiseln“, sagte er.

„Ich will wissen, was Sie wollen.“

Das war die erste Lektion, die sie in zwanzig Jahren gelernt hatte, bei den Vereinten Nationen, in Zelten in Wüsten, in Hotelzimmern in Genf, an Tischen wie diesem. Niemand nimmt Geiseln, weil er Geiseln will. Er nimmt sie, weil er etwas anderes will und keinen anderen Weg sieht.

Der Mann sah sie lange an. Dann sagte er: „Mein Sohn.“

Aria wartete.

„Er war vierzehn, als er anfing, im Schlaf zu singen. Dann war er weg. Die Polizei sagte, er sei weggelaufen. Aber er ist nicht weggelaufen. Männer haben ihn geholt, in einem Lieferwagen, nachts. Ich habe sie gesehen. Einer von ihnen trug einen Ring, wie Sie einen tragen.“

Aria sah auf ihre Hand. Der Ring war ein Erkennungszeichen des Operativen Zweigs, schlicht, silbern, mit einer kleinen Gravur, die nur Agenten deuten konnten. Sie hatte ihn so lange getragen, dass sie vergessen hatte, dass Menschen ihn sehen konnten.

„Ich weiß nichts davon“, sagte sie, und es war die Wahrheit.

„Das glaube ich Ihnen.“ Der Mann nickte langsam. „Das ist das Schlimmste daran. Sie wissen es nicht.“

Sie verhandelte zwei Stunden. Am Ende ließ er die Geiseln gehen, alle vier, unverletzt, und gab ihr einen Zettel mit einem Datum und einem Kennzeichen. Er verlangte nichts dafür. Er sagte nur: „Fragen Sie nach. Das ist alles. Fragen Sie.“

Oben auf der Treppe wartete Brandt.

„Und?“, fragte er.

„Sie kommen raus“, sagte Aria. Dann zog sie den Ring vom Finger, sah ihn an und steckte ihn in die

Manteltasche. Sie hat ihn danach nie wieder getragen. Den Zettel hat sie behalten.

Die Diplomaten

Negotiators waren im Operativen Zweig lange die angesehenste Subklasse. In den Fünfzigern und Sechzigern war O.D.I.N. klein und verwundbar, und seine Existenz hing davon ab, dass Regierungen wegsahen. Die Negotiators sorgten dafür. Sie verhandelten mit Ministerien, Polizeibehörden und Geheimdiensten, und sie legten den Grundstein für das Schleierprotokoll.

Seit den Siebzigern hat sich ihre Arbeit verschoben. Sie verhandeln heute weniger mit Regierungen als mit den Gegnern von O.D.I.N.: mit Sammlern, die Kristalle verkaufen wollen, mit Kulten, die Geiseln nehmen, mit fremden Diensten, die einen Waffenstillstand brauchen. Nach Nordlicht saßen sie an einundvierzig Küchentischen. Und seit 2011 verhandeln sie zunehmend mit Wesen, die durch Risse kommen und sprechen können. Kein Negotiator geht gern an diese Tische. Aber es gibt keinen anderen, der es tut.

Legende: Diplomat

Der ehemalige Botschaftssekretär mit dem Codenamen **Diplomat** verhandelte zwischen 1959 und 1961 das Schleierprotokoll, zwei Jahre lang, in elf Hauptstädten, ohne je ein Dokument zu unterschreiben. Er brachte Regierungen dazu, etwas zuzustimmen, von dessen Existenz sie offiziell nichts wussten. Man erzählt, er habe dabei nie gelogen. Er habe nur Fragen gestellt, bis die Minister sich die Antworten selbst gaben. Er bekam danach einen neuen Namen und eine Wohnung in Lissabon. Er starb 1994, als Gärtner. Das jedenfalls steht in seiner Akte.

Der erste Auftrag

W6	Die erste Verhandlung, die du für O.D.I.N. geführt hast
1	Mit einem Bürgermeister, der eine Straße nicht sperren wollte.
2	Mit einem Sammler, der einen Kristall verkaufen wollte, aber nur an jemanden, der ihm sagt, was er ist.
3	Mit einem Kultführer, der Geiseln hatte und einen Namen wollte.
4	Mit einem Beamten eines fremden Dienstes, der dasselbe wollte wie du.
5	Mit deinem eigenen Führungsoffizier, der dich von einer Mission abziehen wollte.
6	Mit etwas, das durch einen Riss sprach und deine Stimme hatte.

Ein Tag im Leben

Negotiators verbringen ihre Tage mit Menschen. Sie lesen Akten, bevor sie jemanden treffen: seine Familie, seine Schulden, seine Ängste, seine Lieblingsspeise. Sie telefonieren mit Kontakten in Behörden, Kirchen, Hotels. Sie gehen essen, oft, weil man beim Essen besser redet als am Schreibtisch.

Viele Negotiators arbeiten auch zwischen den Missionen als Vermittler innerhalb von O.D.I.N.: zwischen Zweigen, die sich nicht grün sind, zwischen einer Zelle und ihrem Führungsoffizier, zwischen dem Kollegium und dem Taktischen Zweig, wenn es wieder einmal um Kristallstaub geht.

Abends sind sie oft erschöpft, auf eine Weise, die andere nicht verstehen. Zuhören ist anstrengend. Stundenlang die Stimmung eines Raumes zu lesen, jede Pause, jede Geste, jede Lüge, ist anstrengender als jeder Kampf.

Die Ausbildung

Angehende Negotiators verbringen ihre Ausbildung in echten Verhandlungen, zuerst als Beobachter, dann als Assistenten, zuletzt allein. Daneben lernen sie Psychologie, Körpersprache, Verhörtechnik und die Kunst, eine Frage so zu stellen, dass die Antwort mehr verrät als beabsichtigt.

Die Abschlussprüfung ist eine Verhandlung mit einem Ausbilder, der eine Rolle spielt: ein Geiselnehmer, ein Sammler, ein Kultführer. Der Rekrut weiß nicht, was der Ausbilder will. Er hat eine Stunde, um es herauszufinden. Wer es nicht herausfindet, wiederholt die Prüfung. Wer es herausfindet, aber lügen muss, um es zu bekommen, besteht nur mit Vorbehalt.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, das Handwerk und die Kunstgriffe in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Vermittler	Er entschärft Konflikte, bevor sie beginnen. Knoten: Stimme der Vernunft, Das Protokoll.
Der Verhörer	Er bringt Menschen zum Reden, mit Geduld und Druck. Knoten: Offene Rechnung, Schuld und Sühne, dazu Kalter Blick aus dem Handwerk.
Der Anführer	Er koordiniert die Zelle, verteilt Aufgaben, hält alle zusammen. Knoten: Erster Eindruck, Kommandoton.

REGEL: WAS WILLST DU?

Einmal pro Szene kann der Negotiator in einem Gespräch eine Probe WE + Menschenkenntnis gegen MA + Täuschung seines Gegenübers würfeln. Gelingt sie, sagt die Spielleitung ihm, was das Gegenüber wirklich will. Nicht was es fordert, sondern was es will.

REGEL: DAS WORT

Wenn ein Negotiator in einer Verhandlung ein Versprechen gibt und es hält, erhält er beim nächsten Treffen mit demselben Gegenüber +2 Würfel auf alle sozialen Proben. Bricht er es, würfelt er bei jedem weiteren Treffen mit −2 Würfeln, und die Spielleitung darf entscheiden, dass es sich herumspricht.

Der Preis

Negotiators zahlen mit ihrer Unschuld. Wer lange genug zuhört, erfährt Dinge, die er nicht wissen will: über Gegner, über Verbündete, über O.D.I.N. Viele Negotiators haben an Tischen gesessen, an denen ihnen jemand etwas über die eigene Organisation erzählt hat, das sie nicht glauben wollten. Manche haben danach aufgehört zu fragen. Manche haben angefangen.

OPTIONALE REGEL: WAS MAN NICHT WISSEN WOLLTE

Gewinnt ein Negotiator die Probe von Was willst du? mit 3 oder mehr Überschuss, darf die Spielleitung ihm zusätzlich etwas sagen, das er nicht wissen wollte: über einen Verbündeten, über O.D.I.N., über ihn selbst. Er erhält 1 Belastung. Am Ende der Mission zählt es als persönlicher Bonus der Mission.

W6	Was dich das Zuhören gekostet hat
1	Du merkst, wann jemand lügt. Auch bei deinen Kindern. Auch beim Abendessen.
2	Du hast einem Geiselnehmer ein Versprechen gegeben, das du nicht halten durftest.
3	Du weißt, was ein Kultführer über O.D.I.N. weiß. Du wünschst, du wüsstest es nicht.
4	Du trinkst nur noch Tee, weil du bei Kaffee zu schnell redest.
5	Ein Wesen hat dir einmal zugehört. Seitdem träumst du in seiner Stimme.
6	Du hast deinen Führungsoffizier zweimal beim Lügen ertappt. Du hast es ihm nie gesagt.

Im Spiel

- **Du redest, wo andere schießen würden.** Du bist das Gesicht der Zelle gegenüber Zeugen, Behörden und Kultführern, und du hältst die Zelle zusammen, wenn es brenzlig wird.
- **Frag nach dem, was dahinter liegt.** Deine Stärke ist, herauszufinden, was jemand wirklich will.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welche Frage hast du dir noch nicht getraut zu stellen?

Mit anderen Klassen spielen

Der Negotiator ist der natürliche Partner des **Telepathen**: Der eine redet, der andere hört, was hinter den Worten liegt. Mit einem **Investigator**, besonders einem Profiler, bildet er ein Verhörteam, das kaum jemand übersteht. Ein **Soldier** in der Nähe ist nützlich, solange er außer Sicht bleibt. Und mit einem **Invoker** unter den Thaumaturgen teilt er die Kunst der Verhandlung mit Wesen, die keine Menschen sind. Invoker und Negotiators vergleichen oft ihre Notizen.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2240, Neapel. Geiselnahme in einem Kellergewölbe.

Vier Geiseln unverletzt befreit, ohne Gewalt. Der Täter wurde nicht festgenommen, auf Wunsch der Negotiatorin.

Vermerk des Führungsoffiziers: Die Negotiatorin hat einen Zettel des Täters nicht abgegeben. Nachfragen.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang SA-2198, Lyon. Verhandlung mit einem Wesen aus einem Riss.

Das Wesen verlangt einen Namen im Tausch gegen seinen Rückzug. Der Negotiator gibt den Namen einer seiner Legenden. Das Wesen zieht sich zurück.

Nachtrag: Die Legende ist seitdem nicht mehr auffindbar. Die Wohnung ist leer, die Papiere sind leer, die Nachbarn erinnern sich an niemanden.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang SA-2261, Genf. Jährliches Abendessen, Gastgeberin Okonjo.

Anwesend: Vertreter aller sechs Zweige. Ergebnis: Das Kollegium überlässt dem Taktischen Zweig zwölf Beutel Kammerkreide ohne Antrag.

Vermerk: Ein siebtes Gedeck war aufgelegt. Niemand hat sich daran gesetzt. Die Gastgeberin sagt, das sei immer so.

BEISPIEL: ARIA IM KELLER

Auf dem Tisch in Neapel liegt eine Pistole, aber noch hat niemand angegriffen. Aria setzt Konfliktlösung ein und würfelt CH 5 und Verhandeln 4, dazu 2 Bonuswürfel, gegen Schwer (3). Weiß: 5, 1, 6, 2, 3, 5, 4 ergibt 3 Erfolge, bunt: 2, 4, 6, 1 ergibt 2. Fünf Erfolge, 2 Überschuss. Der Mann greift mindestens eine Runde lang nicht an, und der Überschuss heißt: Er schiebt die Pistole zur Seite.

Dann Was willst du?: WE 4 und Menschenkenntnis 4 gegen seine MA 3 und Täuschung 3. Aria würfelt weiß 6, 3, 2, 5 und bunt 4, 4, 1, 3, zusammen 4 Erfolge. Er würfelt weiß 5, 1, 2 und bunt 6, 2, 4, zusammen 3. Aria gewinnt knapp. Die Spielleitung sagt ihr, was er will. Es steht in keiner seiner Forderungen: seinen Sohn.

Fragen an deine Negotiatorin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wer den Sohn des Mannes aus Neapel geholt hat
2	Wofür das Kennzeichen auf dem Zettel steht
3	Warum ein Wesen den Namen einer Legende haben wollte
4	Ob Diplomat wirklich als Gärtner gestorben ist
5	Für wen Madame Okonjo das siebte Gedeck auflegt
6	Was sie selbst will, wenn niemand sie fragt

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Dossier	Eine Akte über das Gegenüber, vom Legendenbüro zusammengestellt. +1 Würfel auf alle sozialen Proben gegen diese Person. Braucht drei Tage. *Häufig*.
Ohrhörer mit Souffleur	Ein Kollege hört mit und flüstert. Der Negotiator kann Souffleren von einem anderen empfangen, ohne dass es auffällt. *Selten*.
Übersetzerin im Ohr	Ein Ohrhörer, über den eine Übersetzerin der Druckerei mithört und leise übersetzt. Verhandeln in jeder Sprache, mit −1 Würfel. *Selten*.
Diplomatenpass	Eine Legende mit diplomatischem Status. Einmal pro Mission kommt er an einer Kontrolle vorbei, ohne durchsucht zu werden. *Sehr selten*.

Die anderen und wir

Über die Infiltratoren: „Sie gehen, wo ich rede. Manchmal rede ich, damit sie gehen können."

Über die Assassins: „Wenn ich versage, kommen sie. Das ist ein guter Grund, nicht zu versagen."

Über die Spies: „Sie lügen länger als wir. Wir lügen besser, weil wir es seltener tun."

Über die Saboteure: „Nette Leute. Man sollte sie nicht in die Nähe eines Verhandlungstisches lassen. Sie schauen immer, wo die tragenden Wände sind."

Figuren der Subklasse

Madame Okonjo. Die dienstälteste Negotiatorin des Zweigs, eine Nigerianerin in den Siebzigern, die in Genf lebt und dort jedes Jahr ein Abendessen gibt, zu dem Vertreter aller Zweige eingeladen sind. Wer dort sitzt, redet mit Leuten, mit denen er sonst nie reden würde. Das ist der Sinn.

Senior-Agent Lukas Bremer. Ein ehemaliger Polizeiverhandler aus München, der zu O.D.I.N. kam, nachdem er eine Geiselnahme beendet hatte, bei der der Geiselnehmer kein Mensch war. Er spricht nicht darüber. Er trägt immer eine Thermoskanne Tee bei sich, weil der Geiselnehmer damals Tee wollte.

Der Mann aus Neapel. Der alte Kultführer, der Aria den Zettel gab. Er lebt noch. Er wartet.

> **MADAME OKONJOS TISCHREGELN, AUF DER RÜCKSEITE JEDER EINLADUNG**
>
> Niemand sitzt neben jemandem aus seinem eigenen Zweig.
>
> Über die Arbeit wird erst nach dem Hauptgang gesprochen, über Elster nie.
>
> Wer lügt, zahlt die nächste Flasche. Wer es merkt, darf sie aussuchen.
>
> Wer weinen muss, darf in den Garten gehen. Niemand folgt ihm.

Beispielcharakter: Aria

Negotiatorin, Kadett. Dr. Selin Aydın, 44, war acht Jahre lang Dolmetscherin bei Friedensgesprächen und danach zwölf Jahre lang Mediatorin für die Vereinten Nationen, in Flüchtlingslagern, Grenzregionen und Hotelzimmern in Genf. Bei einer Verhandlung in einem Dorf im Kaukasus saß ihr ein Dorfältester gegenüber, der Dinge wusste, die er nicht wissen konnte. Drei Wochen später klingelte ein Mann in einem grauen Mantel.

Aria	Negotiatorin, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 3, WE 4, WK 2, CH 5, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Überzeugen 5, Verhandeln 4, Menschenkenntnis 4, Führung 3, Täuschung 3, Etikette 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Heimlichkeit 2, Schusswaffen 2, Stressbewältigung 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 8, Belastbarkeit 8, Initiative 3, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Psychologische Einschüchterung, Konfliktlösung, Zusammenspiel
Legende	Dr. Leyla Demir, Beraterin einer Stiftung für Konfliktforschung in Wien, Tiefe 1
Antrieb	Archetyp: Die Beobachterin

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, Holo-Transponder, Dossier. Startkapital 7.000 €. Und ein Zettel aus Neapel mit einem Datum und einem Kennzeichen.

So spielst du Aria: Du bist ruhig, warm und sehr aufmerksam. Du stellst Fragen, und du hörst die Antworten wirklich. Seit Neapel trägst du den Ring nicht mehr, und du hast eine Frage, die du noch niemandem gestellt hast.

Der Weg durch den Doppelten Boden

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Erster Eindruck 4, Offene Rechnung 4, Stimme der Vernunft 6, Kalter Blick 4. Die restlichen 2 EP spart sie. Zweite Legende.
Senior-Agent (50 EP)	Das Angebot 6, Tisch der Feinde 8, Schuld und Sühne 8, Verhandeln auf 5 für 10. Dritte Legende.
Veteran (100 EP)	Kommandoton 10, Schleierarbeit 10, Zähigkeit neu auf 1 für 3, Menschenkenntnis auf 5 für 10, Fluchtweg 4, Stressbewältigung auf 3 für 6. Vierte Legende.

Die Säule im Doppelten Boden

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Erster Eindruck**	Oberfläche. Passiv. +2 Würfel auf die erste soziale Probe gegenüber jemandem, den der Negotiator zum ersten Mal trifft.
I	**Offene Rechnung**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Szene erfährt er mit einer Probe WE + Menschenkenntnis, womit man sein Gegenüber unter Druck setzen kann.
II	**Stimme der Vernunft**	Oberfläche. Passiv. Konfliktlösung wirkt auch, wenn schon angegriffen wurde.
II	**Das Angebot**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Mission wechselt ein Gegner für eine Szene die Seite. Vergleichende Probe CH + Überzeugen gegen WK + Geistige Widerstandskraft. Wirkt nicht auf Anführer und nicht auf übernatürliche Wesen.
III	**Tisch der Feinde**	Oberfläche. Passiv. Er kann mit sprechenden übernatürlichen Wesen verhandeln wie mit Menschen, ohne Grauen-Probe beim ersten Wort.
III	**Schuld und Sühne**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Mission beantwortet ein Gegenüber eine Frage wahrheitsgemäß. Danach hasst es ihn.
IV	**Kommandoton**	Oberfläche. Passiv. Zusammenspiel wirkt auf die ganze Zelle.
IV	**Schleierarbeit**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Mission verschwindet ein Vorfall aus Presse, Polizeiakten und Gerede, als hätte es ihn nie gegeben.
V	**Das Protokoll**	Meisterschaft. Erfordert Schleierarbeit. Einmal pro Mission beendet er einen Konflikt ohne Kampf. Der Gegner zieht sich zurück und hält sich an die Abmachung. Danach 1 Belastung.

Kapitel IX.
ASSASSIN

Assassin

„Es gibt keine sauberen Lösungen. Es gibt nur leise."
Assassin, Codename Nadel

Das Wesen der Subklasse

Assassins beenden Bedrohungen, die sich nicht anders beenden lassen. Sie sind die leiseste und letzte Option des Operativen Zweigs. Ihre Ziele sind Kultführer, die nicht verhandeln, Sammler, die Menschen opfern, abtrünnige Agenten, die zu viel wissen, und manchmal Dinge, die aussehen wie Menschen und keine sind.

Assassins sind keine Soldaten. Sie kämpfen nicht, sie warten. Die meisten ihrer Einsätze bestehen aus Tagen der Beobachtung und einem einzigen Moment. Wenn dieser Moment gut gewählt ist, sieht es hinterher aus wie ein Unfall, ein Herzinfarkt, ein Sturz. Wenn er schlecht gewählt ist, gibt es keinen zweiten.

ASSASSIN AUF EINEN BLICK

Boni: +2 GE, +1 ST. **Fertigkeiten:** +2 Nahkampf, +1 Heimlichkeit, +1 Spurenlesen. **Ausrüstung:** Schleichrüstung, schallgedämpfte Pistole, Kampfstiletto, eine Sprengladung.

Schnelles Töten (passiv): Greift der Assassin aus dem Verborgenen an, erhält er +2 Würfel auf den Angriff.

Tötungspräzision (aktiv): Vor der Initiative angekündigt. Der Assassin handelt in dieser Runde als Letzter, sein Angriff richtet dafür +2 Schaden an.

Lautlose Bewegung (passiv): +2 Würfel auf Heimlichkeit, auch bei schlechten Bedingungen wie Kies, Regen oder Licht.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die Liste

Der Umschlag lag auf dem Küchentisch, als Nadel nach Hause kam, und sie wusste, was darin war, bevor sie ihn öffnete. Niemand außer ihrem Führungsoffizier kannte diese Wohnung. Niemand außer ihm hätte einen Umschlag auf den Tisch legen können, ohne die Tür aufzubrechen.

Darin lag ein Foto. Ein Mann, Mitte fünfzig, graues Haar, eine Brille mit dünnem Rand. Auf der Rückseite ein Name, eine Adresse in Antwerpen, ein Datum. Und ein Satz, in der Handschrift des Führungsoffiziers: *Er hat Kinder gekauft.*

Nadel setzte sich und sah das Foto lange an. Dann machte sie sich einen Tee und sah es noch länger an.

Sie war seit einem halben Jahr Assassin, und dies war ihr zweiter Umschlag. Vorher hatte sie für einen privaten Sicherheitsdienst in Genf gearbeitet, der Probleme für Menschen löste, die sehr viel Geld hatten, und sie hatte nie gefragt, was die Probleme getan hatten. Bei O.D.I.N. fragte sie immer. Das war der Unterschied, den sie sich eingeredet hatte, und meistens glaubte sie ihn.

Der Mann in Antwerpen war ein Sammler. Kristalle, Artefakte, alte Handschriften. Und, wenn der Satz stimmte, Kinder. Kinder, die im Schlaf sangen.

Sie fuhr am nächsten Morgen. Drei Tage lang beobachtete sie das Haus: ein schmales Stadthaus an einer Gracht, ein Hund, eine Haushälterin, die um sechzehn Uhr ging. Der Mann ging jeden Abend um zweiundzwanzig Uhr mit dem Hund an der Gracht entlang, immer dieselbe Strecke, immer bis zur dritten Brücke und zurück.

Am vierten Abend wartete sie an der dritten Brücke.

Es regnete. Das war gut. Regen macht Menschen unaufmerksam, und er erklärt, warum jemand am Geländer ausrutscht. Sie stand im Schatten eines Hauseingangs, die Hände in den Taschen, und sah ihn kommen, mit dem Hund an der Leine und einem Schirm, der ihm die Sicht nach links nahm.

Er blieb an der Brücke stehen. Der Hund schnüffelte an einem Laternenpfahl. Nadel trat aus dem Schatten.

Und dann sah sie das Kind.

Es saß oben im Fenster des Hauses gegenüber, ein Mädchen, vielleicht sechs Jahre alt, im Nachthemd, und sah hinunter auf die Gracht, auf den Mann mit dem Hund, auf sie. Es sah sie direkt an. Es summte. Nadel hörte es nicht, aber sie sah, wie sich die Lippen bewegten, in einem Rhythmus, der ihr bekannt vorkam, ohne dass sie wusste, woher.

Sie blieb stehen. Der Mann ging weiter, mit dem Hund, zurück zu seinem Haus.

Nadel ging nicht zur Brücke zurück. Sie ging zu dem Haus gegenüber und klingelte, und niemand öffnete, und als sie am nächsten Morgen wiederkam, war die Wohnung im zweiten Stock leer, als hätte dort nie jemand gewohnt.

In ihrem Bericht stand, dass die Lage eine Durchführung nicht zuließ. Ihr Führungsoffizier akzeptierte das ohne Nachfrage. Es war das erste Mal, dass er keine Nachfrage stellte, und das beunruhigte sie mehr als alles andere.

Die Stillen

Der Operative Zweig hat nie offiziell zugegeben, dass er Assassins beschäftigt. In den Akten heißen ihre Einsätze **Endgültige Lösungen**. Bis 1989 brauchten sie die Genehmigung eines Schattenoffiziers, seitdem die eines Mitglieds des Rates.

In den ersten Jahrzehnten waren Assassins selten. O.D.I.N. war klein, und jeder Tote zog Fragen nach sich. Seit den Siebzigern, als Kulte und Sammler mächtiger wurden, sind es mehr geworden. Nach dem Verrat von 1989 bekamen die Assassins eine neue Aufgabe, über die im Zweig nur leise gesprochen wird: Sie jagten die Käufer der Liste. Manche sagen, sie jagen Elster bis heute.

Assassins stehen im Zweig unter besonderer Aufsicht. Sie sprechen jeden Monat mit einer Psychologin, und jeder ihrer Einsätze wird von einem zweiten Agenten nachbereitet. Das soll sie schützen. Die Assassins sagen, es soll die anderen vor ihnen schützen.

Legende: Die Näherin

Man sagt, Evelyn Marsh habe den ersten Assassin des Zweigs selbst ausgebildet, eine junge Frau aus ihrem Netz in Lyon, die im Krieg drei deutsche Offiziere vergiftet hatte, ohne dass je jemand den Zusammenhang erkannte. Ihr Codename war **Näherin**, wie Marsh selbst in Lyon gewesen war. Sie arbeitete bis 1971. Man sagt, sie habe in dieser Zeit elf Menschen getötet und jeden Einzelnen vorher gefragt, ob er noch etwas sagen wolle. Die meisten wollten. Sie hat alles aufgeschrieben. Die Notizbücher liegen beim Rat.

Der erste Auftrag

W6	Wie dein erster Auftrag als Assassin endete
1	Wie geplant. Es sah aus wie ein Unfall. Du träumst manchmal davon.
2	Das Ziel war kein Mensch. Das hat es einfacher gemacht, oder schwerer.
3	Das Ziel hat dich erkannt und dir einen Namen gesagt, bevor es starb.
4	Du hast es nicht getan. Dein Führungsoffizier hat es akzeptiert. Du weißt nicht, wer es danach getan hat.
5	Es war jemand von O.D.I.N. Man hat dir erst hinterher gesagt, wer.
6	Du hast einen Zeugen verschont. Er lebt noch. Er weiß, wie du aussiehst.

Ein Tag im Leben

Assassins leben ruhig. Die meisten haben eine Legende mit einem langweiligen Beruf, Buchhalter, Übersetzerin, Archivar, und sie leben sie gern, weil sie so wenig Aufregung bietet. Sie treiben Sport, oft allein, oft Schwimmen oder Laufen, weil man dabei nicht reden muss.

Zwischen den Einsätzen üben sie. Nahkampf, Gifte, Präzisionsschießen, die Kunst, stundenlang reglos zu warten. Und sie lesen, viel. Die meisten Assassins sind belesener als ihre Kollegen, weil Bücher die einzige Gesellschaft sind, die keine Fragen stellt.

Einsätze sind selten, vielleicht zwei im Jahr. Sie beginnen mit einem Umschlag und enden mit einem Bericht, und dazwischen liegen Tage, über die ein Assassin mit niemandem redet, nicht einmal mit seiner Zelle. Die meisten Zellen wissen nicht, dass eines ihrer Mitglieder Assassin ist. Es ist besser so.

Die Ausbildung

Assassins werden nicht rekrutiert. Sie werden aus dem Zweig ausgewählt, meist nach mehreren Jahren als Agent, von einem Schattenoffizier, der sie lange beobachtet hat. Die Ausbildung dauert ein Jahr und findet an wechselnden Orten statt, mit einem einzigen Lehrer.

Sie lernen Nahkampf, Gifte, Anatomie und die Kunst, einen Tod wie einen Unfall aussehen zu lassen. Vor allem aber lernen sie Geduld und Zweifel. Ein Assassin, der nicht zweifelt, wird nicht eingesetzt. Die letzte Prüfung besteht aus einem Gespräch mit einer Psychologin, die

nur eine Frage stellt: Warum? Wer keine gute Antwort hat, besteht nicht.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, das Handwerk und die Kunstgriffe in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Schatten	Angriffe aus dem Verborgenen, lautlos, schnell. Knoten: Schatten im Rücken, Kehlenschnitt, Zweiter Stich.
Der Giftmischer	Er wählt das Mittel, nicht die Klinge. Knoten: Stilles Werkzeug, Gift, Unfall.
Der Jäger	Er verfolgt Ziele über Tage und Wochen, liest Spuren, wartet. Kombiniert gut mit Spurenlesen, Wahrnehmung und Gedächtnis von den Spies.

REGEL: DIE ENDGÜLTIGE LÖSUNG

Ein Einsatz, bei dem ein Assassin einen Menschen gezielt tötet, braucht eine Genehmigung. Ohne sie erhält der Assassin für diese Mission keine EP für das erreichte Missionsziel und würfelt eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2). Mit Genehmigung würfelt er nur die Grauen-Probe.

Die Genehmigung gibt die Spielleitung als Führungsoffizier. Sie sollte fragen, warum.

REGEL: GIFTE

Ein Assassin mit Gift bereitet es vor einem Einsatz vor: eine Stunde und eine Probe IN + Medizin gegen Machbar (2). Es bleibt einen Tag wirksam. Die Wirkungen stehen beim Knoten Gift und in Kapitel VI.

Die Nachbereitung

Nach jeder Endgültigen Lösung schickt der Zweig einen zweiten Agenten an den Ort. Er kommt Tage oder Wochen später, meist als Versicherungsvertreter, Journalistin oder Nachbar, und er sieht nach, ob der Unfall ein Unfall geblieben ist. Er spricht mit Zeugen, liest Polizeiberichte, beobachtet die Familie. Dann schreibt er einen Bericht, den der Assassin nie zu sehen bekommt. Die Nachbereiter sind fast immer Spies oder Negotiators, und sie erfahren nicht, wer vor ihnen da war. Manche Assassins haben ihren Nachbereiter Jahre später in einer anderen Zelle kennengelernt, ohne es zu wissen. Einige haben es geahnt, an der Art, wie der andere sie ansah.

ANTRAG AUF ENDGÜLTIGE LÖSUNG, FORMULAR E-7

Ziel, Codename oder Beschreibung:

Grund, in einem Satz:

Welche anderen Lösungen wurden versucht?

Wer ist außer dem Ziel betroffen?

Genehmigt durch, nur Kennung des Ratsmitglieds:

Nachbereitung durch, wird nicht ausgefüllt:

Die Assassin bestätigt, dass ihr das Warum genannt wurde. Unterschrift mit Codenamen:

Der Preis

Assassins zahlen mit etwas, das keine Regel abbilden kann. Die meisten erinnern sich an jedes Gesicht. Viele haben Rituale, um damit zu leben: eine Kerze, einen Namen in einem Notizbuch, einen Spaziergang an einen bestimmten Ort. Und fast alle haben Angst vor dem Tag, an dem sie aufhören zu zweifeln. Denn dann, das wissen sie, ist es Zeit aufzuhören.

OPTIONALE REGEL: DAS NOTIZBUCH

Schreibt ein Assassin nach einer Endgültigen Lösung den Namen in sein Notizbuch und spricht ihn einmal laut aus, würfelt er die Grauen-Probe dieser Mission mit +1 Würfel. Verliert er das Notizbuch, würfelt er jede dieser Proben bis zum Ende der Kampagne mit −1 Würfel.

W6	Was dich das Warten gekostet hat
1	Du erinnerst dich an jedes Gesicht. An jedes.
2	Du schwimmst jeden Morgen allein, im selben Bad, auf derselben Bahn.
3	Deine Hände sind immer ruhig. Das macht den Menschen um dich herum Angst.
4	Du hast in einer Legende einen Hund. Er ist der Einzige, der dich kennt.
5	Du hast einmal jemanden verschont, und jemand anderes ist dafür gestorben.
6	Du zählst beim Einschlafen Namen statt Schafe.

Im Spiel

- **Du wartest auf den einen Moment und nutzt ihn.** Im Kampf eröffnest du aus dem Verborgenen und beendest, was andere nicht beenden können.
- **Spiel den Zweifel.** Wie du mit dem lebst, was du tust, ist eine der besten Fragen für dein Spiel.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wann hast du zum letzten Mal nicht getan, was man von dir wollte?

Mit anderen Klassen spielen

Ein Assassin arbeitet am besten mit Menschen, die ihm die Gelegenheit schaffen: ein **Infiltrator**, der ihn hineinbringt, ein **Investigator**, der das Ziel findet, ein **Precognitive** unter den Psionen, der den richtigen Moment sieht. Ein **Psychic Healer** in der Zelle ist wichtiger, als die meisten Assassins zugeben. Und ein **Soldier** ist der Plan B, wenn der eine Moment nicht kommt.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang EL-1990-03, Triest. Endgültige Lösung, genehmigt.

Ziel: Käufer der Liste aus dem Vorgang Elster. Durchgeführt.

Nachtrag: Im Besitz des Ziels ein Foto von Elster, datiert 1990, nach ihrem Verschwinden.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang EL-2241, Antwerpen. Endgültige Lösung, genehmigt.

Nicht durchgeführt. Begründung der Assassin: Lage ließ Durchführung nicht zu.

Vermerk des Führungsoffiziers: Akzeptiert. Keine Nachfrage.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang EL-2011-07, Istanbul. Endgültige Lösung, genehmigt. Ziel: eine Frau um die sechzig am Flughafen, Hinweis aus einer Hotelbar.

Nicht durchgeführt. Das Ziel war eine Pensionärin aus Izmir.

Vermerk: Der Hinweis kam über einen toten Briefkasten des Zweigs. Absender unbekannt.

BEISPIEL: NADEL IM HOF

Ein Söldner (Profi: Verteidigung 2, Rüstung 2, 9 LP) bewacht die Tür eines Lagerhauses, der Hof ist voller Kies. Nadel schleicht sich an: GE 5 und Heimlichkeit 5, dazu +3 Würfel für Lautlose Bewegung und Schleichrüstung, gegen WE 2 und Wahrnehmung 2 des Söldners. Sie gewinnt mit 5 zu 2 Erfolgen. Er ist überrascht und hat in der ersten Runde keine Aktion.

Vor der Initiative kündigt sie Tötungspräzision an. Ihr Angriff mit dem Kampfstiletto: ST 3 und Nahkampf 5, dazu +2 Würfel für Schnelles Töten, gegen Verteidigung 1, weil das Ziel überrascht ist. Weiß: 6, 5, 2, 1, 5 ergibt 3 Erfolge, bunt: 4, 6, 3, 5, 2 ergibt 3. Sechs Erfolge, 5 Überschuss, ein grandioser Erfolg. Nadel wählt: Die Rüstung zählt nicht.

Schaden: 2 für das Stiletto, 5 Überschuss, 2 für Tötungspräzision, zusammen 9. Der Söldner bricht zusammen, ohne einen Laut.

Fragen an deine Assassin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wer das Mädchen am Fenster war und wohin es gegangen ist
2	Warum ihr Führungsoffizier keine Nachfrage gestellt hat
3	Was das Mädchen gesummt hat
4	Wer den Mann in Antwerpen stattdessen beschützt
5	Ob Elster wirklich lebt
6	Wessen Name als Nächstes in ihr Notizbuch kommt

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Keramikklinge	Ein Messer, das kein Metalldetektor findet. Schaden 2. *Selten.*
Giftkoffer	Enthält Zutaten für drei Gifte. *Selten.*
Fremde Handschuhe	Dünne Handschuhe, deren Oberfläche die Fingerabdrücke eines Menschen trägt, der seit Jahren tot ist. Ermittler finden seine Spuren, nicht ihre. *Sehr selten.*
Das Notizbuch	Ein leeres Notizbuch, das jeder Assassin bekommt. Man schreibt die Namen hinein. Kein Spielwert, außer mit der optionalen Regel Das Notizbuch. Jeder trägt es.

Die anderen und wir

Über die Infiltratoren: „Sie gehen hinein und nehmen etwas mit. Wir gehen hinein und lassen etwas zurück."

Über die Negotiators: „Wenn sie Erfolg haben, braucht man uns nicht. Wir wünschen ihnen jeden Tag Erfolg."

Über die Spies: „Sie kennen jeden. Wir kennen nur einen, und den nicht lange."

Über die Saboteure: „Sie töten Maschinen. Das ist ehrlicher."

Figuren der Subklasse

Der Lehrer. Ein alter Assassin, dessen Codename niemand kennt, der seit dreißig Jahren alle Assassins des Zweigs ausbildet. Er lebt an wechselnden Orten und kommt zu seinen Schülern, nicht umgekehrt. Er hat nie jemanden getötet, sagt er. Niemand glaubt ihm, und niemand fragt nach.

Dr. Hanna Voigt. Die Psychologin der Assassins, die sie jeden Monat trifft. Sie ist neben dem Lehrer die Einzige im Zweig, die alle Assassins kennt. Das macht sie zur gefährdetsten Person im Operativen Zweig, und sie weiß das.

Das Mädchen am Fenster. Ein Kind, das Nadel in Antwerpen gesehen hat. Es war am nächsten Morgen fort. Nadel sucht es.

```
DR. VOIGTS FRAGEN, JEDEN MONAT DIESELBEN
Wie schlafen Sie?
Wessen Gesicht haben Sie gesehen, als Sie
diese Woche die Augen geschlossen haben?
Wann haben Sie zuletzt gezweifelt, und woran?
Und dann, jedes Mal, als wäre es das erste
Mal: Warum?
```

Beispielcharakter: Nadel

Assassin, Kadett. Chloé Varenne, 36, arbeitete sechs Jahre für einen privaten Sicherheitsdienst in Genf, der Probleme für reiche Menschen löste. Sie hat nie gefragt, was die Probleme getan hatten. Bei einem Auftrag in einem Kloster in den Alpen löste sie ein Problem, das kein Mensch war. O.D.I.N. fand sie danach in einem Krankenhaus.

Nadel	Assassin, Kadett
Attribute	ST 3, GE 5, KO 2, IN 2, WE 3, WK 3, CH 1, MA 2, GL 3
Fertigkeiten	Nahkampf 5, Heimlichkeit 5, Ausweichen 4, Wahrnehmung 4, Schusswaffen 3, Akrobatik 3, Spurenlesen 2, Täuschung 2, Zähigkeit 2, Medizin 2, Fingerfertigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 5, Verteidigung 3, Rüstung 1
Fähigkeiten	Schnelles Töten, Tötungspräzision, Lautlose Bewegung
Legende	Élise Moreau, Übersetzerin für Konferenzen in Brüssel, Tiefe 1
Antrieb	Archetyp: Die Müde

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, Schleichrüstung, schallgedämpfte Pistole, Kampfstiletto, eine Sprengladung, das Notizbuch. Startkapital 5.000 €.

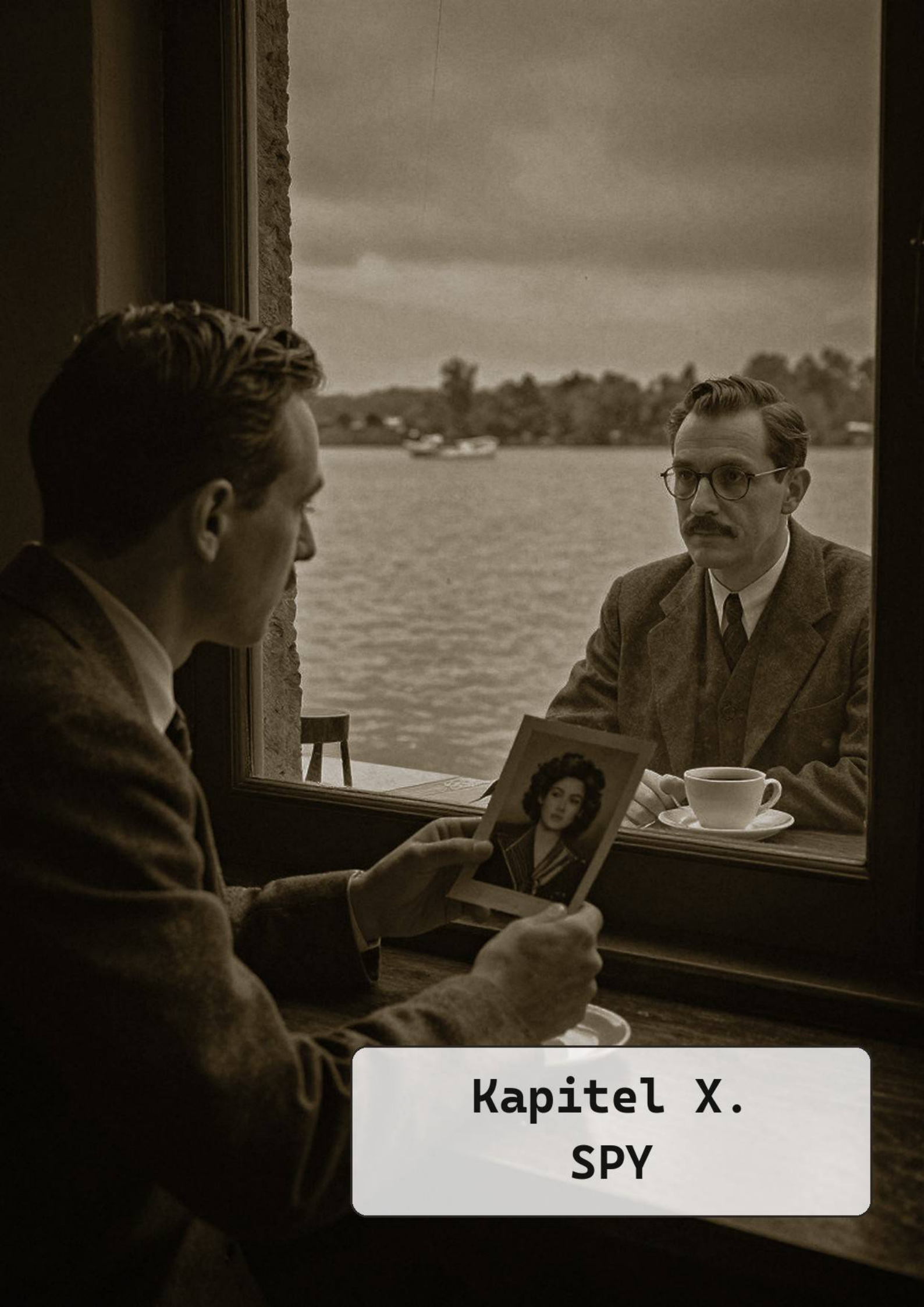
So spielst du Nadel: Du bist still, höflich und beobachtest mehr, als du redest. Du fragst immer warum. Seit Antwerpen fragst du nicht mehr nur deinen Führungsoffizier, sondern auch dich selbst.

Der Weg durch den Doppelten Boden

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Schatten im Rücken 4, Stilles Werkzeug 4, Kehlenschnitt 6, Kalter Blick 4. Die restlichen 2 EP spart sie. Zweite Legende, Keramikklinge.
Senior-Agent (50 EP)	Gift 6, Zweiter Stich 8, Unfall 8, Spurenlesen auf 3 für 6, Fluchtweg 4. Dritte Legende.
Veteran (100 EP)	Letzter Atemzug 10, Silberstich 10, Leise Hände von den Infiltratoren 6, Nahkampf auf 6 für 12, Medizin auf 3 für 6. Vierte Legende.

Die Säule im Doppelten Boden

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Schatten im Rücken**	Oberfläche. Passiv. +1 Schaden bei Angriffen von hinten oder aus dem Verborgenen.
I	**Stilles Werkzeug**	*Doppelter Boden.* Passiv. Durchsuchungen finden seine Waffen nicht, solange sie klein genug sind, um sie am Körper zu tragen.
II	**Kehlenschnitt**	Oberfläche. Ein Nahkampfangriff aus dem Verborgenen schaltet einen Handlanger sofort aus.
II	**Gift**	*Doppelter Boden.* Seine vorbereiteten Waffen richten +1 Schaden an, und das Ziel würfelt eine Szene lang mit −1 Würfel.
III	**Zweiter Stich**	Oberfläche. Einmal pro Runde, nachdem er einen Gegner ausgeschaltet hat, sofort ein zweiter Nahkampfangriff.
III	**Unfall**	*Doppelter Boden.* Ein Tod, den er verursacht, sieht aus wie ein Unfall. Ermittler würfeln mit −3 Würfeln.
IV	**Letzter Atemzug**	Oberfläche. Tötungspräzision gilt, ohne dass er als Letzter handeln muss.
IV	**Silberstich**	*Doppelter Boden.* Seine Nahkampfangriffe aus dem Verborgenen treffen auch Wesen, die gewöhnliche Waffen nicht spüren.
V	**Die Nadel**	Meisterschaft. Erfordert Silberstich. Einmal pro Mission schaltet ein Angriff aus dem Verborgenen einen menschlichen Gegner sofort aus oder richtet 10 Schaden gegen jedes andere Wesen an. Danach 1 Belastung.



Kapitel X.
SPY

Spy

„Ich war vier Jahre lang jemand anderes. Manchmal vermisse ich ihn."
Spy, Codename Kuckuck

Das Wesen der Subklasse

Spies leben in fremden Leben. Sie werden Teil der Organisationen, die sie ausspähen: Stiftungen, Kulte, Firmen, fremde Dienste. Sie bleiben dort Monate, manchmal Jahre, und sie kommen an Informationen, die niemand sonst bekommt, weil sie dazugehören.

Kein Agent trägt so viele und so tiefe Legenden wie ein Spy. Das macht sie zum Rückgrat des Operativen Zweigs und zu den Menschen bei O.D.I.N., die am meisten riskieren. Nicht ihr Leben, das auch, aber vor allem sich selbst. Die Gefahr ist nicht die Entdeckung. Die Gefahr ist, dass sie vergessen, wer sie sind.

SPY AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 CH. **Fertigkeiten:** +2 Täuschung, +1 Wahrnehmung, +1 Hacking. **Ausrüstung:** Mini-Kamera, Signalwandler (klinkt sich in Kommunikationsnetze ein, +1 Würfel auf Hacking bei Funk- und Telefonnetzen), leichte Rüstung.

Doppelte Identität (passiv): +2 Würfel auf Täuschung und Verkleidung, solange er in einer vorbereiteten Tarnidentität auftritt. Wer ihn entlarven will, würfelt mit −2 Würfeln.

Falsche Informationen (aktiv, 1× pro Szene): +2 Würfel auf eine Täuschungsprobe, mit der er Fehlinformationen streut. Gelingt sie, trifft der Gegner eine falsche Entscheidung, die die Spielleitung festlegt.

Geheimcode-Entschlüsselung (passiv): +2 Würfel auf Kryptografie.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die Weihnachtsfeier

Die Weihnachtsfeier der Stiftung hatte im Kellerrestaurant eines Hotels am Rhein stattgefunden, und Martin Kessler hatte, wie jedes Jahr, eine Krawatte mit Rentieren getragen, weil das von Martin Kessler erwartet wurde.

Kuckuck erinnerte sich an diese Feier, als er gut ein Jahr später in einem Café in Konstanz saß. Nicht an die Stiftung, nicht an den Direktor, nicht an die Kristalle, die über seinen Schreibtisch gegangen waren, versteckt in Rechnungen für Restaurierungen. An die Feier.

Er hatte mit Sabine aus der Buchhaltung getanzt. Sie war fünfzig, geschieden, hatte zwei erwachsene Söhne und einen Hund namens Otto, und sie hatte ihm erzählt, dass sie seit Jahren niemanden mehr kennengelernt hatte, mit dem man einfach reden konnte. Er hatte gelacht und gesagt, das gehe ihm genauso. Das war die Wahrheit gewesen. Das war das Problem.

Martin Kessler hatte Sabine gemocht. Kuckuck wusste nicht, ob er selbst sie gemocht hatte oder ob er so tief in Martin Kessler gesteckt hatte, dass es keinen Unterschied mehr machte.

An diesem Abend hatte der Direktor der Stiftung eine Rede gehalten. Er hatte über die Kunst gesprochen, über Verantwortung, über das Bewahren von Dingen, die älter sind als wir. Danach war er durch die Tischreihen gegangen und hatte jedem die Hand geschüttelt. Bei Martin Kessler war er stehen geblieben.

„Sie sind jetzt drei Jahre bei uns", hatte er gesagt.

„Drei Jahre im März."

„Sie sind sehr gründlich. Das mag ich." Der Direktor hatte gelächelt und ihm die Hand länger geschüttelt als den anderen. „Wir sollten uns einmal unterhalten. Über Ihre Zukunft. Ich hätte da vielleicht eine Aufgabe, die mehr Vertrauen braucht."

Kuckuck hatte in dieser Nacht nicht geschlafen. Er hatte seinem Führungsoffizier über den toten Briefkasten gemeldet, dass der Zugang zum inneren Kreis der Stiftung bevorstand, nach drei Jahren, und dass er weitermachen würde. Das war der Moment, auf den er hingearbeitet hatte.

Ein Jahr später fand er das Foto von Elster.

In Konstanz, im Café, dachte er an Sabine. Er hatte sich nicht von ihr verabschiedet. Martin Kessler war einfach nicht mehr zur Arbeit gekommen, und die Stiftung hatte der Polizei gemeldet, er sei verschwunden. Sabine hatte vermutlich eine Weile gewartet. Vielleicht wartete sie noch.

Er bestellte einen zweiten Kaffee und dachte darüber nach, ob man jemanden vermissen darf, der einen nie gekannt hat. Und ob man jemanden vermissen darf, den man selbst nie gewesen ist.

Die Schläfer

Spies sind so alt wie der Zweig. Evelyn Marsh war selbst eine, und die ersten Jahrzehnte des Operativen Zweigs waren eine Zeit der großen Legenden: Agenten, die in Behörden, Botschaften und Firmen saßen und dafür sorgten, dass O.D.I.N. immer wusste, was die Welt über das Übernatürliche wusste. Im Zweig nannte man sie **Schläfer**, weil manche von ihnen zehn Jahre lang nichts taten als zu leben, bis man sie einmal brauchte.

Elster veränderte alles. Nach 1989 bekamen Spies strengere Regeln: nicht mehr als fünf Legenden, regelmäßige Gespräche mit Psychologen, Pflicht zur Rückkehr nach jeder Mission. Und ein Spy darf seitdem nie wieder so viel wissen, wie Elster wusste.

Seit 2011 hat sich ihre Arbeit verschoben. Weniger Behörden, mehr Kulte und Sammler. Die Kulte sind gefährlicher als jede Botschaft, denn in einem Kult reicht es nicht, gut zu lügen. Man muss auch glauben können. Manche Spies sind aus Kulten zurückgekommen und haben weiter gesungen, leise, im Schlaf.

Legende: Elster

Die berühmteste Spy des Zweigs ist auch seine größte Schande. **Elster** trat 1969 in den Operativen Zweig ein und galt zwanzig Jahre lang als die Beste. Sie lebte in einer Legende in Ostberlin, in einer anderen in Moskau, in einer dritten in Washington, manchmal in allen drei im selben Jahr. Sie holte Informationen, die O.D.I.N. vor mindestens vier Katastrophen bewahrten. Und dann, im September 1989, verschwand sie mit einer Liste, die sechzig Agenten das Leben kostete. Im Zweig erzählt man ihre Geschichte jedem neuen Spy. Nicht als Warnung vor Verrat, sondern als Warnung davor, was passiert, wenn man zu viele Leben führt und nicht mehr weiß, welchem man verpflichtet ist.

Der erste Auftrag

W6	Deine erste Legende in einer fremden Organisation
1	Ein Hausmeister in einer Kirche, in der sich nachts zu viele Menschen trafen.
2	Eine Sekretärin eines Sammlers, die mehr über seine Geschäfte wusste als seine Frau.
3	Ein Neuzugang in einem Kult, der dich schneller aufnahm als erwartet.
4	Ein Praktikant in einem Ministerium. Du hast die Akte über O.D.I.N. gefunden. Sie war leer.
5	Ein Kellner in einem Hotel, in dem sich fremde Dienste trafen.
6	Ein Mitglied einer anderen O.D.I.N.-Zelle. Niemand hat dir gesagt, warum.

Ein Tag im Leben

Ein Spy hat keinen typischen Tag, weil er an jedem Tag jemand anderes ist. In der Legende lebt er das Leben, das die Legende verlangt: Er geht zur Arbeit, trifft Kollegen, erledigt Einkäufe, geht ins Fitnessstudio, streitet mit dem Vermieter. Nebenbei beobachtet er, merkt sich, sammelt. Abends schreibt er, was er gesehen hat, und legt es in einen toten Briefkasten.

Zwischen Legenden macht er die Rückkehr: einen Tag allein, als er selbst. Viele Spies verbringen diesen Tag an einem Ort, der nur ihnen gehört, in einem Café, in einem Park, an einem Stück Strand. Sie sagen ihren Namen vor sich hin. Sie rufen niemanden an. Und am nächsten Morgen ziehen sie die nächste Legende an.

Die Antwort

Die Psychologin hatte ein Zimmer im dritten Stock eines Bürohauses in Zürich, mit zwei Sesseln, einem Fenster zum Hof und einer Uhr, die man nicht ticken hörte. Kuckuck saß eine Viertelstunde lang da, ohne dass einer von beiden etwas sagte. So begann jede Rückkehr.

„Was haben Sie heute gefrühstückt?“, fragte sie schließlich.

„Kaffee. Ein Croissant.“

„Und Martin Kessler?“

„Müsli. Mit Apfel. Er hat den Apfel immer selbst geschnitten, weil er fand, dass die geschnittenen im

Laden nach nichts schmecken.“ Er hörte sich zu und merkte, dass er lächelte.

Sie schrieb nichts auf. Sie schrieb nie etwas auf, solange man sprach. Sie fragte nach Sabine, nach der Weihnachtsfeier, nach dem Direktor. Sie fragte nicht nach dem Foto, und er wusste nicht, ob sie davon wusste oder ob sie nur gut darin war, nicht zu fragen.

Zum Schluss stellte sie die Frage, die jeder Spy nach jeder Legende beantworten muss. „Wer sind Sie jetzt? Ein Satz genügt.“

Er dachte lange nach. Er dachte an den Bus Nummer 32 und an die Mauer im Stadtpark und an den Basler Akzent, der ihm im Café in Konstanz herausgerutscht war. Dann sagte er den Satz, der später in seiner Akte stand, und die Psychologin schrieb ihn auf, zum ersten Mal an diesem Nachmittag.

Die Ausbildung

Spies werden in der allgemeinen Ausbildung des Zweigs ausgewählt, meist von den Ausbildern, die bemerken, wer seine Legende am besten hält. Danach folgt ein Jahr in einer echten Legende, in einer fremden Stadt, mit einem echten Auftrag, aber ohne echte Gefahr.

Die Abschlussprüfung ist die Rückkehr. Nach einem Jahr muss der Rekrut seine Legende ablegen, in einem Raum mit einem Psychologen, und erzählen, wer er ist. Nicht wer er war, bevor er kam. Wer er jetzt ist. Die Antwort wird nicht bewertet. Aber sie wird aufgeschrieben, und nach jeder weiteren Legende muss er sie noch einmal geben.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, das Handwerk und die Kunstgriffe in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Maulwurf	Er lebt in fremden Organisationen und holt Informationen von innen. Knoten: Maulwurf, Doppelagent, Tiefe Legende.
Der Zuhörer	Er hört mit, was andere sagen: Telefone, Funk, Gespräche. Knoten: Gedächtnis, Tote Leitung.
Der Fälscher	Er legt falsche Spuren, erfindet Informationen, lenkt Gegner in die Irre. Knoten: Falsche Spur, Netzwerk, dazu Die Ausrede unter den Kunstgriffen.

REGEL: DIE RÜCKKEHR

Nach jeder Mission, die ein Spy überwiegend in einer Legende verbracht hat, muss er einen Tag als er selbst verbringen. Tut er es nicht, steigt sein Schwund bis zur nächsten Rückkehr um 1.

REGEL: GLAUBEN KÖNNEN

Ein Spy in einer Legende innerhalb eines Kultes erhält bei Proben auf Täuschung +2 Würfel, solange er die Rituale des Kultes mitmacht. Nach jeder Mission in dieser Legende würfelt er eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1).

Der Preis

Spies zahlen mit sich selbst. Sie wissen, wie hundert Menschen leben, und sie haben keine Zeit, eines davon zu leben. Viele haben Freundschaften in ihren Legenden, die sie nie beenden können, und Liebesgeschichten, die keinen Abschied bekommen. Und manche bemerken irgendwann, dass sie auch in der Rückkehr eine Rolle spielen: die Rolle des Agenten, der sich an seinen Namen erinnert.

OPTIONALE REGEL: DER SATZ NACH DER RÜCKKEHR

Nach jeder Rückkehr schreibt der Spieler einen einzigen Satz auf einen Zettel: Wer ist mein Charakter jetzt? Die Spielleitung sammelt die Zettel, ohne sie zu lesen. Verliert der Spy einmal den Faden (Schwund), darf der Spieler einen seiner alten Sätze ziehen und laut vorlesen. Macht er ihn in dieser Szene im Spiel wahr, baut er 1 Belastung ab.

W6	Was dich die Legenden gekostet haben
1	Du hast einen Geburtstag, den du nicht mehr feierst, weil du nicht mehr weißt, ob es deiner ist.
2	Eine Frau in einer anderen Stadt glaubt, ihr seid noch zusammen.
3	Du lachst an den falschen Stellen, wenn du müde bist. An den Stellen einer Legende.
4	Deine Mutter nennt dich bei deinem Namen, und du drehst dich erst beim zweiten Mal um.
5	Du hast einen Kult verlassen. Die Melodie hat dich nicht verlassen.
6	In deiner Rückkehr hast du einmal einen Satz gesagt, den die Psychologin nicht aufschreiben wollte.

Im Spiel

- **Du lebst in fremden Leben.** Du kommst an Informationen, die sonst niemand bekommt, weil du Teil der Organisation wirst, die du ausspähst.
- **Spiel die Menschen in der Legende.** Die Nachbarin, der Kollege, der Chef. Sie machen deine Geschichte.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wen vermisst du, der nie dich gekannt hat?

Mit anderen Klassen spielen

Der Spy liefert die Informationen, mit denen die Zelle arbeitet. Ein **Investigator** macht daraus Beweise, ein **Negotiator** Druck, ein **Infiltrator** einen Plan. Ein **Telepath** unter den Psionen ist sein größter Verbündeter und sein größtes Risiko: Er kann bestätigen, dass ein Kontakt lügt, und er kann bemerken, dass der Spy selbst nicht mehr weiß, wer er ist. Und ein **Illusionist** unter den Thaumaturgen versteht ihn besser als jeder andere, denn auch Illusionisten suchen manchmal ihr eigenes Gesicht.

Aus den Akten

PERSONALAKTE, AUSZUG

Spy, Codename KUCKUCK. Antwort nach der Rückkehr aus der Legende KESSLER:

„Ich bin der, der sich an Martin Kessler erinnert.“

Bemerkung der Psychologin: Zweites Gespräch empfohlen.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2177, Graz. Beobachtung eines Kultes.

Spy meldet, der Kult verehre keinen Gott, sondern eine Melodie. Er habe sie gelernt. Er könne sie nicht mehr vergessen.

Vermerk: Rückkehr angeordnet. Gespräch mit dem Psionik-Kern angefragt.

PERSONALAKTE, AUSZUG

Spy, Codename KUCKUCK. Neuanlage der Akte auf Anweisung von oben. Rang: Kadett.

Frühere Legenden: nicht übernommen. Frühere Antworten nach der Rückkehr: nicht übernommen.

Randnotiz der Psychologin, handschriftlich: Wo sind meine Gesprächsnotizen?

BEISPIEL: KUCKUCK AN DER GRENZE

Ein Mann eines fremden Dienstes (Profi, WE 3, Menschenkenntnis 3) prüft im Nachtzug die Papiere von Jonas Feld. Kuckuck würfelt MA 3 und Täuschung 5, dazu +2 für Doppelte Identität. Der Prüfer würfelt wegen Doppelter Identität mit 2 Würfeln weniger. Kuckuck erzielt 5 Erfolge, der Prüfer 3. Er gibt die Papiere zurück.

Dann fragt der Mann nach einem Reisenden, auf den Kuckucks Beschreibung passt. Kuckuck setzt Falsche Informationen ein, noch einmal +2 Würfel. Zusammen mit Doppelter Identität wären das +4, aber keine Probe erhält mehr als +3. Weiß: 6, 2, 5, 5, 1, 3 ergibt 3 Erfolge, bunt: 2, 4, 4, 6, 1 ergibt 3. Der Prüfer würfelt 1 Erfolg. Kuckuck erzählt ihm von einem Mann, der in Linz ausgestiegen ist, und die Spielleitung entscheidet: Der fremde Dienst sucht die nächsten zwei Tage in Linz.

Fragen an deinen Spy

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Warum Elster auf einem Foto mit dem Stiftungsdirektor zu sehen war
2	Wer die Anweisung in fremder Handschrift geschrieben hat
3	Wer in Mulhouse auf ihn gewartet hat
4	Warum die Legende Kessler nicht archiviert wurde
5	Ob Sabine noch wartet
6	Wer er wirklich ist, wenn er keine Legende trägt

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Schlüsselring	Ein Ring mit den Schlüsseln aller Legenden. Kein Spielwert. Jeder Spy hat einen.
Tagebuch in Geheimschrift	Hier schreibt der Spy auf, was in seinen Legenden passiert. +1 Würfel, um sich an ein Detail aus einer Legende zu erinnern. *Häufig*.
Zweites Telefon	Ein Telefon, das seit Jahren für die Legende läuft: Nachrichten, Fotos, alte Chats mit Menschen, die es gibt. +1 Würfel auf Täuschung, wenn jemand das Telefon durchsieht. *Selten*.
Elsters Code	Ein Verschlüsselungssystem, das Elster entwickelt hat und das der Zweig nach 1989 nie ganz aufgegeben hat. +2 Würfel auf Kryptografie gegen Nachrichten aus den Siebzigern und Achtzigern. *Sehr selten*.

Die anderen und wir

Über die Infiltratoren: „Sie kommen für eine Nacht. Wir bleiben für Jahre. Wir öffnen ihnen gern die Tür."

Über die Negotiators: „Sie reden mit dem Feind. Wir reden als der Feind."

Über die Assassins: „Wenn wir auffliegen, schickt man sie. Wir wissen nie, ob um uns zu retten oder um aufzuräumen."

Über die Saboteure: „Wir sagen ihnen, wo es wehtut. Sie tun es dann."

Figuren der Subklasse

Die Archivarin der Rückkehr. Eine Psychologin in Zürich, die alle Antworten aufbewahrt, die Spies nach ihren Legenden geben. Sie hat Kuckucks letzte Antwort gelesen und ihn danach zu einem zweiten Gespräch gebeten. Er ist nicht hingegangen.

Senior-Agentin Mira Sandvik. Eine Spy mit zwanzig Jahren im Dienst, die drei Kulte von innen gesehen hat und aus allen dreien zurückgekommen ist. Sie summt manchmal, ohne es zu merken. Niemand sagt es ihr.

Sabine. Die Kollegin aus der Buchhaltung in Basel. Sie wartet vielleicht noch.

```
DIE RÜCKKEHR, PROTOKOLLVORLAGE
Wie heißen Sie? Den echten Namen bitte nur
denken, nicht sagen.
Was haben Sie heute gefrühstückt? Und was
hätte Ihre Legende gefrühstückt?
Wen haben Sie in der Legende zurückgelassen?
Wer sind Sie jetzt? Ein Satz genügt.
```

Beispielcharakter: Kuckuck

Spy, Kadett. Tobias Lenz, 40, war Journalist in Hamburg. Er hatte über ein Kind geschrieben, das in der Elbe ertrunken sein sollte, obwohl es nach den Worten seiner Mutter nie freiwillig ans Wasser ging. Der Artikel erschien nie. Stattdessen lud ihn ein Mann in einem grauen Mantel zum Kaffee ein. Danach war er vier Jahre lang Martin Kessler, und seine Geschichte erzählt der Prolog. Er ist wieder Kadett, weil nach der Legende Kessler seine Akte neu angelegt wurde. Auf Anweisung von oben. Ohne Begründung.

Kuckuck	Spy, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 5, WE 3, WK 2, CH 3, MA 3, GL 2
Fertigkeiten	Täuschung 5, Verkleidung 4, Wahrnehmung 4, Hacking 3, Kryptografie 3, Menschenkenntnis 3, Ausweichen 3, Heimlichkeit 2, Schusswaffen 2, Etikette 2, Zähigkeit 2, Kontakte 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 8, Initiative 3, Verteidigung 2, Rüstung 1
Fähigkeiten	Doppelte Identität, Falsche Informationen, Geheimcode-Entschlüsselung
Legende	Jonas Feld, freier Lektor in Köln, Tiefe 1
Antrieb	Archetyp: Der Jäger

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, Mini-Kamera, Signalwandler, leichte Rüstung, Schlüsselring, Tagebuch

in Geheimschrift. Startkapital 8.000 €. Und ein Foto von Elster, das er nicht haben dürfte.

So spielst du Kuckuck: Du bist freundlich, aufmerksam und immer ein wenig abwesend. Du hörst mehr zu, als du sprichst, und du merkst dir alles. Du jagst Elster, und du weißt nicht, ob du sie finden willst.

Der Weg durch den Doppelten Boden

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Gedächtnis 4, Zweites Gesicht 4, Maulwurf 6, Erster Eindruck von den Negotiators 6. Zweite Legende. Eine dritte dürfte er anfordern, er lässt es.
Senior-Agent (50 EP)	Doppelagent 6, Tote Leitung 8, Falsche Spur 8, Kontakte auf 2 für 4. Die restlichen 4 EP spart er. Dritte Legende.
Veteran (100 EP)	Netzwerk 10, Tiefe Legende 10, Kalter Blick 4, Zweite Natur 4, Kontakte auf 3 für 6, Menschenkenntnis auf 4 für 8. Vierte Legende.

Die Säule im Doppelten Boden

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Gedächtnis**	Oberfläche. Passiv. +2 Würfel, um sich an Details zu erinnern: Gesichter, Nummernschilder, Gespräche.
I	**Zweites Gesicht**	*Doppelter Boden.* Passiv. Der Spy darf eine Legende mehr haben, als sein Rang erlaubt, höchstens aber fünf.
II	**Maulwurf**	Oberfläche. Passiv. +2 Würfel auf Kontakte in Organisationen, in denen eine seiner Legenden existiert.
II	**Doppelagent**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Mission hält ein Gegner ihn für einen der Seinen, für eine Szene.
III	**Tote Leitung**	Oberfläche. Er hört Funk und Telefone in einem Gebäude mit, in dem er sich aufhält.
III	**Falsche Spur**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Mission streut er einen falschen Hinweis. Der Gegner folgt ihm einen Tag lang.
IV	**Netzwerk**	Oberfläche. Einmal pro Mission liefert ein Informant eine Antwort auf eine Frage.
IV	**Tiefe Legende**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Kampagne steigt eine seiner Legenden sofort auf Tiefe 5.
V	**Niemand**	Meisterschaft. Erfordert Tiefe Legende. Einmal pro Mission verschwinden alle Spuren über ihn aus allen Akten, Kameras und Erinnerungen, die eine Szene alt sind. Danach 1 Belastung.

Kapitel XI.
SABOTEUR

Saboteur

„Alles hat eine Stelle, an der es bricht. Ich finde sie nur schneller."
Saboteur, Codename Rost

Das Wesen der Subklasse

Saboteure bringen Dinge zum Brechen. Gebäude, Fahrzeuge, Maschinen, Sicherheitssysteme, Stromnetze, Brücken. Sie wissen, wo jedes System seine Schwachstelle hat, und sie wissen, wie man sie findet, ohne dass es jemand merkt. Ein guter Saboteur hinterlässt keine Explosion, sondern einen Unfall.

Saboteure sind Handwerker, keine Zerstörer. Die meisten lieben die Dinge, die sie zerbrechen: die Brücke, die Maschine, die Elektronik. Sie verstehen sie besser als ihre Erbauer. Und gerade deshalb wissen sie, wie wenig es braucht, um sie aufzuhalten.

SABOTEUR AUF EINEN BLICK

Boni: +2 GE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Sprengstoffe, +1 Ingenieurwesen, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Zwei Sprengladungen, Multifunktionswerkzeug, leichte Rüstung.

Sprengstoffexperte (passiv): +2 Würfel auf Sprengstoffe. Er kann den Zündzeitpunkt sekundengenau festlegen, sodass Verbündete rechtzeitig in Deckung gehen.

Systemstörung (aktiv, 1× pro Szene): Ein mechanisches oder elektronisches System in Sichtweite fällt für eine Runde aus oder arbeitet für die ganze Szene mit −2 Würfeln, zum Beispiel ein Geschützturm.

Gezielte Zerstörung (passiv): Gegen Strukturen, Fahrzeuge und Geräte richtet der Saboteur +2 Schaden an.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die Brücke

Die Eisenbahnbrücke über den Fluss war hundertzwölf Jahre alt, genietet, nicht geschweißt, und Rost liebte sie vom ersten Moment an.

Er lag unter dem dritten Pfeiler, auf einer Plattform aus Stahlträgern, zwanzig Meter über dem Wasser, und hörte zu. Brücken reden, wenn man weiß, wie man hinhört. Diese erzählte von Frost und Hitze, von hundert Jahren Güterzügen, von einem Niet im vierten Feld, der locker war und den niemand bemerkt hatte. Sie erzählte ihm, wo sie brechen würde, wenn man sie ließ.

In vier Stunden sollte ein Zug über diese Brücke fahren, ein Güterzug mit zwölf Waggons, und in Waggon sieben lag eine Kiste aus Blei, die ein Sammler aus einem Kloster in Rumänien geholt hatte. Was in der Kiste war, wusste Rost nicht. Er wusste nur, dass der Zug die Grenze nicht erreichen durfte und dass niemand, wirklich niemand, merken sollte, dass jemand nachgeholfen hatte.

Er hätte die Brücke sprengen können. Das wäre einfach gewesen, drei Ladungen an den richtigen Stellen, und das ganze Feld wäre in den Fluss gestürzt. Aber dann hätte am nächsten Morgen die Polizei nach Sprengstoffspuren gesucht, und irgendwann hätte jemand gefragt, warum ausgerechnet dieser Zug.

Also sprengte er nichts.

Er arbeitete drei Stunden an dem lockeren Niet im vierten Feld. Er lockerte ihn weiter, nicht mit Werkzeug, das Spuren hinterlässt, sondern mit einer kleinen Vorrichtung, die im Takt der Brückenschwingungen klopfte, wie ein Specht. Er setzte zwei weitere Niete daneben unter Spannung, genau so viel, dass sie halten würden, bis ein schwerer Zug darüberfuhr. Er prüfte seine Rechnung dreimal. Dann baute er alles wieder ab und steckte es in seinen Rucksack.

Um halb drei morgens fuhr der Zug über die Brücke. Rost stand zwei Kilometer entfernt auf einem Hügel und sah durch ein Fernglas zu. Die Lok kam über das erste Feld, das zweite, das dritte. Im vierten Feld gab es ein Geräusch, das er selbst auf die Entfernung hörte, ein tiefes, metallisches Seufzen.

Die Brücke hielt. Aber das Gleis verzog sich um zwölf Zentimeter, und der siebte Waggon sprang aus den Schienen und kippte, langsam, fast höflich, in den Fluss. Die anderen elf blieben stehen. Niemand wurde verletzt.

Am nächsten Tag stand in der Zeitung, dass Materialermüdung an einer über hundert Jahre alten Brücke zu einem Unfall geführt hatte. Die Bahn kündigte eine Überprüfung aller historischen Brücken an. Ein Gutachter fand den lockeren Niet und schrieb, er sei seit mindestens zehn Jahren locker gewesen.

Rost las den Artikel beim Frühstück und war zufrieden. Nicht weil der Auftrag gelungen war. Sondern weil die Brücke jetzt endlich repariert würde.

Die Handwerker

Saboteure kamen in den Fünfzigern in den Operativen Zweig, als der Kalte Krieg die Welt mit Technik füllte und O.D.I.N. Wege brauchte, sie aufzuhalten. Die ersten waren Ingenieure, Mechaniker und Elektriker, die Evelyn Marsh aus Widerstandsgruppen des Krieges kannte.

In den Siebzigern veränderten sich die Aufgaben. Sammler bewachten ihre Lager mit Elektronik, Kulte bauten ihre Rituale um Maschinen herum, und fremde Dienste begannen, Kristalle in Laboren zu untersuchen. Saboteure wurden die Spezialisten für all das. Heute arbeiten sie eng mit Infiltratoren und Stormbreakern zusammen, und mit dem Wissenschaftlichen Zweig, dessen Engineers sie für die besten Praktiker bei O.D.I.N. halten.

Seit einigen Jahren gibt es eine neue Art von Sabotage: Anlagen, die mit Kristallen betrieben werden, Maschinen, die an Rissen gebaut wurden, Geräte, deren Funktion niemand versteht. Saboteure nennen das **dunkle Technik**, und sie gehen nur ungern daran. Man weiß nie, was passiert, wenn so etwas bricht.

Legende: Der Uhrmacher

Codename **Uhrmacher** war ein Schweizer Feinmechaniker, der von 1956 bis 1990 für den Operativen Zweig arbeitete. Er entwickelte die meisten Zeitzünder, die der Zweig bis heute verwendet, und er führte die berühmteste Sabotage in der Geschichte des Zweigs durch: 1968 hielt er einen Sonderzug mit Kristallen, den ein fremder Dienst über drei Grenzen bringen wollte, vier Tage lang auf, ohne ihn ein einziges Mal anzuhalten. Er sorgte nur dafür, dass jede Weiche, jedes Signal und jede Lok auf der Strecke genau im richtigen Moment eine kleine Störung hatte. Der Zug kam an, vier Tage zu spät, als O.D.I.N. schon dort war.

Der erste Auftrag

W6	Das Erste, was du für O.D.I.N. außer Betrieb genommen hast
1	Eine Überwachungsanlage in einer Villa. Niemand hat bemerkt, dass sie eine Stunde lang ein Standbild zeigte.
2	Ein Lastwagen mit einer Bleikiste. Er blieb an einer Tankstelle liegen, fünfzig Kilometer vor dem Ziel.
3	Ein Stromnetz in einem Stadtviertel, für elf Minuten, während eines Rituals.
4	Eine Maschine in einem Labor, von der niemand wusste, was sie tat. Sie summte noch, nachdem du den Strom abgestellt hattest.
5	Eine Brücke. Oder ein Tunnel. Etwas Großes. Du bist stolz darauf, dass niemand verletzt wurde.
6	Dein eigenes Auto. Jemand hatte etwas daran befestigt, und du hast es rechtzeitig gefunden.

Ein Tag im Leben

Saboteure verbringen ihre Tage mit Dingen. Sie lesen Baupläne, technische Handbücher, Wartungsprotokolle. Sie gehen durch Städte und schauen Brücken, Leitungen und Umspannwerke an, wie andere Menschen Schaufenster ansehen. Die meisten haben eine Werkstatt in ihrer Legende, eine Garage, einen Kellerraum, einen Schrebergarten mit Schuppen, in dem sie bauen, reparieren und experimentieren.

Vor einem Einsatz studieren sie das Ziel wochenlang. Nicht die Menschen, die interessieren sie weniger, sondern das System: Wie funktioniert es, wo ist es verwundbar, was passiert, wenn es ausfällt, und wer wird es merken? Am Tag des Einsatzes sind sie meistens schnell. Die Arbeit ist längst getan, im Kopf.

Die Ausbildung

Angehende Saboteure verbringen vier Monate in einer Werkstatt in Graz, die offiziell eine Berufsschule für Mechatronik ist. Sie lernen Sprengstoff, Elektronik, Mechanik, Statik und das, was der Zweig die **Kunst des Unfalls** nennt: Sabotage so auszuführen, dass jeder Gutachter hinterher an Materialermüdung, Wartungsfehler oder Pech glaubt.

Die Abschlussprüfung ist eine Maschine, die ein Ausbilder gebaut hat und deren Funktion der Rekrut nicht kennt. Er hat einen Tag, um sie außer Betrieb zu

nehmen, ohne dass der Ausbilder erkennt, wie. Die Maschine steht danach in einem Regal in der Werkstatt, neben allen anderen, die Rekruten je besiegt haben.

W6	Was im Regal der Werkstatt steht
1	Eine Spieluhr, die nur spielt, wenn niemand im Raum ist. Der Rekrut hat sie trotzdem angehalten. Wie, weiß bis heute niemand.
2	Ein Kühlschrank ohne Stecker, der kühlt. Er gehört nicht zu den Prüfungen. Er stand schon da, als die Werkstatt einzog.
3	Ein Fernschreiber, der 1989 von selbst einen Satz geschrieben hat. Der Streifen liegt in einer Schublade.
4	Die Maschine des Uhrmachers, des ersten Prüflings von 1957. Sie wurde nie besiegt. Er hat sich selbst geprüft.
5	Ein Fahrradschloss, an dem drei Rekruten gescheitert sind. Man hebt es auf, um bescheiden zu bleiben.
6	Eine Maschine, die jemand nachts dazugestellt hat. Sie hat keine Nummer und keinen Prüfling. Sie läuft.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, das Handwerk und die Kunstgriffe in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Sprengmeister	Ladungen, Zeitzünder, Präzisionssprengungen. Knoten: Zeitzünder, Improvisierte Ladung, Präzisionsschnitt.
Der Techniker	Elektronik, Stromnetze, Sicherheitssysteme. Knoten: Schwachstelle, Stromausfall, dazu Leise Hände von den Infiltratoren.
Der Unfallmacher	Er sorgt dafür, dass alles aussieht wie Pech. Knoten: Unfallursache, Kettenreaktion.

REGEL: DIE KUNST DES UNFALLS

Führt ein Saboteur eine Sabotage mit mindestens einer Stunde Vorbereitung durch, kann er sie als Unfall tarnen. Ermittler, die die Ursache suchen, würfeln gegen die Erfolge seiner Probe auf Sprengstoffe oder Ingenieurwesen, mit −2 Würfeln.

REGEL: DUNKLE TECHNIK

Sabotiert ein Saboteur eine Maschine, die mit Kristallen betrieben wird oder an einem Riss steht, würfelt die Spielleitung nach dem Gelingen einen W6. Bei 1 passiert etwas Unerwartetes: Die Maschine summt weiter, ein Riss öffnet sich, ein Kristall erwacht. Bei 6 passiert etwas unerwartet Gutes.

Der Preis

Saboteure zahlen mit ihrem Blick auf die Welt. Wer gelernt hat, wo alles bricht, sieht überall Bruchstellen: in Brücken, Aufzügen, Flugzeugen, Menschen. Viele Saboteure können nicht mehr über eine Brücke fahren, ohne im Kopf zu rechnen. Und manche bemerken, dass sie auch Beziehungen so ansehen: nicht, wie sie halten, sondern wo sie brechen würden.

OPTIONALE REGEL: DIE BRUCHSTELLE

Einmal pro Sitzung darf der Spieler eines Saboteurs die Spielleitung fragen, wo ein Ort, ein Plan oder eine Beziehung brechen würde. Die Spielleitung antwortet ehrlich, in einem Satz. Der Saboteur erleidet dafür 1 Belastung, weil er die Antwort danach nicht mehr übersehen kann.

W6	Was dich die Bruchstellen gekostet haben
1	Du fährst nicht mehr gern über Brücken. Du rechnest jedes Mal mit.
2	Du hast in deiner Wohnung jede Leitung selbst verlegt, weil du niemandem traust, der es nicht tut.

W6	Was dich die Bruchstellen gekostet haben
3	Deine Tochter hat dir ein Spielzeug gebracht, damit du es reparierst. Du hast zuerst gesehen, wo es bricht.
4	Du hast einen Unfall gebaut, der zu gut war. Der Gutachter hat seinen Job verloren.
5	In deiner Werkstatt steht eine Maschine, die du nicht gebaut hast. Sie läuft manchmal nachts.
6	Du weißt, wo O.D.I.N. brechen würde. Du hast es niemandem gesagt.

Im Spiel

- **Du bereitest das Feld vor.** Kameras fallen aus, Türen öffnen sich zur falschen Zeit, Geschütztürme schweigen. Wenn der Plan funktioniert, merkt niemand, dass du da warst.
- **Frag nach Systemen.** Strom, Wasser, Wachen, Kameras, Maschinen. Jedes System hat eine Schwachstelle, und du findest sie.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du einmal kaputt gemacht, das du lieber repariert hättest?

Mit anderen Klassen spielen

Der Saboteur ist der perfekte Partner für jeden, der irgendwo hinein oder hinaus muss. Ein **Infiltrator** geht durch die Tür, die er geöffnet hat. Ein **Stormbreaker** unter den Soldiers sprengt, wo er sabotiert, und die beiden streiten gern darüber, welche Methode besser ist. Ein **Engineer** unter den Scientists teilt seine Leidenschaft für Maschinen. Und ein **Telekinetic** unter den Psionen kann Dinge bewegen, an die selbst er nicht herankommt.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2260, Ungarn. Sabotage eines Güterzugs.

Waggon mit Bleikiste entgleist, keine Verletzten. Gutachten der Bahn: Materialermüdung.

Nachtrag: Die Bleikiste wurde aus dem Fluss geborgen. Sie war leer. Das Siegel war von innen gebrochen.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2172, Norwegen. Sabotage einer Anlage eines fremden Dienstes an einem Riss.

Strom abgeschaltet. Die Anlage läuft weiter, ohne Strom, 14 Minuten lang.

Vermerk: Dunkle Technik. Weiterleitung an den Wissenschaftlichen Zweig.

MELDUNG DER WERKSTATT GRAZ

Eine Prüfungsmaschine aus dem Jahr 1989 läuft seit drei Nächten wieder, jede Nacht von 22:10 Uhr bis kurz nach Mitternacht. Niemand hat sie angefasst. Sie hat keinen Stromanschluss.

Vermerk der Werkmeisterin: Ich lasse sie laufen. Ich will wissen, was sie tut.

BEISPIEL: ROST AN DER STAHLTÜR

Rost und Moth müssen durch die Stahltür eines Lagers. Zuerst die Kameras: Rost setzt Systemstörung ein, und das Kamerasystem fällt eine Runde lang aus. Das reicht Moth, um bis zur Tür zu kommen.

Dann die Tür. Rost platziert eine Sprengladung und will nur die Scharniere treffen, die Spielleitung setzt Schwer (3) an. IN 3 und Sprengstoffe 5, dazu +2 für Sprengstoffexperte. Weiß: 5, 3, 6, 2, 1 ergibt 2 Erfolge, bunt: 4, 5, 2, 6, 3 ergibt 3. Fünf Erfolge, 2 Überschuss: Die Tür kippt nach innen, die Wand hält, und draußen klingt der Knall wie ein zugeschlagenes Garagentor. Er zündet auf die Sekunde, als Moth hinter dem Container ist.

Fragen an deinen Saboteur

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Was in der Bleikiste war, bevor das Siegel von innen brach
2	Was der Uhrmacher in die Uhr eingebaut hat, die er ihm geschenkt hat
3	Wie eine Anlage ohne Strom weiterlaufen kann
4	Worauf der Mann im Umspannwerk wartet
5	Wer an seinem Auto etwas befestigt hatte
6	Was er reparieren würde, wenn er dürfte

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Klopfvorrichtung	Ein kleines Gerät, das im Takt einer Struktur klopft und sie über Stunden schwächt, ohne Spuren. *Selten.*
Uhrmachers Zünder	Ein Zeitzünder, der auf die Sekunde genau über eine Woche läuft. *Selten.*
Taschenoszilloskop	Zeigt, was eine Maschine tut, auch wenn niemand es weiß. +1 Würfel auf Technik, um fremde Geräte zu verstehen. *Häufig.*
Kreidezünder	Ein Zünder mit Kristallstaub aus der Werkstatt des Kollegiums. Eine damit gezündete Ladung trifft auch Wesen aus Rissen. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Infiltratoren: „Wir schalten aus, sie gehen durch. Die ehrlichste Arbeitsteilung im Zweig."

Über die Negotiators: „Sie verhandeln so lange, bis wir fertig sind. Das ist ein Kompliment."

Über die Assassins: „Sie sorgen dafür, dass ein Mensch nicht mehr funktioniert. Wir tun das mit Maschinen. Ich weiß, was mir lieber ist."

Über die Spies: „Sie kennen jedes Geheimnis einer Firma. Wir kennen jede Leitung. Zusammen sind wir unschlagbar."

Figuren der Subklasse

Der Uhrmacher. Über neunzig, lebt in Biel und repariert immer noch Uhren. Wer ihn besucht, bekommt eine alte Uhr geschenkt, in die er etwas eingebaut hat. Was, sagt er nicht.

Werkmeisterin Petra Kowalczyk. Leiterin der Werkstatt in Graz, eine ehemalige Ingenieurin aus Danzig, die Brücken gebaut hat, bevor sie anfing, sie zu verstehen. Sie hält jede Maschine im Regal in Ordnung, auch die, die Rekruten sabotiert haben.

Der Mann im Umspannwerk. Ein Saboteur, der seit Jahren verdeckt als Techniker in einem Umspannwerk arbeitet, von dem aus eine halbe Stadt versorgt wird. Niemand weiß, auf welchen Auftrag er wartet.

```
DIE REGELN DER WERKSTATT, AN DER TÜR IN GRAZ
Erst verstehen, dann zerlegen, dann zerstören.
Nie in anderer Reihenfolge.
Zähl die Menschen im Gebäude, bevor du den
Strom abstellst. Aufzüge haben Passagiere.
Ein guter Unfall braucht einen Gutachter, der
ihn versteht.
Was summt, obwohl es keinen Strom hat, wird
nicht angefasst. Es wird gemeldet.
```

Beispielcharakter: Rost

Saboteur, Kadett. Oskar Nieminen, 45, war Brückeningenieur bei der finnischen Eisenbahn, bis er ein Gutachten über eine Brücke schrieb, die an einer Stelle einsturzgefährdet war, an der sie laut Plan nicht einmal existierte. O.D.I.N. las das Gutachten vor seinen Vorgesetzten.

Rost	Saboteur, Kadett
Attribute	ST 2, GE 5, KO 3, IN 3, WE 2, WK 2, CH 1, MA 2, GL 4
Fertigkeiten	Sprengstoffe 5, Sicherheitssysteme 4, Ausweichen 4, Ingenieurwesen 3, Technik 3, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 3, Taktik 2, Schusswaffen 2, Zähigkeit 2, Handwerk 2, Täuschung 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 11, Belastbarkeit 10, Initiative 5, Verteidigung 3, Rüstung 1
Fähigkeiten	Sprengstoffexperte, Systemstörung, Gezielte Zerstörung
Legende	Timo Laakso, Wartungstechniker für Aufzüge in Tallinn, Tiefe 1
Antrieb	Archetyp: Der Beobachter

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, zwei Sprengladungen, Multifunktionswerkzeug, leichte Rüstung. Startkapital 5.000 €. Die Klopfvorrichtung von der Brücke gehört dem Zweig. Er hat sie zurückgegeben und baut sich gerade eine eigene.

So spielst du Rost: Du bist ruhig, gründlich und redest lieber über Maschinen als über Menschen. Du liebst die Dinge, die du zerbrichst. Du fragst dich manchmal, ob O.D.I.N. auch so eine Maschine ist, und wo sie brechen würde.

Der Weg durch den Doppelten Boden

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Schwachstelle 4, Zeitzünder 4, Improvisierte Ladung 6, Fluchtweg 4. Die restlichen 2 EP spart er. Zweite Legende, Klopfvorrichtung.
Senior-Agent (50 EP)	Stromausfall 6, Kettenreaktion 8, Unfallursache 8, Ingenieurwesen auf 4 für 8. Dritte Legende.
Veteran (100 EP)	Präzisionsschnitt 10, Kristallzünder 10, Leise Hände von den Infiltratoren 6, Sprengstoffe auf 6 für 12, Technik auf 4 für 8. Vierte Legende.

Die Säule im Doppelten Boden

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Schwachstelle**	Oberfläche. Passiv. +2 Würfel, um Schwachstellen an Gebäuden, Fahrzeugen und Maschinen zu finden.
I	**Zeitzünder**	*Doppelter Boden.* Passiv. Seine Ladungen können Stunden bis Tage vorher gelegt werden. Wer sie sucht, würfelt mit −2 Würfeln.
II	**Improvisierte Ladung**	Oberfläche. Er baut eine Sprengladung aus Alltagsmaterial in zehn Minuten. Schaden 3.
II	**Stromausfall**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Szene fallen Licht und Strom in einem Gebäude für drei Runden aus.
III	**Kettenreaktion**	Oberfläche. Passiv. Gezielte Zerstörung trifft ein zweites Ziel in der Nähe.
III	**Unfallursache**	*Doppelter Boden.* Passiv. Die Kunst des Unfalls gelingt auch ohne eine Stunde Vorbereitung.
IV	**Präzisionsschnitt**	Oberfläche. Eine Sprengung öffnet genau eine Wand oder Tür, fast ohne Lärm.
IV	**Kristallzünder**	*Doppelter Boden.* Einmal pro Mission trifft eine seiner Ladungen auch Wesen, die gewöhnlichen Schaden nicht spüren, mit doppeltem Schaden gegen Wesen aus Rissen.
V	**Der große Knall**	Meisterschaft. Erfordert Kristallzünder. Einmal pro Mission bringt er ein Gebäude, eine Brücke oder einen Tunnel kontrolliert zum Einsturz, ohne dass jemand, den er schützen will, verletzt wird. Danach 1 Belastung.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Agent, Klassenbuch

Autor und Herausgeber: David Ger
Rückmeldungen und Kontakt: david.ger.bs@gmail.com
Alle Bücher und der Charaktergenerator: odin-rpg.pages.dev

Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger