O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SCIENTIST

KLASSENBUCH

von David Ger

Inhalt

Prolog: Probe sieben **4**

Kapitel I: Die Kittel entstehen **7**

Das Institut 8
Die ersten Erfolge 8
Aus Wendlands Laborbuch 9
Die dunklen Jahre 10
Asklepios 10
Die Häufung 10

Kapitel II: Unter dem Berg **12**

O.D.I.N. aus Sicht der Kittel 13
Die ungeschriebenen Regeln 14
Leben unter dem Berg 14

Kapitel III: Die anderen Zweige **16**

Die Kittel und die anderen 17
Die Disziplinen untereinander 18
Eine Zelle, eine Probe 18

Kapitel IV: Spielmechaniken **19**

Die fünf Disziplinen 20
Einen Scientist erschaffen 20
Warum sie bleiben 20
Die Versuchsanordnung 21
Methoden 22
Analysieren und Forschen 23
Scientists im Kampf 24
Spielbeispiel: Die Versuchsanordnung wächst 24
Häufige Fragen 25

Kapitel V: Die Prototypen **26**

Vom Laborbuch in den Einsatz 27
Arten von Prototypen 27
Reife 27
Fehlfunktionen 28
Proben 29
Bräuche 29
Die zweite Vitrine 29

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

Das Feldlabor 32
Die Werkstatt 33
Das Kühlhaus 34
Artefakte des Zweigs 35

Kapitel VII: Biochemist **36**

Die Nachtschicht 37
Die Ärzte des Zweigs 38
Die Einarbeitung 39
Spielweisen 39
Der Preis 39
Im Spiel 40
Ausrüstung der Disziplin 41

Die anderen und wir ... 41
Beispielcharakter: Viola ... 41
Die Säule in der Versuchsanordnung ... 42

Kapitel VIII: Astrobiologist ... 43

Station Halvorsen ... 44
Die Sammler ... 45
Die Einarbeitung ... 46
Spielweisen ... 46
Der Preis ... 46
Im Spiel ... 47
Ausrüstung der Disziplin ... 48
Die anderen und wir ... 48
Beispielcharakter: Kepler ... 48
Die Säule in der Versuchsanordnung ... 49

Kapitel IX: Physicist ... 50

Das Ereignis 2019-44 ... 51
Die Messenden ... 52
Die Einarbeitung ... 52
Spielweisen ... 53
Der Preis ... 53
Im Spiel ... 53
Ausrüstung der Disziplin ... 54
Die anderen und wir ... 55
Beispielcharakter: Planck ... 55
Die Säule in der Versuchsanordnung ... 56

Kapitel X: Engineer ... 57

Fünf Minuten ... 58
Die Macher ... 59
Die Einarbeitung ... 60
Spielweisen ... 60
Der Preis ... 60
Im Spiel ... 61
Ausrüstung der Disziplin ... 62
Die anderen und wir ... 62
Beispielcharakter: Schraube ... 62
Die Säule in der Versuchsanordnung ... 63

Kapitel XI: Cyberneticist ... 64

Nummer zwölf ... 65
Die Umstrittenen ... 66
Die Einarbeitung ... 67
Spielweisen ... 67
Der Preis ... 67
Im Spiel ... 68
Ausrüstung der Disziplin ... 68
Die anderen und wir ... 69
Beispielcharakter: Relais ... 69
Die Säule in der Versuchsanordnung ... 70

PROLOG
PROBE SIEBEN

Prolog: Probe sieben

„In der Wissenschaft ist das Wichtigste nicht die Antwort. Es ist, rechtzeitig zu merken, dass die Frage gefährlich ist.“
Dr. Hans Wendland, 1951

Die Proben kamen an einem Donnerstag, in einer Kühlbox, die ein Kurier aus Bukarest gebracht hatte. Zwölf Röhrchen mit Blut und Gewebe aus einem Dorf in den rumänischen Karpaten, in dem innerhalb von zwei Wochen neunzehn Menschen an einem Fieber gestorben waren, das keiner kannte. Das Labor für Infektionskrankheiten in Wien war das nächste, das die nötige Sicherheitsstufe hatte. Dr. Viola Brenner leitete es seit sechs Jahren.

Sie war einundvierzig, hatte zwei Assistenten, einen Techniker, einen Kühlschrank voller Proben aus Ausbrüchen, an die sich außer ihr niemand mehr erinnerte, und den Ruf, gründlich zu sein. Kollegen nannten sie langsam. Sie selbst nannte es gründlich. Sie hatte in ihrem Berufsleben drei Epidemien auf dem Papier begleitet und eine davon aus der Nähe, in einem Zelt in Guinea, und sie hatte dort gelernt, dass die meisten Fehler in den ersten zwei Tagen passieren, wenn alle glauben, schon zu wissen, womit sie es zu tun haben.

Sie begann am Freitag mit der Analyse. Am Samstag hatte sie noch keine Erklärung. Am Sonntag hatte sie eine, und sie gefiel ihr nicht.

Das Gewebe in Probe sieben war tot. Die Zellen waren abgestorben, der Stoffwechsel stand still, jede Messung sagte dasselbe. Und trotzdem veränderte es sich. Nicht schnell, nicht sichtbar mit bloßem Auge, aber unter dem Mikroskop: Die Zellen ordneten sich neu. Sie bildeten Muster, Kreise in Kreisen, die jede Stunde ein wenig deutlicher wurden.

Viola schrieb alles auf. So hatte sie es gelernt. Wenn man etwas nicht versteht, dokumentiert man es, bis man es versteht, und wenn man es nie versteht, hat wenigstens der Nächste die Daten.

Am Montagabend war sie allein am Mikroskop. Ihre beiden Assistenten, Jakob und Selin, saßen im Nebenraum und werteten die Blutproben aus, der Techniker hatte Urlaub. Viola sah zu, wie sich die Kreise in Probe sieben schlossen, einer nach dem anderen, sieben Stück, und dann hörte sie ein Geräusch aus dem Kühlschrank, in dem die anderen elf Proben lagen.

Es war ein leises Klopfen. Wie Fingernägel an Glas.

Sie sah auf die Uhr, weil man das tut, wenn man Wissenschaftlerin ist und nicht weiß, was man sonst tun soll. Das Klopfen hörte auf. Vier Minuten später begann es wieder. Dann noch einmal, nach genau vier Minuten. Es klang nicht wie etwas, das herauswollte. Es klang wie etwas, das anklopft.

Sie öffnete den Kühlschrank nicht. Das war, wie sie später sagte, die einzige kluge Entscheidung, die sie an diesem Abend traf. Sie drückte den Notfallknopf, der das Labor versiegelte, und dann tat sie etwas, das in keinem Protokoll stand: Sie stellte die Temperatur des Kühlschranks auf den niedrigsten Wert, den er schaffte, minus achtzig Grad, und hoffte, dass Kälte etwas bewirkte.

Dann setzte sie sich auf den Boden, mit dem Rücken an die Schleuse, und zählte. Vier Minuten zwischen den Klopfzeichen. Dann viereinhalb. Dann fünf. Dann sieben. Jedes Mal leiser.

Das Klopfen wurde langsamer. Dann hörte es auf.

Aus dem Nebenraum kam kein Laut. Sie rief die Namen ihrer Assistenten durch die Sprechanlage, zweimal, dreimal. Niemand antwortete. Durch das Fenster der Schleuse sah sie nur das Licht, das dort brannte, und einen umgefallenen Stuhl. Sie wusste, dass sie hinübergehen sollte, und sie wusste, dass die Versiegelung dann gebrochen wäre. Sie blieb sitzen. Sie hat später gesagt, dass dies die zweite Entscheidung des Abends war und dass sie bis heute nicht weiß, ob sie klug war.

Die Tür des Labors öffnete sich vier Stunden später. Nicht die Feuerwehr kam, nicht die Polizei, nicht die Leitung der Klinik. Es kamen drei Menschen in grauen Schutzanzügen ohne jede Aufschrift, und einer von ihnen, eine ältere Frau mit einer Brille aus den Siebzigern, nahm die Haube ab und sah sich die Aufzeichnungen an, die Viola in vier Tagen gemacht hatte.

„Sie haben den Kühlschrank auf minus achtzig gestellt“, sagte die Frau.

„Ja.“

„Warum?“

Viola dachte nach. Sie wollte eine wissenschaftliche Antwort geben, und sie hatte keine. „Weil ich dachte, dass alles, was lebt, langsamer wird, wenn es kalt ist“, sagte sie. „Auch wenn es tot ist.“

Die Frau lächelte. Es war kein freundliches Lächeln, eher eines, das jemanden erkennt. „Das ist keine Wissenschaft“, sagte sie. „Das ist Instinkt. Den kann man

nicht lehren.“ Sie legte die Aufzeichnungen zurück auf den Tisch. „Ihre beiden Assistenten waren im Nebenraum“, sagte sie dann. „Wir haben sie gefunden. Es tut mir leid.“

Viola Brenner verließ das Labor in dieser Nacht als Einzige lebend, und sie ist nie zurückgekehrt. In den Zeitungen stand etwas von einem Brand im Labortrakt der Klinik. Zur Beerdigung von Jakob ging sie mit einem Kopftuch und einer Sonnenbrille, und seine Mutter gab ihr die Hand, ohne zu wissen, wer sie war. Zu Selins Beerdigung ging sie nicht mehr. Da trug sie schon einen anderen Namen in einem anderen Pass.

In den Wochen dazwischen besuchte die Frau mit der Brille sie zweimal, in einer Wohnung, die nicht Violas war, und brachte beide Male einen Ordner mit. Im ersten lagen die Messwerte von Probe sieben, sauber abgetippt, mit Fragen am Rand, die Viola selbst nicht gestellt hatte. Im zweiten lagen Fotos von anderen Laboren, anderen Kühlschränken, anderen Proben. Die Frau bot ihr kein Geld an und keine Sicherheit. Sie bot ihr an, weiterzumessen. Viola sagte beim zweiten Besuch Ja, bevor die Frau ihre Frage zu Ende gestellt hatte.

Drei Monate später stand sie in einem anderen Labor, unter einem Berg in der Schweiz, und öffnete einen Kühlschrank, in dem elf Röhrchen lagen, die sich nicht mehr bewegten. Sie trug einen grauen Schutzanzug ohne Aufschrift. Auf dem Etikett jedes Röhrchens stand in ihrer eigenen Handschrift eine Zahl von eins bis zwölf. Die Sieben fehlte. Probe sieben, sagte man ihr, lag inzwischen beim Kollegium, weil ihre Kreise jemanden dort an etwas erinnert hatten.

Seitdem sieht Viola die elf Röhrchen jeden Monat einmal an, durch das Glas, ohne die Tür zu öffnen. Sie bewegen sich nicht. Aber sie hat angefangen, ihre Besuche so zu legen, dass sie genau vier Minuten dauern.

O.D.I.N. / WISSENSCHAFTLICHER ZWEIG / PROBENREGISTER

Eingang: 12 Proben, Karpaten, Dorf [GESCHWÄRZT]

Probe 7: Gewebe, abgestorben, Selbstorganisation in sieben Kreisen.

Proben 1 bis 6, 8 bis 12: Klopfen im Abstand von 240 s bei Temperaturen über −40 °C. Lagerung bei −80 °C. Seitdem ohne Befund.

Übernommen von: BRENNER, V. / Codename VIOLA

Vermerk der Forschungsleitung: Die Kreismuster entsprechen MS Arcana 114, Seite 7. Weiterleitung an das Kollegium.

Kapitel I.
DIE KITTEL ENTSTEHEN

Das Institut

„Die Thaumaturgen fragen, was die Steine sagen. Ich frage, was sie wiegen. Beides ist eine gute Frage. Nur eine davon kann man messen.“
Dr. Hans Wendland, 1948

Als O.D.I.N. 1947 zum ersten Mal in den Akten auftauchte, gab es Menschen, die kämpfen konnten, Menschen, die lügen konnten, und Menschen, die Stimmen in Steinen hörten. Es gab niemanden, der verstand, was da eigentlich geschah. Das änderte sich im Frühjahr 1948, als ein Physiker aus Göttingen namens **Dr. Hans Wendland** um Erlaubnis bat, einen Kristall des Kollegiums wiegen zu dürfen.

Wendland war damals vierzig. Er hatte im Krieg an Messgeräten für Flugzeuge gearbeitet und danach an nichts mehr, weil niemand in Göttingen Geld für Physik hatte. Ein Brief eines Kollegen aus Oxford, der von „seltsamen Steinen in walisischem Besitz“ sprach, brachte ihn nach England. Er fuhr mit einem Koffer voller selbst gebauter Instrumente und einer Röntgenröhre, die er in Decken gewickelt hatte, damit sie die Überfahrt überstand.

Das Kollegium lehnte ab. Wendland fragte noch einmal, und noch einmal, und beim vierten Mal bekam er für eine Stunde einen Splitter, unter Aufsicht eines Magisters, in einem Labor in Oxford. Er wog ihn, maß seine Temperatur, hielt ihn in ein Magnetfeld und durchleuchtete ihn. Dann gab er ihn zurück und sagte einen Satz, der im Wissenschaftlichen Zweig bis heute zitiert wird: „Er ist leichter, als er sein dürfte, und wärmer, als er sein sollte. Er verbraucht Energie, und ich weiß nicht, woher er sie hat.“

Der Magister soll geantwortet haben, das wisse das Kollegium seit zwanzig Jahren. Wendland soll gesagt haben, dann habe das Kollegium zwanzig Jahre lang vergessen, es aufzuschreiben. Die beiden sind trotzdem Freunde geworden.

Wendland gründete noch im selben Jahr **das Institut**, in einem aufgelassenen Bergwerksstollen bei Bern, weil die Schweiz neutral war und Bergwerke still. Er begann mit vier Mitarbeitern: einer Chemikerin aus Lyon, einem Metallurgen aus Falun, einem Elektrotechniker aus Zürich und einer Ärztin aus Wien, die im Krieg Dinge gesehen hatte, über die sie nicht sprach. Dazu kamen zwei Mikroskope, eine Präzisionswaage und eine Frage, die bis heute niemand beantwortet hat.

Die ersten Vier

Die ersten Mitarbeiter Wendlands haben im Institut bis heute Namen, obwohl alle vier Codenamen trugen. **Odile Marchand**, die Chemikerin aus Lyon, baute das erste Labor und schrieb die Regel, dass niemand mit einer Probe allein sein darf, lange bevor es einen Grund dafür gab. **Nils Ekberg**, der Metallurge aus Falun, sprach wenig und schaltete nie ein Radio ein. **Walter Gysin**, der Elektrotechniker, baute jedes Messgerät der ersten zehn Jahre und legte die Stromleitungen durch den Berg, die zum Teil noch heute liegen. **Dr. Lotte Hainz**, die Ärztin aus Wien, richtete die Krankenstation ein und behandelte jeden, der aus einem Einsatz zurückkam, auch die, die keine Kittel waren.

Marchand starb 1990 in Lyon, Gysin 1994 in seiner Werkstatt, mit einem Lötkolben in der Hand, wie er es sich gewünscht hatte. Hainz lebte bis 2003 in einer Wohnung über dem Institut und kam jeden Morgen zum Frühstück in die Kantine. Ekberg verließ das Institut 1961 ohne Abschied. Seine Laborbücher sind die einzigen aus den ersten Jahren, die nicht im Archiv stehen.

Die ersten Erfolge

Die ersten Jahre des Instituts waren eine Zeit der großen Entdeckungen, und der großen Fehler.

- **1948** kam aus Kiruna eine Kiste Erz aus einem Hohlraum, in dem es still gewesen war. Nils Ekberg schmolz daraus eine Legierung, die das Flüstern der Kristalle und die Gedanken der Psionen gleichermaßen verschluckte. Er nannte sie nach seinem Laborbuch **Legierung S**, S wie Sonderversuch. Niemand hat ihm je ganz geglaubt, dass das alles war.

- **1949** baute das Institut mit der Ärztin Dr. Ilse Marek die **Kappe**, eine Haube aus Leder mit eingenähten Plättchen aus Legierung S, die das Hören eines Psions dämpfte. Die Kittel lieferten das Metall. Marek lieferte das Wissen, wie eng die Kappe sitzen durfte, bevor sie wehtat.
- **1953** half das Institut nach Kiruna dem Taktischen Zweig bei der Brandmunition. Ashgrove und der Alchemist Evan Pryce hatten den Kristallstaub, die Kittel rechneten die Ballistik und fanden heraus, wie man den Staub im Geschoss hält. Es war das erste Mal, dass Alchemie und Chemie am selben Tisch saßen, und die beiden Seiten haben nie aufgehört, darüber zu streiten, wer den entscheidenden Einfall hatte.
- **1957** gelang dem Institut die erste vollständige Messung an einem offenen Riss, an der Küste von Cornwall. Den Riss von 1953 hatten die Soldiers beschossen, bevor jemand ein Messgerät aufstellen konnte. Diesmal war Wendland zuerst da. Die Messung ergab vier Dinge: einen Druckabfall, einen Temperatursturz, einen Ausschlag des Magnetfelds und einen Geruch nach Ozon.
- **1962** entwickelte das Institut die **Beryllium-Isolierung** für Kristalltransporte, leichter als Blei, und für die Soldaten, die die Kisten tragen mussten, eine echte Erleichterung.
- **1963** baute die Werkstatt unter dem Berg mit dem Psionik-Kern den ersten **Neuro-Helm**, der die Kappe ablöste, und kurz darauf die ersten Neuralverstärker.

Die ersten drei Werte von 1957 konnte man erklären. Den Ozongeruch erklärte Wendland noch in derselben Nacht, und die Erklärung gefiel niemandem: Ozon entsteht, wenn Sauerstoff mit Energie getroffen wird. Etwas traf die Luft über Cornwall mit Energie, und es kam nicht von dieser Seite. Seitdem weiß jeder Kittel, warum ein Riss nach Ozon riecht. Woher die Energie kommt, weiß bis heute keiner.

Im Flurfunk von O.D.I.N. hießen die Wissenschaftler bald nur noch **die Kittel**. Sie nahmen den Namen mit Humor. Die meisten trugen tatsächlich jeden Tag einen.

Aus Wendlands Laborbuch

„Ein Laborbuch ist ein Brief an jemanden, den man nie treffen wird. Schreib so, dass er dich versteht.“
Dr. Hans Wendland, 1949

Wendlands Laborbücher liegen in seinem Büro im Institut, vierundvierzig Bände von 1948 bis 1979. Jeder neue Kittel bekommt in der ersten Woche die folgenden Einträge zu lesen, und die meisten lesen danach freiwillig weiter.

12. APRIL 1948, OXFORD

Kristallsplitter, 11 g. Masse bei jeder Messung etwas geringer. Temperatur 1,2 Grad über Raumtemperatur, konstant. Magnetfeld: keine Reaktion. Röntgen: klar, keine Einschlüsse. Der Magister neben mir sagt, der Stein flüstere. Ich höre nichts. Ich schreibe es trotzdem auf.

3. SEPTEMBER 1957, CORNWALL

Erste Messung an einem offenen Riss. Druckabfall, Temperatursturz, Magnetfeld schlägt aus. Ozon. Warum Ozon? Ozon entsteht, wenn Sauerstoff mit Energie getroffen wird. Etwas trifft unsere Luft mit Energie. Von der anderen Seite.

20. FEBRUAR 1977, NORDLICHT

412 Seiten. Ich habe die letzte Seite dreimal umgeschrieben. Die ehrliche Fassung lautet: Wir haben etwas gemessen, das es nicht geben kann, und es hat uns gemessen. Die Forschungsleitung hat mich gebeten, die ehrliche Fassung nicht abzugeben.

LETZTER EINTRAG, 1979

Sie ist nicht in den Steinen. Sie kommt durch sie hindurch. Ich gehe nachsehen, woher.

Die dunklen Jahre

In den Siebzigern wurde das Institut größer, reicher und weniger vorsichtig. Nach der Kaskade von 1971 verlangte der Rat Antworten: Was war in der Halle in Wales geschehen? Was hatte Kantor gehört? Wie verhinderte man, dass es wieder geschah? Die Kittel untersuchten die sieben Psionen, die ihre Gabe verloren hatten. Monatelang. Einer von ihnen schrieb später in einem Brief an das Institut, man habe ihn behandelt wie ein Messgerät, das man kalibrieren wollte. Der Brief hängt heute in der Eingangshalle des Instituts. Wendland hat ihn dort aufgehängt, kurz bevor er 1979 in den Ruhestand ging.

1977, nach Nordlicht, war das Institut der erste Zweig, der den leeren Stützpunkt untersuchte, nach dem Suchtrupp des Taktischen Zweigs. Die Kittel fanden die stehenden Uhren, die grauen Kristalle, die halb vollen Tassen. Sie maßen alles. Ihr Bericht umfasst 412 Seiten. Die letzte Seite enthält nur einen Satz: *Die Messwerte sind konsistent mit einem Ereignis, für das es keine Messung gibt.*

Zwei Jahre später war Wendland fort. Offiziell ging er in den Ruhestand, mit einundsiebzig, und niemand fand das seltsam, außer denen, die ihn kannten. Er hinterließ ein aufgeräumtes Büro, einen Zettel auf dem Schreibtisch und eine Lücke, die bis heute niemand füllt. 1981 starb der Physiker Martin Hofer, Wendlands begabtester Schüler, allein in seinem Labor, über einem Gerät, das er selbst gebaut hatte. In derselben Nacht öffnete sich tief im Berg ein Riss, der seitdem nicht mehr zugegangen ist. Die Kittel nennen ihn den **kleinen Riss**, und sie lernen an ihm bis heute.

Den Verrat von 1989 überstand das Institut besser als die anderen Zweige, weil kaum ein Kittel unter Klarnamen in den Akten stand, die verkauft wurden. Trotzdem wurden zwei Labore in den Horten aufgegeben, und ein Physicist, der zu viel wusste, verschwand auf dem Weg von Bern nach Zürich. Seitdem arbeiten auch die Kittel in Zellen, und die meisten sehen das Institut nur noch für besondere Projekte von innen.

Asklepios

Das dunkelste Kapitel des Instituts ist das jüngste. Im Jahr 2004 begann der Zweig im Auftrag des Rates mit dem Programm **Asklepios**: Naniten, die Soldaten heilen, stärken und am Leben halten sollten. Vierzig Freiwillige aus dem Taktischen Zweig meldeten sich. Zwölf überlebten.

Die Ärztin, die das Programm bis heute leitet, **Dr. Ines Albrecht**, hat nie öffentlich über die achtundzwanzig anderen gesprochen. Im Institut spricht man nur leise darüber. Ein Jahr später gründete der Zweig eine Ethikkommission, und jeder Kittel, der neu anfängt, bekommt in der ersten Woche den Brief aus der Eingangshalle zu lesen und danach eine Kopie der Liste der achtundzwanzig. Nicht als Vorwurf, sagen die Ausbilder. Als Erinnerung daran, wofür man misst.

```
CHRONIK DES WISSENSCHAFTLICHEN ZWEIGS,
FREIGABE AGENT
1948: Wendland wiegt einen Kristall. Gründung
des Instituts bei Bern. Legierung S.
1949: Die Kappe, mit Dr. Ilse Marek.
1953: Brandmunition, mit dem Taktischen Zweig.
1957: Erste Messung an einem offenen Riss.
1962: Beryllium-Isolierung.
1963: Erster Neuro-Helm.
1971: Untersuchung nach der Kaskade.
1977: Nordlicht. 412 Seiten.
1979: Wendland geht in den Ruhestand.
1981: Tod von Dr. Martin Hofer. Der kleine
Riss.
1987: Kinetische Energieschilde.
2004: Programm Asklepios.
2005: Gründung der Ethikkommission.
2011: Die Häufung. Projekt Karte beginnt.
```

Die Häufung

Seit 2011 öffnen sich Risse häufiger, Kristalle tauchen in Aquarien und Hauswänden auf, Kinder singen im Schlaf. Für den Wissenschaftlichen Zweig ist das die größte Herausforderung seiner Geschichte und die größte Gelegenheit. Zum ersten Mal gibt es genug Daten.

Die Häufung hat auch den Zweig selbst verändert. Das Institut hat seit 2011 mehr Menschen eingestellt als in den dreißig Jahren davor, und es nimmt Menschen, die es früher nicht genommen hätte: eine Mechanikerin ohne Studium, eine Polarforscherin, die eine Probe zurückgebracht hat, einen Chirurgen, der bei Asklepios dabei war. Die Labore in den Horten wurden vergrößert, und Kittel gehen heute so oft in Einsätze wie nie zuvor. Die alten Kittel sagen, das Institut sei zu einer Feuerwehr geworden. Die jungen sagen, es brenne ja auch.

Das Institut hat 2011 das **Projekt Karte** begonnen: eine Datenbank aller bekannten Risse, Manifestationen und Kristallfunde seit 1938, mit Ort, Zeit, Dauer und Messwerten. Die Karte wird täglich größer. An einer Wand im Institut hängt eine Landkarte Europas, auf der jeder Fund eine Nadel bekommt, weil die Physicists sagen, dass man Muster mit den Augen schneller sieht als mit dem Rechner.

Seit etwa 2019 zeigt die Karte ein Muster, das niemand im Institut laut ausspricht. Die Punkte auf der Karte liegen nicht zufällig. Sie bilden Kreise.

Im vergangenen Frühjahr hat die Forschungsleitung die Landkarte aus dem Flur in einen Raum gebracht, den man nur mit Schlüssel betritt. Seitdem stecken die Kittel ihre Nadeln in eine Kopie, und in der Kantine wird gewettet, was auf dem Original steht, das auf der Kopie fehlt.

Offiziell sind die Kreise ein Artefakt der Methode: Man findet dort mehr, wo man schon gesucht hat. Das Bulletin hat diese Erklärung zweimal abgedruckt, und die Astrobiologen haben zweimal widersprochen. Dr. Julian Reyes, der die Karte leitet, hat gar nichts geschrieben. Er rechnet.

Kapitel II.
UNTER DEM BERG

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

„Die anderen Zweige kämpfen gegen das Unerklärliche. Wir sind die, die es irgendwann erklären werden. Oder die, die es aus Versehen erst möglich machen.“
Forschungsleiterin, Institut

Für den Wissenschaftlichen Zweig ist O.D.I.N. vor allem eines: eine Forschungseinrichtung mit bewaffneter Außenstelle. Die Kittel verstehen sich nicht als Soldaten oder Agenten, sondern als Forscher, die zufällig an der gefährlichsten Frage der Menschheit arbeiten. Sie gehen in Einsätze, weil man Daten nicht aus der Ferne sammeln kann. Aber ihr Herz hängt am Labor.

Das macht sie für die anderen Zweige zu schwierigen Kollegen. Ein Scientist hält im falschen Moment an, um etwas zu messen. Er nimmt Proben, wo andere fliehen würden. Und er stellt Fragen, die niemand hören will: Woher kommt die Energie, die jeden Riss nach Ozon riechen lässt? Warum wiegen Kristalle weniger, als sie sollten? Und warum werden die Antworten des Rates auf diese Fragen seit Jahren immer kürzer?

Die Kittel sind auch der einzige Zweig, der den Rat regelmäßig um etwas bittet, statt Befehle zu empfangen: um Geld, um Proben, um Zugang zu Kristallen und Archiven. Sie bekommen fast immer, was sie wollen, solange sie Ergebnisse liefern. Die Kittel wissen das, und sie wissen auch, dass es eine Art ist, an der Leine geführt zu werden.

Das Institut

Das Institut liegt bis heute unter einem Berg bei Bern, in einem Stollensystem, das in den Fünfzigern und Sechzigern immer tiefer in den Fels getrieben wurde. Es hat eigene Labore, eigene Werkstätten, ein eigenes Krankenhaus, ein Rechenzentrum und das **Kühlhaus**, das größte Probenlager von O.D.I.N., in dem bei −80 °C Dinge liegen, von denen niemand weiß, ob sie tot sind.

Man betritt das Institut durch einen Lieferanteneingang, der zu einer Firma für Messtechnik gehört, und fährt mit einem Aufzug, der nur zwei Knöpfe hat, vierhundert Meter tief. Unten liegt die **Eingangshalle**, der einzige Raum unter dem Berg, in den Tageslicht fällt, durch einen langen Schacht bis zur Oberfläche. In der Halle hängt der Brief des Psions von 1972, und dort stehen die beiden Vitrinen mit den Prototypen, von denen Kapitel V erzählt.

DER BRIEF IN DER EINGANGSHALLE, 1972, AUSZUG

Sie haben mich gemessen, gewogen, durchleuchtet und befragt. Sie haben aufgeschrieben, wie lange ich schlafe und was ich träume.

Niemand hat gefragt, wie es ist, nichts mehr zu hören, nachdem man dreißig Jahre lang alle gehört hat.

Ich wünsche Ihnen, dass Sie eines Tages etwas finden, das Sie nicht messen können. Und dass Sie dann jemand fragt, wie es Ihnen geht.

Daneben unterhält der Zweig kleinere Labore in fast jedem Hort. Die meisten Scientists arbeiten dort und fahren nur für besondere Projekte nach Bern. Wer einmal im Kühlhaus war, fährt ungern wieder hin.

Die Forschungsleitung

Der Wissenschaftliche Zweig wird von einer **Forschungsleitung** geführt, einem Gremium aus fünf Wissenschaftlern, je einem für jede Disziplin. Die Forschungsleitung entscheidet, woran geforscht wird, wer an welchem Projekt arbeitet und welche Ergebnisse an den Rat gehen. Die meisten Ergebnisse gehen an den Rat. Nicht alle kommen zurück.

Neben der Forschungsleitung gibt es seit 2005, nach Asklepios, eine **Ethikkommission**. Sie hat drei Mitglieder, eines davon ist kein Kittel, sondern ein Psion. Die Kommission kann Projekte stoppen. Sie hat es seit ihrer Gründung zweimal getan. Beide Projekte wurden vom Rat weitergeführt, an einem anderen Ort.

Die Labore in den Horten

Jeder größere Hort hat ein Labor des Zweigs, geführt von einem **Laborleiter**, den man in den Horten meist Forschungsleiter nennt, der den Führungsoffizieren der Zellen zuarbeitet und der Forschungsleitung berichtet. Das Labor analysiert, was die Zellen mitbringen, versorgt Verletzte, repariert Ausrüstung und schickt alles, was es nicht versteht, nach Bern. Ein Scientist in einer Zelle hat damit zwei Vorgesetzte: seinen Führungsoffizier, der Ergebnisse will, und seinen Laborleiter, der Daten will. Meistens wollen beide dasselbe. Wenn nicht, gewinnt der Führungsoffizier im Einsatz und der Laborleiter danach.

Publikationsverbot

Kein Scientist darf veröffentlichen, was er bei O.D.I.N. herausfindet. Das ist die härteste Regel des Zweigs, und für viele die schmerzhafteste. Wer ein Jahrhunderträtsel löst, bekommt dafür keinen Nobelpreis, sondern einen Eintrag in einer Datenbank, die fünfzig Menschen lesen dürfen.

Das Institut hat deshalb eine eigene Zeitschrift, das **Bulletin**, das viermal im Jahr in einer Auflage von zweihundert Exemplaren erscheint. Jedes Exemplar ist nummeriert und muss nach dem Lesen zurückgegeben werden. Wer im Bulletin veröffentlicht, gilt im Zweig als jemand. Außerhalb weiß niemand, dass es ihn gibt.

Manche Kittel veröffentlichen trotzdem, draußen, unter ihrem alten Namen, Arbeiten über harmlose Nebenprodukte ihrer Forschung: einen neuen Kühlschrank, ein besseres Mikroskop, eine Formel für Beton. Die Forschungsleitung lässt sie gewähren, solange niemand fragt, woher die Idee kam. Zwei Patente des Instituts halten ganze Stützpunkte am Laufen.

Die ungeschriebenen Regeln

- **Alles wird dokumentiert.** Wer nicht aufschreibt, was er getan hat, hat es nicht getan.
- **Nie allein mit einer Probe.** Marchand hat die Regel 1948 aufgeschrieben. Seit Probe sieben hält sich jeder daran.
- **Das Kühlhaus bleibt kalt.** Egal was passiert. Wenn der Strom ausfällt, geht man nicht hinein. Man wartet auf das Notstromaggregat.
- **Frag, bevor du öffnest.** Einen Behälter, eine Tür, einen Kristall. Frag jemanden, der es schon einmal getan hat.
- **Lies den Brief in der Eingangshalle.** Einmal im Jahr. Auch wenn du ihn auswendig kennst.
- **Frag nicht, was mit den Daten passiert, die an den Rat gehen.**

```
GERÜCHTE AUS DER INSTITUTSKANTINE (W6)

1: Legierung S heißt nicht nach Sonderversuch.
S steht für Stille. Ekberg war 1947 in dem
Hohlraum bei Kiruna, und danach hat er nie
wieder ein Radio eingeschaltet.

2: Im tiefsten Stollen des Kühlhauses liegt
eine Probe, die seit 1957 wächst. Sie ist
jetzt so groß wie ein Mensch.

3: Die Karte zeigt Kreise, weil jemand die
Risse öffnet. Und der Rat weiß, wer.

4: Asklepios wurde nicht wegen der Soldaten
begonnen. Die Naniten sollten etwas anderes
lernen.

5: Wendland ist nicht in den Ruhestand
gegangen. Er ist in einen Riss gegangen,
freiwillig, mit einem Messgerät.

6: Die Ethikkommission hat ein drittes Projekt
gestoppt. Es hieß Öffner. Niemand weiß, was es
war.
```

Leben unter dem Berg

„Wir verstehen nicht alles, was wir bekämpfen. Aber wir arbeiten daran, und das unterscheidet uns von den anderen."
Forschungsleiter, Hort-1

Die Einarbeitung

Scientists werden nicht ausgebildet, sie werden eingearbeitet. Die meisten kommen mit einem abgeschlossenen Studium, oft mit einer Promotion, und sie wissen bereits, wie man forscht. Was sie lernen müssen, ist, wie man forscht, wenn die Forschung zurückschlägt.

Die Einarbeitung dauert vier Monate. Neue Scientists lernen Schutzanzüge anzulegen, Proben zu sichern, sich in Einsätzen hinter einem Soldier zu halten und dabei trotzdem zu messen. Sie lernen, dass ein Riss nach Ozon riecht und dass man dann nicht näher herangeht, sondern zurücktritt und das Messgerät vorschiebt. Sie lernen schießen, nicht gut, aber gut genug, um nicht aus Versehen einen Kollegen zu treffen. Und sie lernen den Brief in der Eingangshalle.

Seit 2011 wird auch die Einarbeitung abgekürzt, wie überall bei O.D.I.N. Viele Kittel stehen nach zwei Monaten zum ersten Mal in einem Keller, in dem etwas wartet, und schreiben ihr erstes Protokoll auf den Knien.

Zwischen den Einsätzen

Die meisten Scientists verbringen neunzig Prozent ihrer Zeit im Labor. Sie werten Proben aus, bauen Geräte, schreiben Berichte, streiten mit Kollegen. Einsätze sind für sie Feldforschung: selten, gefährlich und unglaublich ergiebig. Ein einziger Einsatz liefert oft Daten für ein Jahr.

Viele Scientists haben im Institut Freundschaften, die über Jahrzehnte halten, weil nur ein anderer Kittel versteht, woran man arbeitet. Die Institutskantine ist berüchtigt für ihre Diskussionen, die oft bis in die Nacht gehen und manchmal mit einem Experiment enden, das die Forschungsleitung nicht genehmigt hat.

Die Kantine

Die Kantine liegt neben dem Rechenzentrum, weil dort die Abwärme hinkommt, und sie hat die einzige Kaffeemaschine unter dem Berg, die niemand repariert, weil sie nie kaputtgeht. Hier treffen sich die Disziplinen. Hier entstehen die Gerüchte, die Wetten, die Spitznamen der Prototypen und die meisten Ideen, für die später jemand einen Antrag schreibt. Und hier hängt die Tafel, auf die jeder Kittel, der aus einem Einsatz zurückkommt, eine Zeile schreibt: Ort, Datum, was er mitgebracht hat. Wer nicht zurückkommt, bekommt eine Zeile von jemand anderem.

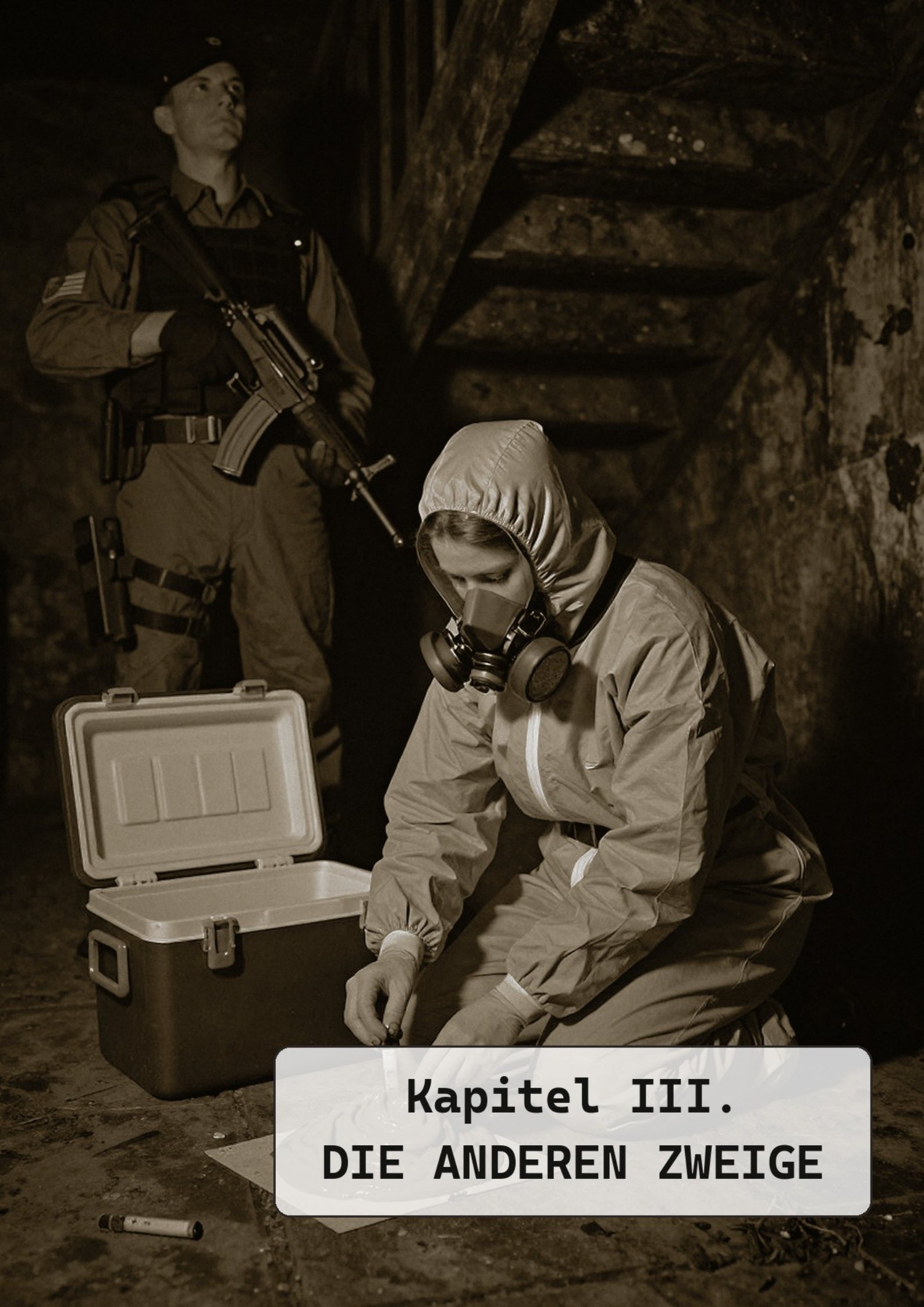
Codenamen

Die Kittel wählen ihre Codenamen selbst, und fast alle wählen einen Physiker, ein Werkzeug oder einen Witz. Es gibt im Zweig einen Planck, einen Newton, eine Pipette und eine Schraube. Kein Codename wird vergeben, solange sein Träger lebt, und ob er danach wieder frei wird, darüber streiten die Stützpunkte. Im Institut vererbt man ihn: Der alte Planck hat siebzehn Jahre an den Helmen des Chors gearbeitet, und als er kurz vor ihrer Ankunft starb, stand in seinem Testament, wer den Namen bekommen soll. Viola hat ihren Vornamen behalten. Sie sagt, sie habe in Wien alles andere zurückgelassen und wolle sich wenigstens noch erkennen, wenn man sie ruft. Die Forschungsleitung hat es ihr erlaubt, weil in Wien niemand mehr nach einer Viola sucht.

Der Preis

Scientists zahlen mit ihrer Gewissheit. Sie sind angetreten, um zu verstehen, und sie verstehen jeden Tag ein wenig mehr, und jeden Tag wird das, was sie nicht verstehen, ein wenig größer. Manche halten das aus. Manche werden besessen. Und manche fangen an, Dinge zu messen, die man nicht messen sollte, weil sie die Antwort mehr wollen als die eigene Sicherheit.

Die Krankenstation des Instituts hat einen eigenen Psychologen für Kittel, der vor allem eine Frage stellt: Was haben Sie zuletzt nicht aufgeschrieben? Die meisten Kittel antworten nicht. Er wartet dann, und irgendwann erzählen sie es ihm.



Kapitel III.
DIE ANDEREN ZWEIGE

Die Kittel und die anderen

„Sie holen die Proben, wir sagen ihnen, was es ist. Das nennt man Arbeitsteilung. Die anderen nennen es: Die Kittel stehen hinten und messen."
Engineer, Codename Schraube

Der Wissenschaftliche Zweig ist bei O.D.I.N. unverzichtbar und etwas belächelt. Jede Zelle braucht einen Scientist, der erklärt, womit man es zu tun hat, der Wunden versorgt und Geräte repariert. Aber Scientists bleiben im falschen Moment stehen, stellen Fragen, wenn es ums Überleben geht, und schleppen Kühlboxen durch Kellergewölbe. Die anderen Zweige lieben sie trotzdem. Meistens.

Der Operative Zweig: Agent

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

Wie Agenten die Kittel sehen: als die anspruchsvollsten Lieferanten. Agenten wollen Geräte, die klein sind, unauffällig und unmöglich. Die Kittel bauen sie ihnen, und beschweren sich dabei.

Wie die Kittel die Agenten sehen: als geschickte Kunden mit fragwürdiger Moral. Scientists glauben an Wahrheit. Agenten benutzen sie wie ein Werkzeug. Viele Kittel bewundern die Agenten dafür heimlich und würden es nie zugeben. Und jeder Kittel, der einmal mit einer Agentin durch einen Hintereingang gegangen ist, weiß, wie schlecht er selbst lügt.

Der Taktische Zweig: Soldier

„Sie haben meinen Schild dreimal zerlegt und viermal wieder zusammengebaut. Beim vierten Mal war er besser. Das sage ich ihnen natürlich nicht."
Techno-Stormtrooperin, Codename Schildwall

Wie Soldiers die Kittel sehen: als die Leute, ohne die es keine Schilde, Naniten und Resonanzpistolen gäbe. Und als die, die Asklepios gemacht haben. Die Soldiers vergessen beides nicht.

Wie die Kittel die Soldiers sehen: als die ehrlichsten Tester. Ein Soldier sagt, ob ein Gerät im Einsatz funktioniert, und er sagt es sofort. Engineers und Techno-Stormtrooper arbeiten so eng zusammen, dass sie in manchen Horten in derselben Werkstatt schlafen. Zwischen den Cyberneticists und den Nanotech Veterans steht dagegen etwas, über das niemand spricht.

Der Psionik-Kern: Psion

„Sie wollen wissen, wie mein Kopf funktioniert. Ich will wissen, warum er es tut. Wir kommen nie zum selben Ergebnis."
Psion, Codename Echo

Wie Psionen die Kittel sehen: mit Misstrauen. Die Kittel haben die Kappe gebaut, die Helme, die Legierung S. Und sie haben nach der Kaskade sieben Psionen monatelang untersucht. Der Brief in der Eingangshalle stammt von einem von ihnen.

Wie die Kittel die Psionen sehen: als das größte Rätsel, an dem sie arbeiten dürfen. Die meisten Kittel wissen, dass sie den Psionen etwas schuldig sind. Einige arbeiten mit ihnen zusammen, als Gleiche. Andere sehen in ihnen noch immer Messgeräte, die man kalibrieren muss.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

„Ich habe gemessen, wie viel Energie sein Kristall abgibt, wenn er zaubert. Es war mehr, als in dem Stein sein kann. Er sagt, das sei die Stimme. Ich sage, das ist ein Messfehler. Wir wissen beide, dass es keiner war."
Physicist, Codename Planck

Wie Thaumaturgen die Kittel sehen: als Konkurrenten um die Deutungshoheit. Das Kollegium will verstehen, was die Kristalle sagen. Die Kittel wollen verstehen, wie sie funktionieren. Beide halten die Frage des anderen für die falsche.

Wie die Kittel das Kollegium sehen: als unverzichtbare und frustrierende Partner. Das Kollegium besitzt die Kristalle und gibt sie nur widerwillig her. Seit Wendland 1948 viermal fragen musste, hat sich daran wenig geändert. Biochemiker und Alchemisten arbeiten allerdings oft so eng zusammen, dass man nicht mehr weiß, wer zu welchem Zweig gehört.

Der Ermittlungszweig: Investigator

„Die Scientistin sagt, das Blut am Tatort ist drei Tage alt. Ich sage, der Zeuge lügt. Zusammen wissen wir, dass es kein Mord war, sondern etwas Schlimmeres."
Investigator, Codename Raven

Wie Investigators die Kittel sehen: als die besten Partner am Tatort. Forensik, Laboranalysen, Spuren, die kein Mensch sieht. Viele Investigators haben ihre besten Fälle mit einem Kittel gelöst.

Wie die Kittel die Investigators sehen: als Verwandte im Geiste. Beide Zweige suchen nach Wahrheit, nur mit

anderen Werkzeugen. Astrobiologen und Paranormal Detectives treffen sich oft an denselben Orten, und manchmal an denselben Leichen.

Die Disziplinen untereinander

Disziplin	Ruf im Zweig
Biochemist	Die Ärzte. Jeder schuldet ihnen etwas, jeder weiß es.
Astrobiologist	Die Sammler. Sie bringen Dinge ins Kühlhaus, die niemand anfassen will.
Physicist	Die Theoretiker. Sie erklären alles, bis auf das, was man gerade wissen muss.
Engineer	Die Macher. Wenn etwas kaputt ist, holt man sie. Wenn es heil ist, auch.
Cyberneticist	Die Umstrittenen. Seit Asklepios sitzt man in der Kantine nicht mehr neben jedem von ihnen.

Eine Zelle, eine Probe

Wie ein Scientist im Zusammenspiel mit anderen Klassen arbeitet, zeigt dieser kurze Ausschnitt. Viola, die Biochemikerin, kniete mit Brandt und Moth in einem Keller in Graz neben etwas, das bis vor zehn Minuten ein Wesen aus einem Riss gewesen war und jetzt als graue, zähe Masse auf dem Boden lag.

„Wir müssen gehen“, sagte Moth. „Die Polizei ist in fünf Minuten da.“

„Zwei Minuten“, sagte Viola. Sie hatte die Kühlbox geöffnet und einen Spatel in der Hand. „Ich brauche eine Probe.“

„Wir haben keine zwei Minuten.“

„Dann eine.“ Viola schabte etwas von der Masse in ein Röhrchen, verschloss es, beschriftete es mit einem wasserfesten Stift. Ort, Zeit, Temperatur. Dann nahm sie ein zweites Röhrchen.

Brandt stand an der Treppe und sah nach oben. „Viola.“

„Ich weiß.“ Sie schabte weiter. „Das hier ist die erste Probe von einem Wesen dieser Art seit 1974. Wenn wir sie nicht mitnehmen, wissen wir beim nächsten Mal wieder nichts.“

Oben schlug eine Autotür. Moth verschwand lautlos zur Hintertür. Brandt blieb stehen.

Viola verschloss das zweite Röhrchen, legte beide in die Box, klappte sie zu und stand auf. „Fertig.“

Sie waren draußen, bevor die Polizei die Kellertür erreichte. Im Transporter saß Viola mit der Kühlbox auf dem Schoß und schrieb im schwankenden Licht Notizen in ihr Laborbuch.

„War es das wert?“, fragte Brandt.

Viola sah nicht auf. „Frag mich in drei Wochen“, sagte sie. „Dann weiß ich, ob das Ding tot ist.“

Eines der beiden Röhrchen ging nach Bern ins Kühlhaus. Das andere gab Viola eine Woche später der Engineer ihres Horts, die es für ihren Prototyp haben wollte. Wie es damit weiterging, erzählt Kapitel V.

Kapitel IV.
SPIELMECHANIKEN

Die fünf Disziplinen

„Die großen Fragen gehören keiner Disziplin. Wer nur ein Fach kennt, versteht nur die Hälfte von dem, was er sieht."
Dr. Hans Wendland, 1955

Dieses Kapitel fasst alles zusammen, was du brauchst, um einen Scientist zu erschaffen und wachsen zu lassen. Jede der fünf Disziplinen hat in diesem Buch ein eigenes Kapitel mit ihrer Geschichte, ihren Spielweisen, einem Beispielcharakter und ihrer Säule in der Versuchsanordnung.

Disziplin	Schwerpunkt	Boni
Biochemist (VII)	Heilung, Gifte, Analyse	+2 IN, +1 WE
Astrobiologist (VIII)	Fremdes Leben, Proben, Umwelt	+2 IN, +1 WE
Physicist (IX)	Energie, Felder, Risse	+2 IN, +1 GE
Engineer (X)	Reparatur, Umbau, Improvisation	+2 GE, +1 IN
Cyberneticist (XI)	Implantate, Maschinen, Netze	+2 IN, +1 GE

Einen Scientist erschaffen

Scientists werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. Ihre Kernfertigkeiten sind Akademisches Wissen, Technik und Wahrnehmung, je +1, und jeder Scientist beginnt mit der Grundausrüstung des Zweigs: Labor-Kit, Analyse-Tablet, Schutzbrille, Feldscanner und Notfallmedikamenten-Set. Zusätzlich beginnt jeder Scientist mit einem **Prototyp** der Reife 1, den Kapitel V beschreibt. Überlege dir außerdem, wie dein Charakter zum ersten Mal etwas gemessen hat, das es nicht geben dürfte.

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: Fast alles, was ein Scientist im Labor tut, läuft über Intelligenz. Aber Spuren sehen und Anomalien bemerken läuft über Weisheit, und Engineers arbeiten mit ihren Händen. Vergiss die Gelassenheit nicht. Scientists sehen mehr als andere, weil sie genauer hinsehen, und Stressbewältigung läuft über GL. Und denk an deine Lebenspunkte: Ein Scientist mit KO 2 und Zähigkeit 2 hält zwei gute Treffer aus, nicht drei.

Die unmögliche Messung

W6	Was dich zu O.D.I.N. gebracht hat
1	**Eine Probe,** die sich bewegte, obwohl sie tot war.
2	**Ein Messwert,** der in keinem Lehrbuch stand, an einem Ort, an dem kurz vorher Menschen verschwunden waren.
3	**Eine Maschine,** die weiterlief, nachdem du den Strom abgestellt hattest.
4	**Ein Patient,** der eine Sprache sprach, die es nicht gibt, und dessen Hirnströme im Takt eines Liedes schwangen.
5	**Ein Artikel,** den du einreichen wolltest. Die Zeitschrift hat ihn abgelehnt. Am nächsten Tag stand ein Mann in einem grauen Mantel in deinem Labor.
6	**Ein Satellitenbild,** auf dem ein Punkt leuchtete, wo nichts war. Du hast nachgesehen.

Deine Frage

Jeder Scientist bei O.D.I.N. hat eine Frage, die ihn antreibt. Wähle oder würfle.

W6	Die Frage, die dich nicht loslässt
1	Woher kommt die Energie, die jeden Riss nach Ozon riechen lässt?
2	Warum werden Kristalle leichter, je länger man sie wiegt?
3	Was hören die Psionen, und kann man es aufzeichnen?
4	Ist das, was durch die Risse kommt, lebendig?
5	Warum sind Asklepios' Naniten in der Nähe von Kristallen unruhig?
6	Was ist 1938 in Solberg wirklich passiert?

Warum sie bleiben

Scientists bleiben bei O.D.I.N., weil sie hier an Fragen arbeiten dürfen, die sonst niemand stellen darf. Die folgenden Archetypen ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk.

```
REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB
Ein Scientist 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 Neugierige

Er will wissen. Alles. Er hält an, um zu messen, wenn andere fliehen, und er ist glücklich dabei. Die Frage für sein Spiel: Was würde er riskieren, um eine Antwort zu bekommen?

Der Heiler

Er ist hier, um Menschen zu retten. Die Wissenschaft ist sein Werkzeug, nicht sein Ziel. Die Frage für sein Spiel: Wie weit darf man gehen, um viele zu retten?

Der Erfinder

Er baut. Er will Dinge herstellen, die es noch nie gab, und O.D.I.N. gibt ihm Material, von dem andere nur träumen. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn seine Erfindung in die falschen Hände gerät?

Der Skeptiker

Er glaubt an nichts, was er nicht messen kann. Auch nicht an Magie, auch nicht an Psionik, auch nicht an das, was er selbst gesehen hat. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn die Messung ihm widerspricht?

Der Schuldige

Er hat an etwas mitgearbeitet, das Menschen geschadet hat. Asklepios, die Untersuchungen nach der Kaskade, ein Projekt, das die Ethikkommission gestoppt hat. Er ist hier, um es wiedergutzumachen. Die Frage für sein Spiel: Kann man das überhaupt?

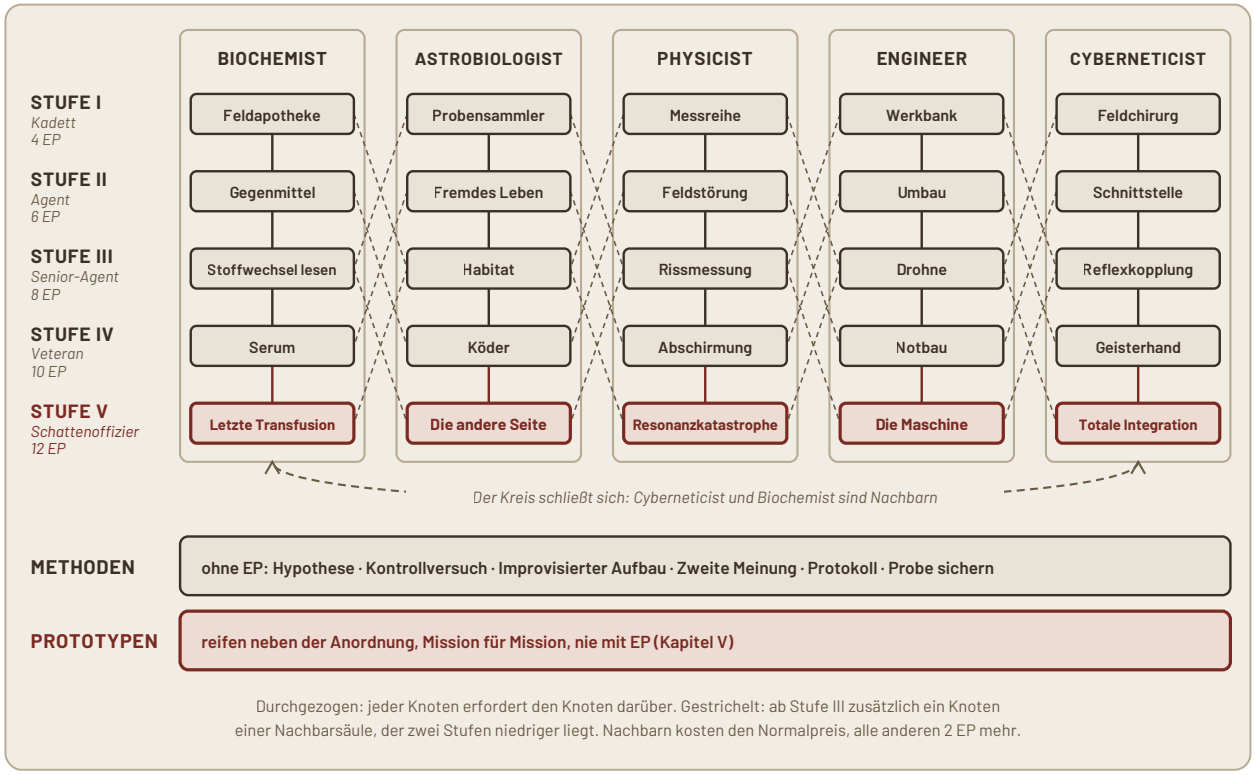
Der Besessene

Er ist einer Frage verfallen, und sie lässt ihn nicht mehr los. Er schläft im Labor, er vergisst zu essen, er misst nachts. Die Frage für sein Spiel: Wer holt ihn zurück, bevor die Frage ihn verschlingt?

Die Versuchsanordnung

„Ein Biochemiker, der keine Physik kann, ist ein Koch. Ein Physiker, der keine Biologie kann, ist ein Rechenschieber."
Forschungsleiterin, Institut

Psionen wachsen wie ein Baum, Thaumaturgen dringen in ein Siegel ein, Soldiers bauen ein Arsenal, Agenten führen ein Doppelleben. Scientists arbeiten in einer **Versuchsanordnung**: Jede Disziplin steht für sich, aber keine kommt weit ohne die anderen. Wer tiefer in sein Fach will, muss über den Rand schauen.



Aufbau

- **Fünf Säulen.** Jede Disziplin hat eine eigene Säule mit fünf Knoten, einem pro Stufe. Jeder Knoten erfordert den Knoten der vorigen Stufe in derselben Säule.
- **Nachbarn.** Die Disziplinen stehen in einer festen Reihenfolge, die sich im Kreis schließt: Biochemist, Astrobiologist, Physicist, Engineer, Cyberneticist und wieder Biochemist. Jede Disziplin hat genau zwei Nachbarn.
- **Interdisziplinär.** Ab Stufe III braucht jeder Knoten der eigenen Säule zusätzlich einen Knoten aus einer Nachbardisziplin, der zwei Stufen niedriger liegt. Für Stufe III einen Knoten der Stufe I, für Stufe IV einen der Stufe II, für Stufe V einen der Stufe III.
- **Fremde Säulen.** Knoten der beiden Nachbardisziplinen kosten den Normalpreis, alle anderen 2 EP mehr. Fremde Knoten müssen mindestens eine Stufe unter der eigenen höchsten Stufe liegen und folgen denselben Voraussetzungen wie in ihrer eigenen Säule.
- **Meisterschaften** auf Stufe V kosten nach dem Einsatz 1 Belastung.

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 Säulen der fünf Disziplinen stehen am Ende ihrer Kapitel ab Kapitel VII.

Die Versuchsanordnung belohnt Zellen mit mehr als einem Scientist, aber sie verlangt es nicht. Ein einzelner Biochemist, der Probensammler vom Astrobiologist gelernt hat, ist für eine Zelle wertvoller als einer, der nur sein eigenes Fach kennt. Genau das wollte Wendland: Menschen, die über den Rand ihres Labors hinausschauen.

Kontamination

Wer lange genug mit Proben aus Rissen arbeitet, nimmt etwas davon mit. Das ist das Gegenstück zu Resonanz, Flüstern, Nachhall und Schwund der anderen Klassen.

REGEL: KONTAMINATION

Die Kontamination eines Scientists ist die Zahl der übernatürlichen Proben in seinen Prototypen, plus 1 für jeden Knoten der Stufe V. Manche Regeln erhöhen sie vorübergehend. Das steht dann dabei.

Immer wenn der Scientist bei einer Analyse übernatürlichen Materials patzt oder ein Prototyp mit einer Probe eine Fehlfunktion hat, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Kontamination, hat die Probe etwas zurückgelassen. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Das Spielleiterbuch gibt ihr Anregungen.

Der Spieler kennt seine Kontamination, aber nicht den Wurf. Er merkt nur, was geschieht, und manchmal merkt er es erst später. Scientists, die etwas mitgenommen haben, erzählen von kleinen Dingen: Eine hat im August Reif auf ihrem Kopfkissen gefunden. Einer hört manchmal ein Klopfen, alle vier Minuten, das sonst niemand hört. Einer hat im Schlaf Kreise in sein Laborbuch gezeichnet, sieben Stück, und am Morgen nicht gewusst, warum.

Kontamination lässt sich nur auf eine Weise senken: mit weniger Proben. Wer eine Probe aus seinem Prototyp ausbaut und im Kühlhaus abgibt, senkt seine Kontamination um 1, aber der Prototyp verliert die Reife, die er durch die Probe gewonnen hat (Kapitel V). Deshalb bauen erfahrene Scientists selten mehr Proben ein, als sie brauchen. Sie wissen, was jede einzelne kostet.

Methoden

Alle Scientists beherrschen die folgenden Methoden. Sie kosten keine EP und stehen ab dem Rang Kadett zur Verfügung. Sie sind das Gegenstück zu den Manövern der Soldiers und den Kunstgriffen der Agenten: Verfahren, die man im Labor lernt und im Keller anwendet.

Hypothese. Einmal pro Szene, nach einer Minute Beobachtung: Der Scientist stellt der Spielleitung eine Frage zu einem Phänomen, die sich mit Ja oder Nein beantworten lässt. Die Antwort ist ehrlich, aber vielleicht nicht vollständig.

Kontrollversuch. Einmal pro Szene darf der Scientist eine misslungene Analyse wiederholen, die kein Patzer war, mit −1 Würfel.

Improvisierter Aufbau. Fehlt ihm ein Messgerät, baut er in zehn Minuten eines aus dem, was da ist. Es funktioniert einmal, mit −1 Würfel.

Zweite Meinung. Zwei Scientists, die gemeinsam an einer Analyse arbeiten, würfeln nicht nach den normalen Regeln für Zusammenarbeit. Stattdessen würfelt einer von ihnen mit +2 Würfeln, ohne dass der andere vorher würfeln muss.

Protokoll. Solange der Scientist einem vorbereiteten Protokoll folgt, einer Checkliste für genau diese Lage, erhält er +1 Würfel auf Grauen-Proben. Er schreibt das Protokoll vor der Mission, und die Spielleitung entscheidet, ob die Lage dazu passt.

Probe sichern. Eine Aktion. Der Scientist sichert eine Probe übernatürlichen Materials in einem Behälter, ohne Wurf, wenn er einen passenden Behälter dabeihat.

Einsatzbeispiel: Methoden im Keller

Planck, die Physikerin, und Viola, die Biochemikerin, stehen mit Brandt im Keller eines Mietshauses in Linz. Die Bewohner klagen seit einer Woche über Kopfschmerzen und über Geräusche aus der Wand.

Protokoll. Viola hat vor der Mission ein Protokoll für unbekannte Proben in Wohnhäusern geschrieben, eine halbe Seite, sechs Schritte. Als aus der Wand ein Klopfen kommt, folgt sie Schritt eins: Handschuhe, Maske, Abstand. Sie erhält +1 Würfel auf die Grauen-Probe und besteht.

Hypothese. Planck beobachtet das Messgerät eine Minute lang und fragt die Spielleitung: „Ist die Quelle der Kopfschmerzen dieselbe wie die der Geräusche?“ Die Antwort ist Ja. Damit weiß die Zelle, dass sie nur ein Problem hat.

Improvisierter Aufbau. Planck hat kein Stethoskop für Wände. Sie baut in zehn Minuten eines aus einem Trinkglas, einem Mikrofon und ihrem Laptop. Es funktioniert einmal, mit −1 Würfel. Sie hört dahinter ein Summen im Takt von vier Minuten.

Zweite Meinung. Viola und Planck analysieren gemeinsam den Staub, der aus einer Ritze in der Wand rieselt. Statt einer normalen Zusammenarbeit würfelt Viola mit +2 Würfeln. Das Ergebnis: Kristallstaub, fein wie Mehl.

Probe sichern. Als Brandt die Wand öffnet und sich dahinter etwas bewegt, sichert Viola mit einer Aktion eine Probe des Staubs in einem Beryllium-Behälter, bevor sie zurücktritt.

Keine dieser Methoden kostet EP. Aber das Summen im Takt von vier Minuten steht jetzt in zwei Laborbüchern.

Analysieren und Forschen

Keine Tätigkeit nimmt im Leben eines Scientists mehr Zeit ein als die Analyse. Die folgenden Regeln machen aus ihr mehr als einen einzelnen Wurf.

REGEL: ANALYSE

Eine Analyse ist eine Probe auf IN und die passende Fertigkeit: Chemie für Stoffe, Biologie für Lebendes, Xenobiologie für Fremdes, Physik für Energie und Strahlung, Medizin für Menschen. Die Schwierigkeit ist Machbar (2) für Bekanntes, Schwer (3) für Übernatürliches und Sehr schwer (4) für etwas, das noch nie jemand gesehen hat.

Im Feld dauert eine Analyse zehn Minuten und kostet −1 Würfel, außer der Scientist hat ein Labor-Kit oder ein Feldlabor dabei. Im Labor eines Horts dauert sie eine Stunde und erhält +1 Würfel, im Institut einen Tag und +2 Würfel.

Gelingt sie, weiß der Scientist, was es ist. Jeder Überschuss beantwortet eine weitere Frage: woher es kommt, was es tut, wie man es aufhält. Ein grandioser Erfolg verrät außerdem etwas, wonach niemand gefragt hat.

REGEL: FORSCHUNGSPROJEKT

Zwischen den Missionen kann ein Scientist an einer Frage forschen, die über eine Analyse hinausgeht: woher ein Wesen stammt, wie man einen Riss vorhersagt, was ein Artefakt tut. Das ist eine ausgedehnte Probe (Grundregelwerk, Kapitel II). Die Spielleitung legt die nötigen Erfolge fest, meist 8 bis 15, und der Scientist würfelt einmal zwischen zwei Missionen.

Wer im Institut forscht, erhält +1 Würfel. Wer dafür eine passende Probe aus dem Kühlhaus anfordert, erhält +1 Würfel mehr. Ein Patzer setzt das Projekt auf null zurück, oder die Probe tut etwas, das nicht im Antrag stand.

Ein Scientist führt immer nur ein Forschungsprojekt zur selben Zeit. Am Ende steht eine Antwort, und die Spielleitung sollte sie ehrlich geben, auch wenn sie unbequem ist: eine Schwäche, eine Herkunft, ein Muster, eine neue Frage. Ein gelungenes Projekt ist außerdem ein guter Grund, einem Prototyp einen neuen Namen oder einer Probe einen neuen Platz im Kühlhaus zu geben. Und es ist fast immer ein Anlass für eine neue Mission, weil die Forschungsleitung die Antwort liest und wissen will, ob sie stimmt.

Scientists im Kampf

Scientists sind in offenen Kämpfen verwundbar, und das Grundregelwerk sagt das deutlich: Sie brauchen Deckung. Das heißt nicht, dass sie nutzlos sind. Sie kämpfen, bevor es losgeht, mit präparierter Munition, angepassten Waffen und einem Feldgenerator an der Tür. Und sie kämpfen danach, mit Stabilisieren, Erster Hilfe und einem Gegenmittel. Dazwischen ist ihr Platz hinter der Mauerecke, mit Voller Verteidigung, wenn es nichts Besseres zu tun gibt, und mit einem Blick auf alles, was man verändern kann, ohne zu schießen: das Licht, den Strom, die Türen.

Kampfbeispiel: Die Tiefgarage

Viola, Schraube und Brandt wollen in einer Tiefgarage in Basel einen Kühlkoffer aus dem Wagen eines Sammlers holen. Zwei Söldner kommen die Rampe herunter (Profis: Initiative 3, Sturmgewehr 3 + 3, Schaden 4, Verteidigung 2, Rüstung 2, 9 LP). Einer führt, und der andere zieht sich zurück, wenn er fällt.

Vor dem Kampf. Schraube hört die Schritte auf der Rampe. Bevor die erste Runde beginnt, setzt sie Systemanpassung auf Brandts Sturmgewehr, das ihm für die Szene +1 Würfel gibt, und Viola präpariert mit Toxinmischer sein Magazin. Beide Fähigkeiten sind damit für diese Szene verbraucht.

Runde 1. Schraube (Initiative 5) verzichtet auf ihre Aktion und sprintet 20 m zum Sicherungskasten hinter einer Säule. Brandt (4) schießt auf den Anführer, mit GE 4, Schusswaffen 4 und 1 Bonuswürfel. Weiß: 6, 5, 2, 5, 1 ergibt 3 Erfolge, bunt: 4, 2, 6, 3 ergibt 2. Fünf Erfolge gegen Verteidigung 2 sind 3 Überschuss, ein grandioser Erfolg, und Brandt wählt, dass die Rüstung nicht zählt: 4 + 3 + 1 für das Gift ergibt 8 Schaden. Der Anführer hat noch 1 LP, und er besteht die Probe gegen das Gift nicht: Er verliert seine Aktion. Der zweite Söldner (3) schießt auf Viola, die neben dem Wagen steht, teilweise Deckung, Verteidigung 3. Drei Erfolge, kein Überschuss: 4 Schaden, Viola hat noch 6 LP. Viola (2) duckt sich hinter den Wagen und nimmt Volle Verteidigung, Verteidigung 5 bis zu ihrer nächsten Aktion.

Runde 2. Schraube schließt den Sicherungskasten kurz, mit IN 4, Technik 4 und +2 für Improvisation gegen Machbar (2). Die Garage wird dunkel, und wer kein Nachtsichtgerät hat, würfelt jetzt mit −2. Brandt hat eines. Er schießt noch einmal auf den Anführer, 3 Erfolge gegen Verteidigung 2, 1 Überschuss: 4 + 1 − 2 = 3 Schaden, und der Mann bricht zusammen. Der zweite Söldner sieht ihn fallen und zieht sich die Rampe hinauf zurück, ins Dunkle.

Nach dem Kampf. Viola stabilisiert den Anführer, IN 5 und Medizin 4 gegen Machbar (2), weil ein lebender Söldner mehr erzählt als ein toter. Danach versorgt sie sich selbst: Erste Hilfe gegen Einfach (1), 3 Erfolge heilen 3 LP und Medizinische Notversorgung 2 weitere. Sie ist wieder bei 10.

Was das zeigt. Weder Viola noch Schraube haben einen Schuss abgegeben. Aber ohne Gift und Systemanpassung hätte Brandt drei Runden gebraucht, und ohne das Licht wäre der zweite Söldner nicht gegangen.

Spielbeispiel: Die Versuchsanordnung wächst

Kepler, die Astrobiologin, ist gerade Senior-Agent geworden und hat seit ihrer Beförderung zum Agent 30 EP gesammelt, dazu 2 gesparte. Sie besitzt Probensammler (I) und Fremdes Leben (II) aus ihrer Säule.

Die Möglichkeiten. Für Habitat (III, 8 EP) braucht sie neben Fremdes Leben auch einen Knoten der Stufe I aus einer Nachbardisziplin, also vom Biochemist oder vom

Physicist. Sie hat keinen. Also muss sie zuerst über den Rand schauen.

Die Entscheidung. Sie kauft Feldapotheke vom Biochemist (Stufe I, 4 EP, Nachbar, Normalpreis) und danach Habitat (8 EP). Dazu Messreihe vom Physicist (Stufe I, 4 EP), weil sie für Köder auf Stufe IV später einen Knoten der Stufe II aus einer Nachbardisziplin braucht und Feldstörung auf Messreihe aufbaut. Die übrigen 16 EP spart sie.

Die Folgen. Kepler wird nie eine reine Astrobiologin sein. Sie versorgt Wunden, misst Felder, und genau das macht sie im Einsatz so wertvoll. Ihr Spieler weiß schon, was er als Veteran kauft, und er weiß auch, dass sie für Köder zuerst einen Knoten der Stufe II aus einer Nachbarsäule braucht. So soll die Versuchsanordnung wirken.

Häufige Fragen

Kann ein Scientist alle fünf Säulen lernen? Ja, aber jede fremde Säule nur bis eine Stufe unter der eigenen, und nicht benachbarte Säulen sind teurer. Ein Physicist, der den Cyberneticist lernen will, zahlt für jeden Knoten 2 EP mehr.

Warum braucht Stufe III einen fremden Knoten? Weil das Institut keine Fachidioten will. Im Spiel sorgt die Regel dafür, dass jeder Scientist mit der Zeit etwas von seinen Nachbarn kann und dass zwei Scientists in einer Zelle sich ergänzen, statt dasselbe zu tun.

Zählen die Methoden als Knoten? Nein. Sie sind keine Voraussetzung für Knoten und kosten nichts. Jeder Scientist kann sie vom ersten Tag an.

Wie viele Proben sollte ich einbauen? So wenige wie möglich und eine mehr, als die Forschungsleitung gern sieht. Jede Probe bringt einen Prototyp weiter und erhöht die Kontamination. Eine gute Faustregel: eine Probe in dem Prototyp, der die Zelle am Leben hält, und keine in einem Prototyp, den du nur aus Neugier baust.

Können andere Klassen Knoten der Versuchsanordnung kaufen? Nein. Die Versuchsanordnung ist das Handwerk des Zweigs. Ein Verbündeter kann aber einen Prototyp ab Reife 4 bedienen (Kapitel V), und ein Cyberneticist kann ihm ein Implantat einsetzen.

Wie weit reicht eine Hypothese? So weit wie die Frage. Die Spielleitung antwortet ehrlich mit Ja oder Nein und darf verschweigen, was nicht gefragt wurde. Gute Hypothesen fragen nach Zusammenhängen: Ist das dieselbe Quelle? Ist es noch hier? Ist es lebendig?

Was passiert mit meinem Prototyp, wenn mein Charakter stirbt? Er bekommt einen Platz in einer der beiden Vitrinen in der Eingangshalle, und niemand zerlegt ihn (Kapitel V). Seine Proben gehen ins Kühlhaus.

Was macht mein Scientist, wenn geschossen wird? Deckung suchen, Volle Verteidigung nehmen und hinsehen. Wer in einer Kampfrunde nichts Besseres tun kann, darf seine Aktion zum Beobachten nutzen und erhält nach dem Kampf +1 Würfel auf die erste Analyse dessen, was er gesehen hat. Scientists sind oft die Einzigen, die sich danach an die Einzelheiten erinnern.

Darf ich eine Analyse beliebig oft wiederholen? Nein. Einmal pro Szene hilft der Kontrollversuch. Danach braucht der Scientist neues Material, mehr Zeit oder ein besseres Labor. Nach drei Analysen im Feld ist eine Probe verbraucht, eine vierte gibt es nicht.

Kapitel V.
DIE PROTOTYPEN

Die Prototypen

„Ein Psion hat seinen Helm, ein Thaumaturg seinen Stein, ein Soldier sein Silber, ein Agent seine Legenden. Wir haben Dinge, die es vor uns nicht gab. Und die manchmal nicht wissen, dass sie funktionieren sollen."
Engineer, Codename Schraube

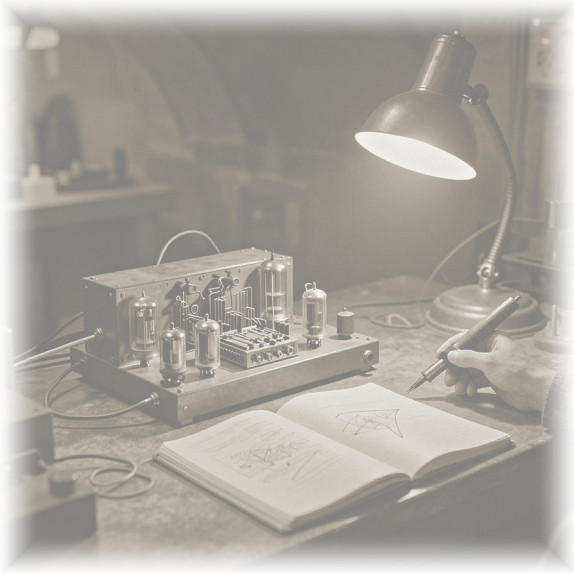
Jeder Scientist bei O.D.I.N. arbeitet an etwas. Einem Messgerät, das es noch nicht gibt, einem Serum, das noch niemand gemischt hat, einem Implantat, einer Waffe, einer Maschine. Im Institut nennt man diese Dinge **Prototypen**, und sie sind die Signatur des Wissenschaftlichen Zweigs.

Ein Prototyp beginnt als Skizze in einem Laborbuch und wächst im Einsatz. Jede Mission, in der er benutzt wird, liefert Daten, jede Fehlfunktion eine Lektion. Wer lange genug an einem Prototyp arbeitet, hält am Ende etwas in der Hand, das niemand sonst auf der Welt besitzt. Oder etwas, das ihm in der Hand explodiert.

Vom Laborbuch in den Einsatz

Das Institut hat für Prototypen ein einfaches Verfahren, das auf Wendland zurückgeht. Jeder Scientist darf an einer begrenzten Zahl eigener Prototypen arbeiten. Er meldet sie der Forschungsleitung an, bekommt eine Nummer und ein Budget, und dann ist er auf sich gestellt. Ein Prototyp gehört dem Institut, aber der Scientist ist der Einzige, der ihn bedienen kann. Das steht in keiner Vorschrift. Es ist einfach so.

Die meisten Prototypen scheitern. Sie funktionieren im Labor und nicht im Feld, oder im Feld und nicht im Labor, oder gar nicht. Die, die überleben, werden besser, jede Mission ein bisschen. Und einige wenige werden so gut, dass das Institut sie in Serie baut. Die kinetischen Schilde der Techno-Stormtrooper waren einmal der Prototyp eines Physikers namens Hofer. Die Resonanzpistole der Echo-Operative war der Prototyp von Paul Mercier.



Arten von Prototypen

Wenn ein Scientist einen Prototyp anmeldet, wählt er seine Art. Die Art bestimmt, wofür er gut ist.

Art	Wofür er gut ist	Typische Fertigkeit
Detektor	Aufspüren, Messen, Erkennen	Wahrnehmung, Physik
Waffe	Schaden, besonders gegen Übernatürliches	Energiewaffen, Schusswaffen
Schutz	Abschirmen, Panzern, Dämpfen	Ingenieurwesen
Werkzeug	Öffnen, Reparieren, Bauen	Technik, Handwerk
Medizin	Heilen, Stärken, Neutralisieren	Medizin, Chemie
Implantat	Einen Körper verbessern, auch den eines anderen	Kybernetik

Reife

Jeder Prototyp hat eine **Reife** von 1 bis 5. Sie zeigt, wie zuverlässig er ist und wie viel er leistet.

Reife	Was der Prototyp ist	Zuverlässigkeit
1	Skizze	Funktioniert einmal pro Mission. Vor jedem Einsatz W6: bei 1 oder 2 Fehlfunktion.
2	Labormuster	Funktioniert einmal pro Szene. Fehlfunktion bei 1 auf dem W6.

Reife	Was der Prototyp ist	Zuverlässigkeit
3	Feldprototyp	Funktioniert immer. Fehlfunktion nur bei einem Patzer.
4	Einsatzreif	Wie Reife 3. Ein Verbündeter kann ihn bedienen.
5	Meisterstück	Wie Reife 4, dazu eine besondere Eigenschaft.

Wirkungsstufen

Was ein Prototyp bewirkt, hängt von seiner Reife ab. Der Spieler wählt bei Reife 3 eine Wirkung und darf sie bei Reife 4 ausbauen.

Reife	Mögliche Wirkung, eine davon
1 bis 2	Eine einfache Funktion ohne Spielwert: messen, anzeigen, öffnen, leuchten. Nützlich, aber ohne Bonus.
3	+1 Würfel auf passende Proben, oder +1 Schaden bei einer Waffe, oder +1 Rüstung bei Schutz.
4	+2 Würfel auf passende Proben, oder +1 Schaden und +1 Würfel auf den Angriff, oder +1 Rüstung und +1 Würfel gegen eine bestimmte Art von Bedrohung.
5	Wie Reife 4, dazu eine besondere Eigenschaft aus der Liste unten.

Besondere Eigenschaften für Meisterstücke: wirkt gegen Wesen, die gewöhnliche Mittel nicht spüren; funktioniert auch in einem Riss; kann einmal pro Mission einen Patzer in einen einfachen Fehlschlag verwandeln; hat eine zweite, andere Funktion der Reife 3; das Institut baut Kopien für die Zelle.

REGEL: GRENZEN

Ein Charakter erhält aus Prototypen zusammen höchstens +3 Würfel auf eine einzelne Probe und höchstens +1 Rüstung, egal wie viele er benutzt.

Kopien eines Meisterstücks haben Reife 3 und nur dessen Grundwirkung. Jedes Zellenmitglied kann höchstens eine Kopie tragen, und sie zählt auf seine Grenze von +3 Würfeln.

Was ein Prototyp genau tut, legen Spieler und Spielleitung gemeinsam fest, wenn er angemeldet wird. Ein Satz reicht: „Ein Detektor, der anzeigt, ob ein Mensch psionisch begabt ist.“ „Ein Serum, das Wesen aus Rissen verlangsamt.“ „Eine Drohne, die in Wänden hört.“ Die Wirkungsstufen legen fest, wie viel er im Spiel bringt. Ein Prototyp, der alles kann, ist kein Prototyp, sondern ein Wunsch. Die Forschungsleitung lehnt solche Anträge ab, und die Spielleitung sollte es auch.

Wie Prototypen reifen

REGEL: REIFE GEWINNEN

Ein Prototyp gewinnt 1 Reife, wenn der Scientist ihn in einer Mission erfolgreich eingesetzt hat, höchstens einmal pro Mission.

Die Reife eines Prototyps kann nie höher sein, als der Rang des Scientists erlaubt: Kadett 2, Agent 3, Senior-Agent 4, ab Veteran 5.

Für Reife 4 und 5 braucht der Prototyp jeweils eine **Probe**: übernatürliches Material aus einem Einsatz, eingebaut oder eingemischt.

Reife kann nie mit EP gekauft werden.

Die Zahl der Prototypen, an denen ein Scientist gleichzeitig arbeiten darf, hängt von seinem Rang ab.

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

Fehlfunktionen

Prototypen versagen. Das gehört dazu. Das Institut hat eine ganze Abteilung, die nur Fehlfunktionen auswertet, und sie ist eine der fleißigsten. Ihr Leiter sagt, jede Fehlfunktion sei eine Antwort auf eine Frage, die niemand gestellt hat.

W6	Was bei einer Fehlfunktion passiert
1	Der Prototyp funktioniert, aber umgekehrt. Der Detektor zeigt nichts an, das Serum verstärkt, statt zu schwächen.
2	Er gibt einen lauten Ton, einen Lichtblitz oder einen Funkenschlag von sich. Jeder in der Nähe weiß jetzt, wo der Scientist ist.
3	Er fällt für den Rest der Szene aus.
4	Er fällt für den Rest der Mission aus und muss im Labor repariert werden.
5	Er richtet 2 Schaden am Scientist an. Rüstung wirkt nicht.
6	Er tut etwas, das er nicht tun sollte, und niemand weiß, warum. Die Spielleitung entscheidet.

Hat ein Prototyp mit einer eingebauten Probe eine Fehlfunktion, folgt außerdem ein Kontaminationswurf (Kapitel IV).

Proben

Ohne Proben keine Forschung. Scientists sammeln in Einsätzen alles, was sich sammeln lässt: Blut, Gewebe, Staub, Luft aus der Nähe eines Risses, Splitter von Dingen, die nicht von hier sind. Das meiste wandert ins Kühlhaus nach Bern. Einiges behält der Scientist für seine Prototypen.

Probe	Woher	Was sie einem Prototyp gibt
Rissluft	Aus der Nähe eines offenen Risses, in einem Druckbehälter	Detektoren erkennen Risse, bevor sie sich öffnen
Ektoplasma	Von einer Erscheinung oder einem Schattenwesen	Waffen treffen Unsichtbares
Kristallstaub	Vom Kollegium, gegen einen Gefallen	Schutz dämpft Magie und Psi
Gewebe	Von einem übernatürlichen Wesen	Medizin wirkt auch gegen übernatürliche Gifte und Krankheiten
Nanitenreste	Von einem Nanotech Veteran, freiwillig gespendet	Implantate heilen sich selbst
Unbekannt	Aus einem Einsatz, bei dem niemand wusste, was es war	Die Spielleitung entscheidet. Oft etwas Gutes. Nicht immer.

Jede Probe, die in einem Prototyp steckt, erhöht die **Kontamination** des Scientists um 1. Wer das nicht will, gibt seine Proben im Kühlhaus ab und begnügt sich mit Reife 3.

Bräuche

„Man gibt seinem Prototyp keinen Namen. Man tut es trotzdem. Man sagt ihn nur nie in der Kantine."
Biochemist, Codename Viola

- **Die Nummer.** Jeder Prototyp hat eine Nummer aus dem Register des Instituts. Viele Scientists kennen ihre Nummern auswendig und die ihrer Kollegen auch.
- **Das Laborbuch.** Jeder Prototyp hat ein eigenes Laborbuch, in dem jede Nutzung, jede Fehlfunktion, jede Änderung steht. Ein Prototyp ohne Laborbuch gilt als Spielzeug.
- **Die Taufe.** Wenn ein Prototyp zum ersten Mal Reife 3 erreicht, geben ihm die Kittel in der Kantine einen Spitznamen. Der Erfinder darf nicht mitreden.
- **Die Vitrine.** In der Eingangshalle des Instituts steht eine Vitrine mit den Prototypen, die in Serie gegangen sind. Daneben steht eine zweite, kleinere, mit denen, die ihren Erfinder getötet haben.
- **Nie zerlegen.** Einen fremden Prototyp zerlegt man nicht. Nicht einmal, wenn der Erfinder tot ist. Dann bekommt er einen Platz in einer der beiden Vitrinen.

Dein erster Prototyp

W6	Woran du bei deiner Ankunft gearbeitet hast
1	Ein Detektor für etwas, das deine Kollegen draußen für Aberglauben gehalten haben.
2	Ein Medikament, das einem einzigen Patienten geholfen hat, und du weißt nicht, warum.
3	Ein Werkzeug, das Schlösser öffnet, die es nicht geben sollte.
4	Eine Waffe. Du wolltest keine bauen. Es ist trotzdem eine geworden.
5	Ein Implantat, das du dir selbst eingesetzt hast, weil niemand sonst es testen wollte.
6	Eine Maschine, die du im Schlaf entworfen hast. Du verstehst nicht ganz, was sie tut.

Die zweite Vitrine

Die Eingangshalle des Instituts war der einzige Raum unter dem Berg, in den Tageslicht fiel, durch einen langen Schacht, der bis zur Oberfläche reichte. Schraube stand in diesem Licht, vor der kleineren Vitrine, und sah

auf ein Gerät, das aussah wie ein Funkgerät aus den Sechzigern mit einer Linse an der Vorderseite.

Das kleine Schild daneben sagte: *Prototyp 0417. Detektor für psionische Emissionen. Erfinder: Dr. Martin Hofer, Physicist. Im Einsatz 1968 bis 1981.*

Das Todesjahr stand nicht da. Es stand bei keinem Gerät in dieser Vitrine. Das wusste man einfach.

„Er hat den Schild erfunden“, sagte eine Stimme hinter ihr. Die Forschungsleiterin, eine Frau mit einer Brille aus den Siebzigern, die seit dreißig Jahren im Institut arbeitete und Schraube vor einem Jahr eingestellt hatte. „Den kinetischen Schild, den die Stormtrooper tragen. Das war sein zweiter Prototyp. Das hier war sein erster.“

„Was ist passiert?“

„Er hat ihn gebaut, um zu messen, was Psionen senden. Das hat funktioniert. Dann hat er ihn verbessert, damit er auch misst, was Psionen empfangen.“ Die Forschungsleiterin sah auf das Gerät. „Das hat auch funktioniert. Er hat ihn eingeschaltet, im Labor, allein. Man hat ihn am nächsten Morgen gefunden. Er hatte die Kopfhörer noch auf.“

Schraube sagte eine Weile nichts. Sie dachte an ihren eigenen Prototyp, eine Drohne, die in Wänden hören sollte, und an die Probe aus dem Keller in Graz, die Viola ihr letzte Woche gegeben hatte. Sie wollte sie einbauen, damit die Drohne auch hörte, was in den Wänden nicht von hier war.

„Warum steht sie hier?“, fragte sie. „Die Vitrine. Damit wir Angst haben?“

„Nein.“ Die Forschungsleiterin schüttelte den Kopf. „Damit ihr wisst, dass jemand vor euch da war. Und dass er weiter gekommen ist, als ihr glaubt.“ Sie tippte leicht an das Glas, über der Linse des alten Geräts. „Hofer hat in dieser Nacht etwas gehört. Es steht in seinem Laborbuch, die letzte Zeile. Das Laborbuch liegt beim Rat. Aber ich habe die Zeile gesehen, bevor sie es geholt haben.“

„Was stand da?“

Die Forschungsleiterin sah sie lange an, als überlege sie, ob Schraube bereit sei. Dann sagte sie: „Dreizehn.“

Sie ging. Schraube blieb noch eine Weile vor der Vitrine stehen, im Licht aus dem Schacht. Dann ging sie in ihr Labor, nahm die Probe aus Graz aus dem Kühlschrank und brachte sie ins Kühlhaus. Die Drohne blieb, wie sie war.

Für dieses Mal.

Kapitel VI.
DAS FELDLABOR

Das Feldlabor

„Ein Soldier nimmt eine Waffe mit, ein Agent einen Pass. Ich nehme vierzig Kilo Messgeräte mit und eine Kühlbox. Rate, wer am Ende weiß, was passiert ist.“
Physicist, Codename Planck

Die folgende Ausrüstung ergänzt Kapitel X des Grundregelwerks. Scientists bekommen sie über das Labor ihres Horts oder direkt aus Bern. Das meiste wird nicht gekauft, sondern angefordert, und die Forschungsleitung ist großzügig, solange man hinterher Daten liefert. Die Ausrüstung der einzelnen Disziplinen steht in ihren Kapiteln.

```
REGEL: ANFORDERUNG
Ein Scientist kann Ausrüstung aus diesem
Kapitel beim Labor seines Horts anfordern,
statt sie zu kaufen. Häufige Gegenstände
bekommt er sofort. Seltene bekommt er ab Rang
Agent für eine Mission, wenn er einen Antrag
schreibt und die Spielleitung zustimmt. Sehr
seltene erst ab Rang Senior-Agent und nur mit
Zustimmung der Forschungsleitung.

Wer angeforderte Ausrüstung beschädigt oder
verliert, schreibt einen Bericht. Wer zwei
Berichte in Folge schreibt, bekommt beim
nächsten Mal nur noch Häufiges.
```

Schutz

Gegenstand	Wirkung
Grauer Schutzanzug	Der Anzug ohne Aufschrift, den Scientists bei Proben tragen. Schutz vor Giften, Krankheiten und Rissluft. Rüstung 1, −1 Würfel auf GE-Proben. *Häufig*.
Beryllium-Weste	Eine leichte Weste mit Beryllium-Einlagen. Rüstung 1, +1 Würfel gegen psionische Ortung. *Selten*.
Atemgerät mit Filter	Schützt eine Stunde lang vor Gasen, Sporen und dem, was aus Rissen weht. *Häufig*.
Kälteschutzanzug	Für das Kühlhaus und für Orte, an denen es plötzlich kalt wird. +2 Würfel auf Ausdauer gegen Kälte. *Häufig*.

Analyse

Gegenstand	Wirkung
Feldlabor im Koffer	Mikroskop, Reagenzien, Zentrifuge. Analysen im Feld erhalten +1 Würfel und dauern nur fünf Minuten. *Selten*.
Kristallwaage	Eine Präzisionswaage nach Wendlands Vorbild. Zeigt, ob ein Kristall klar, trüb oder erschöpft ist und wie viel er noch hat. *Selten*.
Ozonsonde	Schlägt an, wenn die Ozonkonzentration steigt. Ein Riss, der sich in 20 m öffnet, wird angezeigt, sobald er aufgeht. *Häufig*.
Spektrometer	+2 Würfel auf Analysen von Stoffen und Strahlung. *Selten*.
Endoskopkamera	Eine Kamera an einem biegsamen Kabel von 3 m. Sieht in Wände, Rohre und Särge, ohne sie zu öffnen. *Häufig*.

Proben

Gegenstand	Wirkung
Kryobox	Hält Proben 48 Stunden lang auf −80 °C. Was darin liegt, bewegt sich nicht. Meistens. *Selten*.
Druckbehälter	Für Gase und Rissluft. Ohne ihn lässt sich Rissluft nicht sichern. *Selten*.
Probenkoffer mit Beryllium	Für Proben mit Kristallanteil. Dämpft ihr Flüstern. *Selten*.
Siegelröhrchen	Zwanzig Röhrchen mit Schraubverschluss und Siegelband. Ein versiegeltes Röhrchen verliert nichts, und niemand kann es unbemerkt öffnen. *Sehr häufig*.
Kältespray	Friert eine kleine Probe in Sekunden ein. Kleine Wesen, die man damit trifft, erstarren für eine Runde. *Häufig*.

Waffen

Scientists tragen selten Waffen, und die meisten tragen sie schlecht. Das Institut gibt deshalb Waffen aus, die nicht töten müssen und die zu dem passen, was Scientists ohnehin tun. Wer mehr will, bekommt die Pistole aus dem Grundregelwerk und einen Termin auf dem Schießstand.

Gegenstand	Wirkung
Taserpistole	Schaden 2, Reichweite 10 m, Betäubend (Grundregelwerk, Kapitel X). Die Standardwaffe der Kittel. *Sehr häufig*.
Pfeilpistole	Schaden 1, Reichweite 20 m, Leise. Ein Pfeil kann ein Mittel tragen: Toxinmischer, Gegenmittel und Serum wirken damit auch aus der Ferne. *Selten*.
Kältegranate	Fläche 3. Wasser gefriert, Maschinen stocken. Wesen aus Rissen im Bereich würfeln in ihrer nächsten Runde mit −2 Würfeln. Niemand weiß genau, warum. *Selten*.
Plasma-Pistole	Schaden 3, Durchschlag 2 (Grundregelwerk). Physicists lieben sie, weil sie verstehen, was darin passiert. *Selten*.

Daten und Verbindung

Gegenstand	Wirkung
Datenkoffer	Ein gepanzerter Rechner mit einer Abschrift von Projekt Karte. +1 Würfel auf Ermittlung und Navigation, wenn es um Risse, Funde und ihre Muster geht. *Selten*.
Messboje	Ein Sensor in einem Gehäuse aus Stahl. Bleibt am Ort zurück und sendet 48 Stunden lang Temperatur, Druck, Magnetfeld und Ozon. *Selten*.
Laborbuch des Instituts	Nummeriert, fadengeheftet, mit einer Seite für jeden Tag. Kein Spielwert. Wer ohne Laborbuch aus einem Einsatz kommt, muss dem Laborleiter erklären, warum. *Sehr häufig*.

Medizin

Gegenstand	Wirkung
Notfallmedikamenten-Set	Aus der Grundausrüstung: Verbandszeug, Schmerzmittel, Adrenalin. Zählt für Erste Hilfe als Verbandskasten. Einmal pro Mission ignoriert ein Verbündeter für eine Szene den Abzug, weil er angeschlagen ist. *Häufig*.
Antidot-Set	Zwölf Gegengifte gegen bekannte Gifte. Gegen ein bekanntes Gift wirkt es sofort, gegen ein übernatürliches gar nicht. *Häufig*.
Wundkleber	Verschließt eine Wunde in Sekunden. +1 Würfel auf Stabilisieren. *Häufig*.
Kältedecke	Eine silberne Decke mit Kühlakkus. Ein Sterbender, der darin liegt, verliert nur jede zweite Runde 1 LP. Warum das auch bei Wunden wirkt, die nicht von hier sind, weiß niemand. *Selten*.

Der Transporter

Jeder größere Hort hat mindestens einen Transporter des Zweigs: einen Kastenwagen mit Kühlanlage, Feldlabor, Notstromaggregat und Beryllium-Einlagen in den Wänden. Von außen sieht er aus wie der Wagen eines Messtechnikers, und die Firma auf der Seitentür gibt es wirklich. Im Transporter gelten Analysen als Analysen im Labor eines Horts, dauern aber nur eine halbe Stunde. Wer ihn anfordert, muss einen Fahrer mitbringen, der nicht zur Zelle gehört, oder selbst fahren und danach den Kilometerstand erklären.

```
DIE PACKLISTE DES INSTITUTS, SEITE 1
Laborbuch. Zwei Stifte, einer davon wasserfest.
Handschuhe, drei Paar. Siegelröhrchen. Kühlakkus.
Taschenlampe mit Ersatzbatterie.
Ozonsonde, eingeschaltet, bevor du den Raum betrittst.
Kältespray. Die Nummer des Labors, auswendig.
Etwas zu essen. Einsätze dauern länger als geplant.
Keine Probe, die du nicht beschriften kannst.
```

Die Werkstatt

Neben den Laboren hat jeder größere Hort eine Werkstatt des Wissenschaftlichen Zweigs, in der Prototypen gebaut, repariert und umgebaut werden. Sie wird meist von einem Engineer geführt, der jeden Prototyp im Hort kennt und die meisten auch schon einmal repariert hat.

Umbauten an Prototypen dauern drei Tage und erfordern eine Probe IN + Ingenieurwesen gegen die angegebene Schwierigkeit. Ein Prototyp kann höchstens zwei Umbauten tragen. Reparaturen nach einer Fehlfunktion 4 dauern einen Tag und gelingen mit IN + Ingenieurwesen oder Technik gegen Machbar (2). Misslingen sie, ist der Prototyp bis zur nächsten Mission nicht einsatzbereit.

Umbau	Wirkung	Schwierigkeit
Robustes Gehäuse	Der Prototyp übersteht Stürze, Wasser und Schüsse. Fehlfunktion 5 wird zu 3.	Machbar (2)
Zweite Stromquelle	Fehlfunktion 3 und 4 zählen nicht, wenn der Scientist eine Aktion aufwendet, um umzuschalten.	Machbar (2)
Kältemantel	Eine eingebaute Probe bleibt kalt. Nach einer Fehlfunktion folgt nur bei Fehlfunktion 6 ein Kontaminationswurf.	Schwer (3)
Datenschreiber	Der Prototyp zeichnet auf, was er erlebt. +1 Würfel auf die nächste Analyse des Phänomens, bei dem er eingesetzt wurde.	Machbar (2)
Tarnung	Der Prototyp sieht aus wie ein Alltagsgegenstand. Agenten mögen das.	Schwer (3)
Fernbedienung	Der Prototyp kann aus 50 m ausgelöst werden.	Schwer (3)

Der Engineer, der eine Werkstatt führt, darf Umbauten an fremden Prototypen vornehmen, aber nur, wenn der Erfinder danebensteht. Das ist keine Regel des Instituts. Es ist eine Regel der Engineers, und sie ist älter als das Institut.

Das Kühlhaus

Das Kühlhaus ist das Gedächtnis des Zweigs. Es liegt im untersten Teil des Instituts, in neun Stollen, die nach Jahrzehnten benannt sind, und es enthält jede übernatürliche Probe, die O.D.I.N. seit 1948 gesichert hat: Blut, Gewebe, Staub, Rissluft in Druckbehältern, Dinge in Bleikästen, die niemand mehr öffnet, und nebenan, in einem eigenen Stollen außerhalb der Kälte, die Terrarien der Astrobiologen. Jede Probe hat eine Nummer, die mit K beginnt, dann folgen das Jahr und eine laufende Zahl. Die ältesten Proben liegen oben, die jüngsten unten, weil man seit den Sechzigern nach unten baut, wenn oben kein Platz mehr ist. Wer heute eine Probe abgibt, fährt mit dem Aufzug länger als jeder vor ihm.

Das Kühlhaus wird von einer einzigen Biochemikerin verwaltet, der **Hüterin**, die seit 1979 dort arbeitet und jede Probe beim Namen kennt. Sie hat drei Regeln: Nichts verlässt das Kühlhaus ohne Unterschrift. Nichts kommt hinein ohne Protokoll. Und das Kühlhaus bleibt kalt, egal was passiert. Als 2003 für elf Minuten der Strom ausfiel und das Notstromaggregat nicht ansprang, stand die Hüterin mit einer Taschenlampe vor der Tür des untersten Stollens und hat niemandem erzählt, was sie gehört hat.

REGEL: DAS KÜHLHAUS

Ein Scientist kann zwischen zwei Missionen eine Probe aus dem Kühlhaus anfordern, für ein Forschungsprojekt oder für einen Prototyp. Die Forschungsleitung entscheidet, ob sie die Probe herausgibt. Eine angeforderte Probe zählt wie eine eigene, auch für die Kontamination.

Wer eine eigene Probe im Kühlhaus abgibt, bekommt ihre Nummer und das Recht, sie zurückzufordern. Dafür wird sein nächster Antrag für einen seltenen Gegenstand ohne Rückfrage bewilligt.

Die neun Stollen

Die Stollen des Kühlhauses heißen nach den Jahrzehnten, in denen ihre Proben gesichert wurden, von den Vierzigern bis zu den Zwanzigern. Im Stollen der Fünfziger liegt das Gewebe aus Cornwall, im Stollen der Siebziger die Proben, die 1977 aus Nordlicht kamen, in Bleikästen, die niemand öffnet. Der Stollen der Zehner ist der größte, weil mit der Häufung mehr Proben kamen als in allen Jahrzehnten davor. Der Stollen der Zwanziger ist der tiefste und der jüngste, und er wird jedes Jahr ein Stück länger.

Unter dem untersten Stollen liegt nur noch Fels. So steht es seit 1979 auf jedem Plan des Instituts. Die Hüterin hat

den ersten dieser Pläne unterschrieben und jeden späteren auch, und sie sagt nichts dazu.

Artefakte des Zweigs

Der Wissenschaftliche Zweig verwahrt einige Geräte, die nicht mehr gebaut werden und nicht nachgebaut werden können. Sie werden 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
Wendlands Waage 💀🕯🕯🕯🕯	Die Präzisionswaage, mit der Wendland 1948 seinen ersten Kristall wog. Wer einen Gegenstand darauflegt, erfährt, ob er übernatürlichen Ursprungs ist und wie lange er schon existiert. **Preis:** Wer etwas aus einem Riss wiegt, erhält +1 Kontamination.
Die Nordlicht-Sonde 💀💀💀🕯🕯	Ein Messgerät, das in der Nacht vom 14. Februar 1977 in Nordlicht lief. Es zeichnet noch immer Werte auf, die niemand deuten kann. In der Nähe eines Risses zeigt es an, wie viele Menschen auf der anderen Seite sind. **Preis:** Wer die Zahl abliest, erleidet 1 Belastung und würfelt auf Kontamination.
Messkoffer 1957 💀🕯🕯🕯🕯	Das Gerät der ersten Rissmessung. Wer es an einem offenen Riss einsetzt, erfährt dessen Alter und ob er von selbst entstanden ist oder geöffnet wurde. **Preis:** +1 Kontamination pro Messung.
Die erste Kappe 💀💀🕯🕯🕯	Die Kappe von 1949, mit Mareks Initialen im Leder. Ein Psion, der sie trägt, hört eine Stunde lang nichts, nicht einmal sich selbst. Nur mit Zustimmung des Psionik-Kerns. **Preis:** Wer sie abnimmt, hört eine Minute lang alles zugleich: 2 Belastung.
Gysins Lötkolben 💀🕯🕯🕯🕯	Mit ihm gelingt im Feld jede Reparatur, die sonst ein Labor bräuchte, auch nach einer Fehlfunktion 4. Er wird nie ganz kalt. **Preis:** Wer ihn benutzt, verbrennt sich: 1 LP, der erst nach der Mission heilt.
Hofers Detektor 💀💀💀💀💀	Prototyp 0417. Steht in der zweiten Vitrine. Wird nicht ausgegeben. Niemand hat ihn je beantragt. **Preis:** Unbekannt. Niemand hat ihn benutzt, seit Hofer 1981 starb.

Wer ein Artefakt beantragt, schreibt zuerst ein Protokoll, wie er es zurückbringen will. Die Forschungsleitung liest die Protokolle genauer als die Anträge. Die Artefakte selbst liegen in einem Raum neben der Eingangshalle, hinter einer Glastür. Neue Kittel bleiben dort oft lange stehen, und die Forschungsleiterin sagt, genau deshalb sei die Tür aus Glas.

Kapitel VII.
BIOCHEMIST

Biochemist

„Gift und Heilmittel unterscheiden sich nur in der Dosis. Und in der Absicht.“
Biochemist, Codename Viola

Das Wesen der Disziplin

Biochemiker sind die Ärzte und Apotheker der Zellen. Sie versorgen Wunden, analysieren Gifte, mischen Gegenmittel und finden heraus, woran jemand gestorben ist, oder warum er nicht stirbt, obwohl er sollte. Ihre Arbeit beginnt oft erst, wenn der Kampf vorbei ist, und sie endet selten, bevor die Sonne aufgeht.

Biochemiker sind auch die Scientists, die am nächsten am Übernatürlichen arbeiten, im wörtlichen Sinn: Sie haben es im Reagenzglas, unter dem Mikroskop, im Blut ihrer Patienten. Viele von ihnen tragen deshalb Handschuhe, auch wenn sie keine brauchen.

BIOCHEMIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Chemie, +1 Medizin, +1 Biologie. **Ausrüstung:** Wissenschaftler-Kit, Reagenzien-Set, tragbarer Bio-Scanner (+1 Würfel auf Biologie bei Analysen).

Medizinische Notversorgung (passiv): Gelingt ihm Erste Hilfe, heilt der Patient 2 LP zusätzlich.

Schnelle Analyse (passiv): Unbekannte Substanzen analysiert er in der halben Zeit und mit +2 Würfeln.

Toxinmischer (aktiv, 1× pro Szene): Er präpariert eine Waffe oder Munition mit Gift. Der nächste Treffer richtet +1 Schaden an, und das Ziel muss eine Probe auf KO + Zähigkeit gegen Machbar (2) mit −2 Würfeln bestehen oder verliert seine nächste Aktion.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die Nachtschicht

Das Feldlazarett war eine Turnhalle in einem Dorf in der Slowakei, und die Liegen standen in drei Reihen zwischen den Basketballkörben. Auf siebzehn davon lagen Menschen, die seit zwei Tagen nicht aufgewacht waren. Auf der achtzehnten saß Viola und schrieb.

Es hatte mit einem Brunnen angefangen. Das Dorf hatte seit hundert Jahren denselben Brunnen, und vor drei Tagen hatte jemand im Wasser etwas gesehen, das glitzerte. Danach hatten alle, die aus dem Brunnen getrunken hatten, angefangen zu schlafen. Nicht zu sterben, nicht zu fiebern, nur zu schlafen, tief und fest, mit offenen Augen.

Viola hatte in zwei Tagen alles getestet, was sie im Feldlabor hatte. Blut, Urin, Liquor, Wasser aus dem Brunnen. Das Wasser enthielt Spuren von etwas, das ihr Spektrometer als Kristallstaub bezeichnete, obwohl es kein Kristallstaub war. Das Blut der Schlafenden enthielt dasselbe. Und ihre Hirnströme schwangen in einem Takt, gleichmäßig, bei allen siebzehn gleichzeitig.

„Sie träumen dasselbe“, sagte Echo, die Telepathin der Zelle, eine junge Frau mit einem Helm, die seit dem Morgen blass war. „Ich höre es nicht deutlich. Nur, dass es derselbe Traum ist.“

Um zwei Uhr nachts hatte Viola eine Idee, und es war keine gute. Sie hatte eine Probe des Brunnenwassers, eine Probe des Blutes und ein Gegenmittel gegen ein Narkotikum, das in ähnlicher Weise wirkte. Wenn sie das Gegenmittel mit einem Teil des Kristallstaubs versetzte, der keiner war, könnte es sein, dass es den Takt unterbrach. Es könnte auch sein, dass es ihn verstärkte.

Sie testete es an sich selbst. Einen Tropfen, auf die Zunge.

Zehn Minuten lang geschah nichts. Dann hörte sie es. Eine Melodie, sehr leise, sehr weit weg, wie aus einem Radio in einem anderen Haus. Siebzehn Stimmen, die dasselbe summten. Und darunter, noch leiser, eine achtzehnte, die nicht dazugehörte.

Sie spuckte, trank Wasser, schrieb auf, was sie gehört hatte, und dann verdünnte sie die Mischung um die Hälfte.

Um vier Uhr gab sie die erste Dosis einem alten Mann in der ersten Reihe. Um halb fünf schloss er die Augen. Um

fünf wachte er auf, sah sich um und fragte, warum er in der Turnhalle war. Er erinnerte sich an nichts.

Bis zum Morgen hatte sie alle siebzehn geweckt. Keiner erinnerte sich an den Traum. Echo sagte, es sei jetzt still.

Viola ging hinaus zum Brunnen, in der Dämmerung, und schaute hinein. Das Wasser war klar. Nichts glitzerte. In ihrem Laborbuch schrieb sie an diesem Morgen unter das Protokoll eine Zeile, die sie später nie in einen Bericht übernahm:

Achtzehnte Stimme. Nicht von hier. Nicht von den Schläfern. Nachfragen, bei wem?

Die Ärzte des Zweigs

Biochemiker gab es im Institut von Anfang an, aber sie waren lange die Stiefkinder. Wendland war Physiker, und die ersten Jahre gehörten den Messgeräten. Die einzige Ärztin unter den ersten Vier, Dr. Lotte Hainz aus Wien, behandelte die Verletzten und hatte für Forschung kaum Zeit. Das änderte sich nach Kiruna, als die Kittel den Staub in der Brandmunition untersuchten, und nach den ersten Rissmessungen, als plötzlich Gewebe, Blut und Sporen ins Institut kamen, die niemand erklären konnte.

Das Kühlhaus ist das Reich der Biochemiker. Sie haben es in den Sechzigern gebaut, und sie verwalten es bis heute. Jede Probe darin hat eine Nummer, ein Protokoll und einen Biochemiker, der für sie verantwortlich ist. Manche Proben sind älter als die Menschen, die für sie verantwortlich sind.

Seit Asklepios ist die Disziplin gespalten. Einige Biochemiker haben an dem Programm mitgearbeitet, einige haben sich geweigert. Die beiden Gruppen arbeiten zusammen, weil sie müssen. In der Kantine sitzen sie an verschiedenen Tischen, und wer neu ist, merkt es erst, wenn er sich an den falschen gesetzt hat.

Heute stellen die Biochemiker die meisten Ärzte auf den Krankenstationen von O.D.I.N., und viele Agenten kennen von der ganzen Disziplin nur die Frau oder den Mann, der ihnen nach einem Einsatz die Wunde genäht hat. Die Biochemiker sind darüber nicht unglücklich. Wer einem Soldier einmal eine Kugel herausgeholt hat, hört von ihm nie wieder einen Spruch über Kittel.

Legende: Die Apothekerin von Solberg

Die erste Biochemikerin, die mit dem Übernatürlichen zu tun hatte, war keine Wissenschaftlerin des Instituts. Sie war die Apothekerin des Dorfes am Solbergsee, und am Morgen des 3. Dezember 1938 holte der Milchmann sie, weil sie die Einzige im Ort war, die etwas von Medizin verstand. Im Speisesaal des Sanatoriums saßen einunddreißig Kinder im Kreis und sangen, und von den Erwachsenen des Hauses fehlte jede Spur. Sie tat, was sie konnte: Sie gab den Kindern in den Pausen warme Milch mit Honig, zählte ihre Pulse und schrieb alles auf, drei Tage und Nächte lang, als einzige Wache im Haus, bis die Kinder aufhörten. Ihr Protokoll, zwölf Seiten in schwedischer Handschrift, ist das älteste medizinische Dokument über Psionik, das O.D.I.N. besitzt. Wendland ließ es 1950 übersetzen und hängte eine Kopie in sein Büro. Ihr Name ist nicht überliefert. Im Institut heißt sie nur die Apothekerin.

Die erste Probe

W6	Die erste übernatürliche Probe, die du in der Hand hattest
1	Blut, das bei Zimmertemperatur nicht gerann. Nach einer Woche noch nicht.
2	Ein Stück Haut von einem Menschen, das unter dem Mikroskop Muster bildete.
3	Wasser aus einem Brunnen, in dem alle träumten.
4	Ein Gift, das nur Menschen tötete, die schon einmal einen Kristall berührt hatten.
5	Ein Gegengift, das jemand anderes gemischt hatte, gegen ein Gift, das es noch nicht gab.
6	Probe sieben. Oder eine ihrer Schwestern.

Ein Tag im Leben

Biochemiker beginnen den Tag im Labor. Sie prüfen die Proben, die über Nacht gelaufen sind, werten Blutbilder aus, mischen Medikamente für die Krankenstation. Viele arbeiten nebenbei als Ärzte im Hort, versorgen Verletzte,

behandeln Soldiers nach Einsätzen, sprechen mit Psionen über ihre Kopfschmerzen.

Im Einsatz sind sie meist hinten, bei der Kühlbox und dem Medkit. Sie halten die Zelle am Leben, und sobald es ruhig wird, nehmen sie Proben. Von allem. Von Wänden, Böden, Wesen, manchmal von Kameraden. Ein Biochemiker, der von einem Einsatz ohne Probe zurückkommt, hat entweder keine gefunden oder ist verletzt.

Abends schreiben sie. Jede Probe braucht ein Protokoll, jeder Patient eine Akte. Und viele Biochemiker haben ein zweites Buch, in das sie schreiben, was nicht ins Protokoll gehört.

Die Einarbeitung

Biochemiker kommen fast immer mit einer Promotion in Medizin, Chemie oder Biologie. Das Institut lehrt sie, was keine Universität lehrt: wie man mit Proben umgeht, die sich wehren. Die Einarbeitung dauert vier Monate und findet zum größten Teil im Kühlhaus statt, unter Aufsicht eines erfahrenen Biochemikers. Die Neuen lernen, Handschuhe in der richtigen Reihenfolge auszuziehen, eine Probe in vierzig Sekunden zu versiegeln und im Dunkeln zu beschriften.

Die letzte Prüfung besteht darin, eine Probe aus dem Kühlhaus zu holen, zu analysieren und zurückzulegen, allein, in einer Nacht. Die Probe wählt der Ausbilder. Niemand sagt dem Prüfling, welche es ist. Die meisten erfahren es erst, wenn sie das Protokoll lesen, das an der Probe hängt.

Spielweisen

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

Spielweise	Beschreibung
Die Ärztin	Sie hält die Zelle am Leben. Knoten: Feldapotheke, Serum, Letzte Transfusion.
Der Analytiker	Er findet heraus, womit man es zu tun hat, aus Blut, Staub und Spuren. Knoten: Gegenmittel, Stoffwechsel lesen, dazu Probensammler vom Astrobiologist.
Die Giftmischerin	Toxinmischer, präparierte Munition, Gegengifte. Kombiniert gut mit Chemie, der Pfeilpistole aus Kapitel VI und dem Soldier der Zelle.

REGEL: DAS ZWEITE BUCH

Ein Biochemiker, der nach einer Mission sein zweites Buch führt, also aufschreibt, was nicht ins Protokoll gehört, darf zu Beginn der nächsten Mission der Spielleitung eine Frage zu einer Beobachtung der letzten Mission stellen. Die Antwort ist ehrlich, aber nicht unbedingt beruhigend.

REGEL: SELBSTVERSUCH

Ein Biochemiker kann ein unbekanntes Mittel an sich selbst testen. Er erfährt sofort, was es bewirkt, und erhält +2 Würfel auf die Herstellung eines Gegenmittels. Die Spielleitung würfelt einen W6: Bei 1 wirkt das Mittel auf ihn, voll.

Der Preis

Biochemiker zahlen mit ihrer Distanz. Sie haben so viel Blut, Gewebe und Tod unter dem Mikroskop gesehen, dass viele irgendwann Menschen wie Proben ansehen. Sie merken es selbst, meistens zu spät. Und sie zahlen mit dem Wissen, was in ihren Proben steckt. Kein Biochemiker, der länger als ein Jahr im Kühlhaus gearbeitet hat, trinkt noch Wasser aus einem Brunnen.

OPTIONALE REGEL: DER BLICK DURCHS MIKROSKOP

Misslingt einem Biochemiker eine Grauen-Probe, während er einen Toten oder Sterbenden untersucht, darf er auf Abstand gehen: Er erleidet keine Belastung, aber er sieht den Menschen nur noch als Probe. Bis zum Ende der Mission würfelt er mit −1 Würfel auf Menschenkenntnis und Überzeugen.

W6	Was dich die Proben gekostet haben
1	Du trinkst kein Wasser mehr aus Brunnen, Quellen oder fremden Gläsern.
2	Du zählst den Puls von Menschen, mit denen du sprichst, ohne es zu wollen.
3	Du hast einen Toten beschriftet, bevor du um ihn geweint hast.
4	Du trägst Handschuhe, auch zu Hause, auch beim Kochen.
5	Deine Hände riechen nach Desinfektionsmittel, egal wie oft du sie wäschst.
6	Du hast von einer Probe geträumt, und am Morgen lag sie anders im Kühlschrank.

Im Spiel

- **Du hältst die Zelle am Leben.** Wunden, Gifte, Krankheiten. Und danach nimmst du Proben.
- **Frag, woraus etwas besteht.** Deine Analysen liefern die Hinweise, die andere übersehen.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wen hast du nicht retten können, und was hast du danach in dein zweites Buch geschrieben?

Mit anderen Klassen spielen

Der Biochemiker ist der natürliche Partner des **Psychic Healers** unter den Psionen: Der eine heilt den Körper, der andere den Geist, und gemeinsam halten sie fast jeden am Leben. Mit einem **Alchemisten** aus dem Kollegium streitet er über Methoden und mischt trotzdem die besten Gegengifte. Ein **Soldier** freut sich über präparierte Munition, ein **Investigator** über jede Analyse vom Tatort. Und ein **Assassin** unter den Agenten stellt ihm Fragen über Gifte, die er lieber nicht beantworten würde.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2280, Slowakei. 17 Personen in einem Dorf in anhaltendem Schlaf.

Alle 17 durch improvisiertes Gegenmittel geweckt. Keine bleibenden Schäden.

Bemerkung der Biochemikerin: Selbstversuch durchgeführt. Keine Nebenwirkungen feststellbar.

Vermerk der Forschungsleitung: Selbstversuch nicht genehmigt. Protokoll anfordern.

KÜHLHAUS, INVENTARLISTE, AUSZUG

Probe K-1957-003. Gewebe, Herkunft Riss Cornwall.

Letzte Messung: Wachstum 0,4 mm pro Jahr, stabil seit 1957.

Bemerkung der Hüterin: Die Probe ist in diesem Jahr zum ersten Mal schneller gewachsen.

KRANKENSTATION, AKTENNOTIZ

Patientin: Agentin ECHO. Seit Vorgang GA-2280 Kopfschmerzen und Schlafstörungen. Sie gibt an, nachts eine Melodie zu hören.

Bemerkung der behandelnden Biochemikerin: Dieselbe Melodie summt ein Patient in Neapel, den der Arzt aus Arias Zelle betreut. Die beiden kennen sich nicht.

BEISPIEL: VIOLA NACH DEM KAMPF

Nach einem Kampf in einem Heizungskeller liegt Moth bei −1 LP und stirbt, Brandt hat noch 5 von 12 LP. Viola stabilisiert Moth mit einer Aktion, IN 5 und Medizin 4 gegen Machbar (2). Weiß: 5, 2, 6, 1, 3 ergibt 2 Erfolge, bunt: 4, 5, 1, 2 ergibt 2. Moth bleibt bei 0 LP bewusstlos.

Dann Erste Hilfe mit dem Notfallmedikamenten-Set, gegen Einfach (1). Bei Brandt würfelt sie 4 Erfolge, er heilt 3, das Höchste, und Medizinische Notversorgung gibt 2 dazu: Er ist wieder bei 10. Bei Moth sind es 3 Erfolge, also 5 LP, und Moth wacht auf.

Zuletzt analysiert Viola das schwarze Sekret an der Wand. Es ist übernatürlich, Schwer (3), aber sie hat ihr Labor-Kit dabei und keinen Abzug. Schnelle Analyse gibt ihr +2 Würfel und halbiert die Zeit auf fünf Minuten. Sie würfelt 6 Erfolge, 3 Überschuss, ein grandioser Erfolg: Sie weiß, was es ist, woher es kommt, was es tut und wie man es aufhält. Und dass es noch lebt.

Fragen an deine Biochemikerin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wem die achtzehnte Stimme gehört
2	Wer das glitzernde Etwas in den Brunnen gelegt hat
3	Was mit den anderen elf Proben aus Wien geschehen ist
4	Warum die Probe K-1957-003 schneller wächst
5	Wie die Apothekerin von Solberg hieß
6	Was sie in ihrem zweiten Buch als Nächstes schreiben wird

Ausrüstung der Disziplin

Gegenstand	Wirkung
Notfallkoffer des Instituts	Wie ein Medkit, dazu Mittel gegen übernatürliche Gifte. Erste Hilfe +1 Würfel. *Selten.*
Serumgürtel	Sechs Ampullen in einem flachen Gürtel unter der Kleidung. Ein vorbereitetes Mittel zu ziehen, kostet keine Aktion. *Selten.*
Zweites Buch	Ein Notizbuch ohne Aufdruck. Kein Spielwert außer der Regel oben. Jeder Biochemiker hat eines.
Das Protokoll der Apothekerin	Eine Abschrift der zwölf Seiten aus Solberg. +1 Würfel auf Medizin bei Psionen. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Astrobiologen: „Sie bringen die Proben, wir finden heraus, was sie mit Menschen machen. Wir brauchen einander."

Über die Physicists: „Sie messen, woraus die Welt besteht. Wir messen, woran sie stirbt."

Über die Engineers: „Ohne sie gäbe es kein Feldlabor. Ohne uns gäbe es keine Engineers mehr."

Über die Cyberneticists: „Wir heilen den Körper. Sie ersetzen ihn. Seit Asklepios wissen wir, was das kosten kann."

Figuren der Disziplin

Dr. Ines Albrecht. Leiterin von Asklepios, Biochemikerin, seit über zwanzig Jahren im Institut. Freundlich, präzise und die einsamste Person unter dem Berg. Wer mit ihr redet, merkt, dass sie über alles spricht außer über die achtundzwanzig.

Die Hüterin des Kühlhauses. Eine ältere Biochemikerin, die seit 1979 im Kühlhaus arbeitet und dort mehr Zeit verbringt als irgendwo sonst. Sie kennt jede Probe beim Namen. Manche Proben, sagt sie, kennen sie auch.

Der Arzt aus Neapel. Ein junger Biochemiker, der für die Zelle von Aria arbeitet und Gerüchte über Kinder untersucht, die im Schlaf singen. Er hat die Brunnenproben aus der Slowakei angefordert. Man hat sie ihm verweigert. Seitdem schreibt er Viola Briefe, auf Papier, weil er sagt, dass die Leitungen des Horts zuhören.

DAS PROTOKOLL DER APOTHEKERIN, LETZTE SEITE, ÜBERSETZUNG 1950

Dritter Tag. Sie haben aufgehört, alle zugleich, mitten im Ton.

Ich habe jedem Kind die Hand auf die Stirn gelegt. Kein Fieber. Puls ruhig, bei allen gleich, 64.

Ein Mädchen hat mich gefragt, ob die Frau im Keller jetzt schlafen darf. Das Haus hat keinen Keller.

Beispielcharakter: Viola

Biochemist, Kadett. Dr. Viola Brenner, 41, leitete ein Labor für Infektionskrankheiten in Wien, bis eine Probe aus einem Dorf in den rumänischen Karpaten anfing, sich zu bewegen. Sie ist die Einzige, die das Labor lebend verließ. Ihre Geschichte erzählt der Prolog.

Viola	Biochemist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 2, MA 1, GL 4
Fertigkeiten	Chemie 5, Medizin 4, Biologie 4, Wahrnehmung 4, Akademisches Wissen 3, Stressbewältigung 3, Ausweichen 3, Technik 2, Ermittlung 2, Schusswaffen 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 11, Initiative 2, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Medizinische Notversorgung, Schnelle Analyse, Toxinmischer

Viola	Biochemist, Kadett
Prototyp	Nr. 2291, Medizin, Reife 1: ein Serum, das Wesen aus Rissen für eine Runde verlangsamen soll
Antrieb	Beschützerin. Als Archetyp: Die Heilerin

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, Wissenschaftler-Kit, Reagenzien-Set, Bio-Scanner, grauer Schutzanzug, zweites Buch. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Viola: Du hältst die Zelle am Leben und findest heraus, womit ihr es zu tun habt. Du präparierst vor dem Kampf Brandts Munition. Du bist gründlich, geduldig und schlecht im Lügen. Und du schreibst nachts in ein Buch, das niemand lesen soll.

Der Weg durch die Versuchsanordnung

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Feldapotheke 4, Gegenmittel 6, Probensammler vom Astrobiologist 4. Die restlichen 6 EP spart sie. Zweiter Prototyp.
Senior-Agent (50 EP)	Stoffwechsel lesen 8, Messreihe vom Physicist 6, Fremdes Leben vom Astrobiologist 6, Medizin auf 5 für 10. 6 EP spart sie. Dritter Prototyp.
Veteran (100 EP)	Serum 10, Feldstörung vom Physicist 8, Biologie auf 5 für 10, Chemie auf 6 für 12, Stressbewältigung auf 4 für 8. Vierter Prototyp.

Die Säule in der Versuchsanordnung

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Feldapotheke**	Passiv. Erste Hilfe heilt 1 LP mehr und erhält +1 Würfel.
II	**Gegenmittel**	Nach einer Analyse von zehn Minuten stellt die Biochemikerin ein Gegenmittel gegen ein Gift oder eine Krankheit her, die sie in dieser Mission gesehen hat.
III	**Stoffwechsel lesen**	Aus Blut, Speichel oder Gewebe erkennt sie Besessenheit, Naniten, psionische Aktivität oder Kristallkontakt. Eine Probe genügt.
IV	**Serum**	Einmal pro Mission ist ein Verbündeter für eine Szene immun gegen Gifte und gegen Grauen bis zur Stufe Verstörend (2).
V	**Letzte Transfusion**	Meisterschaft. Einmal pro Mission holt sie einen Verbündeten zurück, der in dieser Szene gestorben ist. Er steht mit halben LP auf. Danach 1 Belastung.

Kapitel VIII. ASTROBIOLOGIST

Astrobiologist

„Wir sind nicht allein. Wir sind nur nicht wichtig genug, um besucht zu werden. Meistens.“
Astrobiologist, Codename Kepler

Das Wesen der Disziplin

Astrobiologen suchen Leben, wo es keines geben sollte. Ursprünglich war das eine Wissenschaft für ferne Planeten und die Tiefsee. Bei O.D.I.N. ist es die Wissenschaft von allem Leben, das nicht von hier ist, ob es durch Risse kommt oder nicht. Astrobiologen untersuchen Wesen, sammeln Proben, verstehen Umgebungen, in denen Menschen nicht überleben sollten. Sie sind die Scientists, die am häufigsten mit dem Übernatürlichen in Berührung kommen, und die, die es am wenigsten fürchten.

Sie sind auch die Scientists, die am meisten sammeln. Das Kühlhaus in Bern ist zur Hälfte mit Proben von Astrobiologen gefüllt, und die andere Hälfte besteht aus Proben, die Astrobiologen den Biochemikern gegeben haben.

ASTROBIOLOGIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Biologie, +1 Xenobiologie, +1 Überleben. **Ausrüstung:** Tragbares Labor, isolierte Probenbehälter, Feldscanner.

Probenanalyse (passiv): +2 Würfel auf Biologie und Xenobiologie beim Untersuchen von Proben.

Fremdanpassung (passiv): Überlebensproben in fremden oder lebensfeindlichen Umgebungen sind um eine Stufe leichter.

Umweltresonanz (passiv): +2 Würfel auf Wahrnehmung, um Spuren fremden Lebens, energetische und chemische Anomalien zu entdecken.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Station Halvorsen

Die Forschungsstation lag auf dem Eisschild der Ostantarktis, dreitausend Kilometer vom nächsten Krankenhaus entfernt, und im Winter war es dort vierundzwanzig Stunden lang dunkel. Dr. Amara Nwosu war seit sieben Monaten auf Station Halvorsen, als die Bohrung auf zweitausend Meter Tiefe etwas heraufholte, das nicht aus Eis bestand.

Es war ein Bohrkern, fünfzehn Zentimeter lang, klar wie Glas, mit Einschlüssen darin, die aussahen wie winzige, gefrorene Blasen. Unter dem Mikroskop waren es keine Blasen. Es waren Zellen. Organisiert, strukturiert, zu Mustern gefügt, die Amara aus keinem Lehrbuch kannte. Und sie waren eine Million Jahre alt.

Sie hätte es melden müssen, an das Institut in Cambridge, das die Bohrung bezahlte. Sie tat es nicht, weil sie wusste, was dann passieren würde: Man würde den Bohrkern nach England fliegen, andere würden ihn untersuchen, und sie würde in einem Paper in der Danksagung stehen. Also untersuchte sie ihn selbst, nachts, im kleinen Labor der Station, während die anderen schliefen.

In der dritten Nacht bewegten sich die Zellen.

Nicht viel. Unter dem Mikroskop, bei Zimmertemperatur, rückten sie ein wenig zusammen, wie Menschen, die sich in der Kälte aneinander wärmen. Amara sah zu, zwei Stunden lang, und schrieb alles auf. Dann legte sie den Bohrkern zurück in den Gefrierschrank.

In der vierten Nacht hörte der Funker der Station eine Stimme auf einer Frequenz, die niemand benutzte. Sie sagte eine Zahlenfolge, immer wieder. Er schrieb sie auf und legte den Zettel auf den Tisch in der Messe, als Kuriosität. Amara sah ihn beim Frühstück. Die Zahlenfolge war die Probennummer, die sie dem Bohrkern gegeben hatte, in ihrem privaten Notizbuch, das sie niemandem gezeigt hatte.

Sie ging in das Labor, holte den Bohrkern aus dem Gefrierschrank, nahm ihn mit nach draußen und ließ ihn in das Loch hinab, aus dem sie ihn geholt hatten, zweitausend Meter tief, in die Dunkelheit. Das Bohrteam dachte, sie sei verrückt geworden. Die Stimme im Funk verstummte in derselben Stunde.

Das erste Flugzeug der Saison landete im Oktober, und zwei der Passagiere standen auf keiner Liste. Sie trugen graue Anzüge, fragten nach dem Bohrkern und hörten sich an, was Amara getan hatte. Dann fragte die eine, ob sie ihre Aufzeichnungen sehen dürfe.

Amara zeigte sie ihr. Die Frau las sie in einer Stunde durch. Dann klappte sie das Notizbuch zu und sagte: „Sie haben ihn zurückgebracht. Warum?“

„Weil er nach Hause wollte“, sagte Amara.

Die Frau nickte, als sei das eine wissenschaftliche Antwort. Vielleicht war es eine.

Die Sammler

Die Astrobiologie ist die jüngste Disziplin im Institut. Bis 2011 gab es keine eigene Abteilung, nur Biologen, die sich für die seltsamen Proben aus Rissen interessierten. Pennington war eine davon, und es gab nie mehr als ein halbes Dutzend.

Seit 2011 hat sich das geändert. Mit der Häufung kamen mehr Risse und mehr Proben, und das Institut brauchte Menschen, die wussten, wie man ein Wesen untersucht, das nicht von hier ist, ohne es zu töten oder von ihm getötet zu werden. Die Astrobiologie wurde eine eigene Disziplin, mit eigenem Labor und eigenem Stollen neben dem Kühlhaus.

Astrobiologen sind heute diejenigen, die im Einsatz am nächsten an einen Riss herangehen. Sie tragen Druckbehälter für Rissluft, Netze, Kryoboxen, und sie haben eine Faustregel, die Pennington aufgestellt hat: Man geht nie weiter als bis zum Rand, und man bleibt nie länger als zehn Minuten.

Astrobiologen haben auch die meisten Freunde außerhalb des Zweigs. Sie arbeiten mit den Invokern des Kollegiums, die wissen wollen, was hinter den Rissen lebt, mit den Paranormal Detectives, die an denselben Orten suchen, und mit den Shadow Paratroopern, die sie dorthin bringen, wo die Spuren enden. Und sie nehmen als Einzige den Kantinenwitz über sich nicht übel: Die anderen Kittel messen, was sie nicht verstehen. Die Astrobiologen füttern es.

Legende: Die Sammlerin von Cornwall

Dr. Margaret Pennington war Meeresbiologin in Plymouth, als sich 1957 an der Küste von Cornwall ein Riss öffnete, und sie war die Erste, die mit einem Netz bis an seinen Rand ins Wasser watete, während Wendland oben auf der Klippe seine Messgeräte aufbaute. Sie holte heraus, was sich in den ersten zehn Minuten an den Rand des Risses verirrte: Algen, die nicht von hier waren, eine Art Krebs mit zu vielen Beinen, ein Stück Gewebe, das bis heute im Kühlhaus liegt und jedes Jahr ein wenig wächst. Sie war die erste Astrobiologin des Instituts, bevor es das Wort gab. Sie starb 1993 in einem Pflegeheim in Plymouth. Ihre letzte Frage an die Pfleger war, ob jemand nach der Probe von 1957 gesehen habe.

Das erste Leben

W6	Das erste Leben, das nicht von hier war
1	Ein Bohrkern aus dem Eis mit Zellen, die sich bewegten.
2	Pflanzen, die in einem Keller wuchsen, ohne Licht, in Kreisen.
3	Ein Insekt mit zu vielen Beinen am Rand eines Risses.
4	Ein Pilz, der sich nur dort ausbreitete, wo Menschen im Schlaf gesprochen hatten.
5	Ein Tiefseefisch, der in einem Aquarium in Lyon neben einem Kristall schwamm.
6	Etwas, das dich untersucht hat, während du es untersucht hast.

Ein Tag im Leben

Astrobiologen verbringen ihre Tage mit Lebewesen, die es nicht geben sollte. Sie füttern, beobachten, messen, dokumentieren. Im Institut gibt es einen Stollen mit Terrarien und Aquarien, in denen Dinge leben, die aus Rissen gekommen sind und nicht zurückwollten oder zurückkonnten. Die Astrobiologen kümmern sich um sie. Manche geben ihnen Namen.

Im Einsatz gehen sie vorn, mit den Messgeräten. Sie wissen, wie man ein fremdes Wesen erkennt, welche Umgebungen gefährlich sind, und sie wissen, wann man zurückgehen muss. Das Letzte ist das Wichtigste. Pennington hat es in einem Satz zusammengefasst, der in jedem Labor der Disziplin hängt: *Neugier ist kein Schutzanzug*.

Abends sitzen sie über den Protokollen ihrer Tiere. Die meisten Astrobiologen führen eine Liste mit den Namen, die sie den Wesen gegeben haben, und eine zweite mit den Namen der Wesen, die gestorben sind. Die zweite Liste ist länger. Wer lange genug dabei ist, hat eine dritte, die er niemandem zeigt: die Wesen, die entkommen sind.

Die Einarbeitung

Astrobiologen kommen aus der Biologie, der Meeresforschung, der Polarforschung, manchmal aus der Tiermedizin. Die Einarbeitung dauert vier Monate und findet zur Hälfte im Institut statt, zur Hälfte im Feld. Neue Astrobiologen begleiten einen erfahrenen Kollegen zu mindestens drei Risseinsätzen, bevor sie allein sammeln dürfen.

Die Prüfung ist Penningtons Regel: Der Prüfling geht an den Rand des kleinen Risses im Institut, nimmt eine Probe und kommt zurück, innerhalb von zehn Minuten. Wer länger bleibt, wird zurückgeholt und fällt durch. Die meisten fallen beim ersten Mal durch. Die Neugier ist stärker als die Uhr. Wer beim zweiten Mal wieder zu lange bleibt, wird Biochemiker, und die Biochemiker nehmen es ihm nicht übel.

Spielweisen

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

Spielweise	Beschreibung
Die Sammlerin	Sie holt Proben, wo andere nicht hingehen. Knoten: Probensammler, Die andere Seite.
Der Kenner	Er erkennt Wesen, ihre Schwächen und ihr Verhalten. Knoten: Fremdes Leben, Köder, dazu die Hypothese unter den Methoden.
Die Überlebende	Sie führt die Zelle durch Umgebungen, in denen Menschen nichts verloren haben. Knoten: Habitat, kombiniert mit Überleben.

REGEL: PENNINGTONS ZEHN MINUTEN

Ein Astrobiologe, der an den Rand eines offenen Risses geht, erhält +2 Würfel auf alle Proben, um Proben zu sichern oder Wesen zu erkennen, solange er nicht länger als zehn Minuten bleibt. Bleibt er länger, würfelt er jede weitere Minute eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1), und seine Kontamination ist bis zum Ende der Mission um 1 höher.

REGEL: LEBEND FANGEN

Ein Astrobiologe kann ein übernatürliches Wesen lebend einfangen, wenn es kleiner ist als eine Katze und er einen passenden Behälter hat. Probe GE + Xenobiologie gegen Schwer (3). Ein lebend gefangenes Wesen ist eine Probe, die sich selbst weiterentwickelt. Die Spielleitung entscheidet, wohin.

BEISPIEL: KEPLER AM RAND

In einer Scheune in Friesland steht ein Riss offen, klein und still. Kepler geht an den Rand, ihre Zehn-Minuten-Uhr läuft. Umweltresonanz gibt ihr +2 Würfel auf Wahrnehmung: Sie bemerkt am Boden eine Spur aus Schleim, die in den Riss hineinführt und wieder heraus.

Am Rand sitzt ein kleines Wesen, durchscheinend, mit zu vielen Beinen. Kepler will es lebend: GE 3 und Xenobiologie 3, dazu +2 Würfel für Penningtons zehn Minuten, gegen Schwer (3). Sie würfelt 4 Erfolge, und das Wesen sitzt in ihrem Probenbehälter.

Nach neun Minuten kehrt sie um. Die Uhr vibriert, als sie die Scheunentür erreicht. Hinter ihr schließt sich der Riss, und aus dem Behälter kommt ein leises Klopfen.

Der Preis

Astrobiologen zahlen mit ihrer Nähe. Sie gehen näher an Risse als jeder andere Scientist, und sie bringen Dinge mit, die man besser nicht mitbringt. Viele haben Geschichten von Proben, die im Kühlhaus nicht aufhören wollten zu wachsen, von Wesen in Terrarien, die sie beobachtet haben, wenn sie nachts noch im Labor waren. Und manche Astrobiologen merken irgendwann, dass sie die Wesen besser verstehen als ihre Kollegen. Das ist der Moment, an dem Pennington gesagt hätte: Zeit, zurückzugehen.

OPTIONALE REGEL: ZU NAH

Ein Astrobiologe, der ein Wesen mindestens eine Stunde lang beobachtet hat, ahnt dessen nächste Handlung. Er erhält +1 Würfel auf alle Proben gegen dieses Wesen. Stirbt es in seiner Gegenwart, würfelt er eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1), auch wenn er es selbst getötet hat.

W6	Was dich die Nähe gekostet hat
1	Du sprichst mit Pflanzen, und manchmal wartest du auf Antwort.
2	Du kannst kein Aquarium ansehen, ohne nach seinem Rand zu suchen.
3	Deine Uhr vibriert nach zehn Minuten, auch wenn du sie abgelegt hast.
4	Du hast einem Wesen einen Namen gegeben, und es hat sich danach umgedreht.
5	Du vermisst die Kälte, und du weißt nicht, welche.
6	Du träumst manchmal aus der Sicht von etwas mit zu vielen Beinen.

Im Spiel

- **Du bist die Expertin für das, was nicht von hier ist.** Wesen, Proben, fremde Umgebungen.
- **Geh vor, aber nicht zu weit.** Du erkennst Gefahren früher als die anderen, und du weißt, wann man umkehren muss.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was würdest du tun, wenn eines der Wesen um Hilfe bittet?

Mit anderen Klassen spielen

Der Astrobiologe ist der natürliche Partner jedes **Investigators**, besonders eines Paranormal Detectives: Sie treffen sich an denselben Orten, oft an denselben Leichen. Mit einem **Invoker** aus dem Kollegium verbindet ihn die Frage, was hinter den Rissen lebt. Ein **Shadow Paratrooper** bringt ihn an Orte, an die sonst niemand kommt. Und ein **Telepath** kann ihm sagen, ob ein Wesen denkt, bevor er es einfängt.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2230, Antarktis. Rückführung eines Bohrkerns durch eine externe Wissenschaftlerin.

Der Bohrkern ist in 2.000 m Tiefe verblieben. Eine Bergung wird nicht empfohlen.

Nachtrag: Die Wissenschaftlerin wurde angeworben. Codename KEPLER.

INSTITUT, BEOBACHTUNGSPROTOKOLL

Terrarium 9. Das Wesen hat sich heute Nacht zum ersten Mal von Norden abgewandt. Es liegt flach am Boden des Terrariums, den Kopf nach unten gerichtet.

Vermerk: Richtung mit Projekt Karte abgleichen.

PROJEKT KARTE, ANTWORT AUF ANFRAGE

Abgleich nicht möglich. Die Richtung weist auf keinen Ort der Karte. Sie weist in den Berg.

Vermerk der Forschungsleitung: Anfrage geschlossen.

Fragen an deine Astrobiologin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wer im Funk die Probennummer gesagt hat
2	Was in zweitausend Metern Tiefe auf den Bohrkern gewartet hat
3	Wohin das Wesen in Terrarium 9 zeigt, und warum
4	Was Hassans Tauchboot gefilmt hat
5	Ob Penningtons Probe von 1957 noch wächst
6	Was sie tun wird, wenn eines der Wesen um Hilfe bittet

Ausrüstung der Disziplin

Gegenstand	Wirkung
Penningtons Netz	Ein Kescher aus Kupferdraht. +2 Würfel, um kleine Wesen am Rand eines Risses einzufangen. *Selten.*
Köderkoffer	Gerüche, Geräusche und Lichtquellen in einem Koffer. +1 Würfel, um ein Wesen anzulocken oder abzulenken. *Selten.*
Tragbares Terrarium	Hält ein kleines Wesen eine Woche lang am Leben, in einer Atmosphäre, die es mag. *Sehr selten.*
Zehn-Minuten-Uhr	Eine Stoppuhr, die nach zehn Minuten vibriert. Kein Spielwert. Jeder Astrobiologe trägt eine.

Die anderen und wir

Über die Biochemiker: „Wir bringen, was lebt. Sie finden heraus, woran es stirbt. Wir sind uns selten einig, ob das eine gute Arbeitsteilung ist."

Über die Physicists: „Sie messen die Risse. Wir messen, was hindurchkommt."

Über die Engineers: „Sie bauen die Behälter. Wenn einer undicht ist, erfahren wir es zuerst."

Über die Cyberneticists: „Sie bauen Maschinen, die leben wollen. Wir finden Leben, das Maschine sein könnte. Irgendwann treffen wir uns."

Figuren der Disziplin

Die Tierpflegerin. Eine Astrobiologin, die seit 2012 den Stollen mit den Terrarien betreut. Sie spricht mit den Wesen, und sie behauptet, dass einige antworten. Die Forschungsleitung hat ihr einen Psychologen geschickt. Er kommt jetzt jede Woche freiwillig, um zuzuhören, und er hat angefangen, mitzuschreiben.

Dr. Tariq Hassan. Leiter der Disziplin, ein ehemaliger Tiefseeforscher, der zu O.D.I.N. kam, nachdem sein Tauchboot in 4.000 Metern Tiefe einen Kreis aus Licht auf dem Meeresboden gefilmt hatte. Er ist ruhig, gründlich und weigert sich, über das Video zu sprechen. Er taucht nicht mehr. Er geht auch nicht mehr schwimmen.

Das Wesen in Terrarium 9. Ein kleines, durchscheinendes Tier aus einem Riss in Portugal, das seit 2017 im Institut lebt. Es hat sich in dieser Zeit nicht verändert. Es drehte sich immer in dieselbe Richtung, nach Norden. Bis vor Kurzem. Die Tierpflegerin sagt, es habe jetzt Angst.

```
TAUCHGANG 212, PROTOKOLL DER AUFZEICHNUNG
4.012 m. 02:14:07 Lichtkreis am Meeresboden,
Durchmesser geschätzt 30 m.
02:14:40 Ein zweiter, kleinerer Kreis im
ersten.
02:18:07 Sieben Kreise, ineinander. Hassan:
„Wir fahren hoch."
Ende der Aufzeichnung. Kopie beim Rat.
```

Beispielcharakter: Kepler

Astrobiologist, Kadett. Dr. Amara Nwosu, 35, Mikrobiologin aus Lagos, war auf einer Forschungsstation in der Antarktis, als eine Bohrung etwas heraufholte, das eine Million Jahre alt war und sich bewegte. Sie hat es zurückgebracht. Ihre Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

Kepler	Astrobiologist, Kadett
Attribute	ST 2, GE 3, KO 3, IN 5, WE 4, WK 2, CH 1, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Biologie 5, Wahrnehmung 5, Xenobiologie 3, Überleben 3, Akademisches Wissen 3, Ausweichen 3, Technik 2, Chemie 2, Spurenlesen 2, Athletik 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 11, Belastbarkeit 8, Initiative 3, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Probenanalyse, Fremdanpassung, Umweltresonanz

Kepler	Astrobiologist, Kadett
Prototyp	Nr. 2310, Detektor, Reife 1: ein Gerät, das anzeigt, ob in 20 m etwas lebt, das nicht von hier ist
Antrieb	Wissenssucherin. Als Archetyp: Die Neugierige

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, tragbares Labor, isolierte Probenbehälter, Feldscanner, Atemgerät mit Filter, Zehn-Minuten-Uhr. Startkapital 9.000 €.

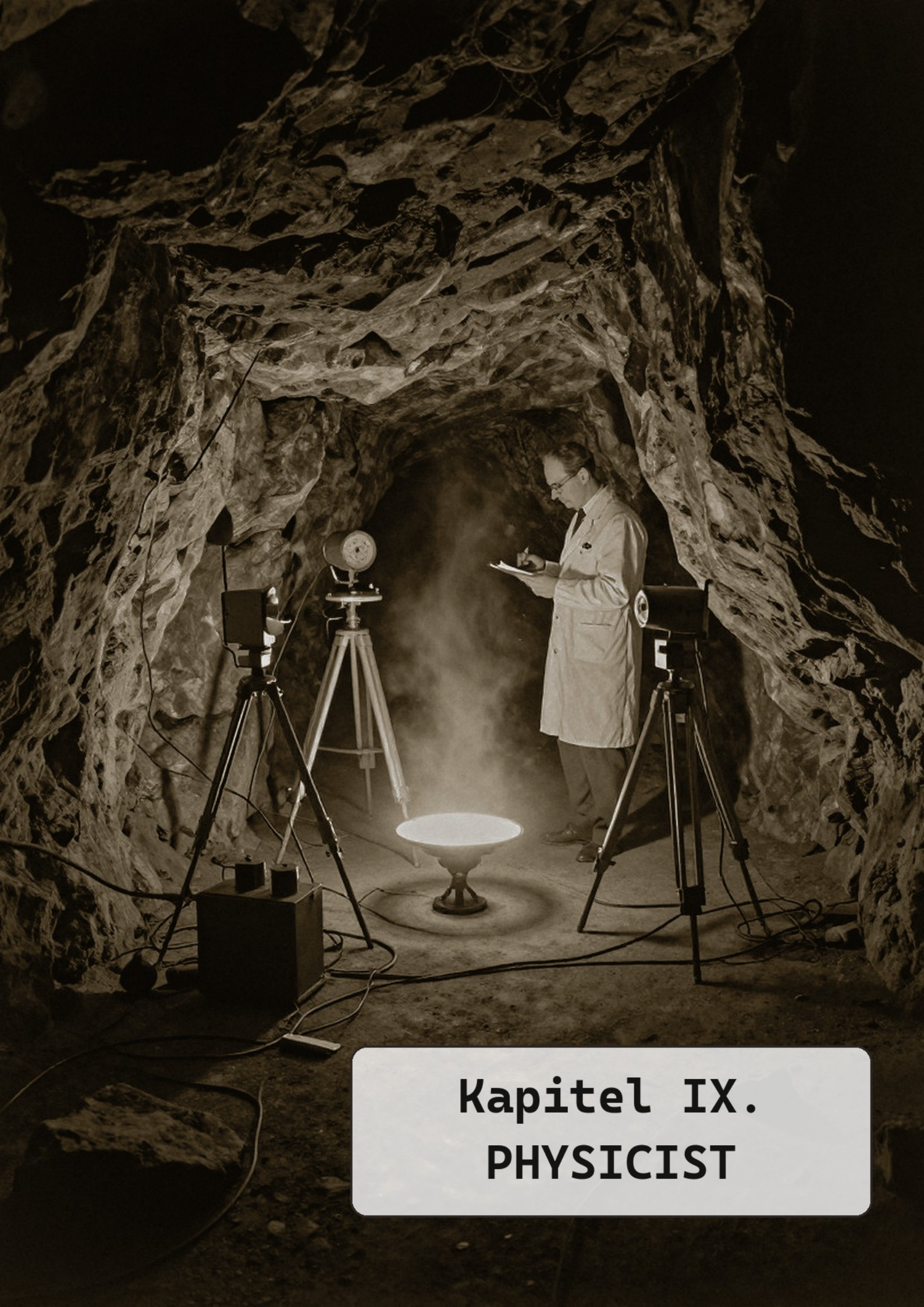
So spielst du Kepler: Du bist neugierig, mutig und hast einen trockenen Humor. Du gehst näher heran als die anderen, und du weißt, wann du umkehren musst, meistens. Du fragst dich, ob du das Richtige getan hast, als du den Bohrkern zurückgebracht hast. Und du sprichst mit dem Wesen in Terrarium 9, wenn niemand zusieht.

Der Weg durch die Versuchsanordnung

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Probensammler 4, Fremdes Leben 6, Xenobiologie auf 4 für 8. Die restlichen 2 EP spart sie. Zweiter Prototyp.
Senior-Agent (50 EP)	Feldapotheke vom Biochemist 4, Habitat 8, Messreihe vom Physicist 4. 16 EP spart sie. Dritter Prototyp.
Veteran (100 EP)	Feldstörung vom Physicist 6, Köder 10, Biologie auf 6 für 12, Überleben auf 4 für 8, Gegenmittel vom Biochemist 6, Stressbewältigung auf 3 für 6. Vierter Prototyp.

Die Säule in der Versuchsanordnung

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Probensammler**	Passiv. +2 Würfel, um Proben zu sichern, auch unter Beschuss ohne Abzug.
II	**Fremdes Leben**	Einmal pro Szene erfährt die Astrobiologin nach einer Minute Beobachtung eine Schwäche eines übernatürlichen Wesens.
III	**Habitat**	Passiv. Die Zelle ignoriert Abzüge durch fremde oder lebensfeindliche Umgebungen, solange sie in ihrer Nähe bleibt.
IV	**Köder**	Einmal pro Szene lockt sie ein Wesen an oder weg, mit einem Geruch, einem Geräusch, einer Probe.
V	**Die andere Seite**	Meisterschaft. Einmal pro Mission geht sie einen Schritt in einen offenen Riss und kommt zurück, mit einer ehrlichen Antwort auf eine Frage. Ihre Kontamination ist bis zum Ende der Mission um 1 höher. Danach 1 Belastung.



Kapitel IX.
PHYSICIST

Physicist

„Magie ist nur Physik, die wir noch nicht verstanden haben. Ich arbeite daran."
Physicist, Codename Planck

Das Wesen der Disziplin

Physicists messen die Welt. Energie, Felder, Strahlung, Druck, Temperatur, die Kräfte, die alles zusammenhalten. Bei O.D.I.N. messen sie vor allem das, was nicht zusammenhalten sollte: Risse, Kristalle, psionische Emissionen, die Energie, die ein Thaumaturg aus einem Stein zieht. Sie sind die Scientists, die am ehesten verstehen, was physikalisch geschieht, wenn das Übernatürliche die Welt berührt.

Physicists sind oft die Theoretiker einer Zelle. Sie erklären, sie rechnen, sie sagen voraus. Und im Einsatz sind sie diejenigen mit den Messgeräten, die als Erste merken, dass die Luft nach Ozon riecht.

PHYSICIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 GE. **Fertigkeiten:** +2 Physik, +1 Ingenieurwesen, +1 Energiemanipulation. **Ausrüstung:** Messinstrumente, tragbarer Magnetfeldgenerator, Energiekristall (Energiequelle für Prototypen).

Energiekontrolle (passiv): +2 Würfel auf Energiemanipulation. Einmal pro Szene richtet eine Energiewaffe in seiner Hand +1 Schaden an.

Feldkalibrierung (passiv): Proben zum Kalibrieren, Abschirmen oder Stören von Feldern und Geräten sind um eine Stufe leichter.

Theoretische Analyse (aktiv, 1× pro Szene): Er stellt der Spielleitung eine konkrete Frage zu einem Phänomen oder Risiko und erhält eine ehrliche Antwort. Die nächste Probe, die auf dieser Antwort aufbaut, erhält +2 Würfel.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Ereignis 2019-44

Der Detektor im Untergrund des Forschungszentrums bei Genf maß seit sieben Jahren nichts Besonderes. Das war seine Aufgabe: nichts messen, sehr genau, und warten, bis doch etwas kam. Dr. Ewa Kowalik saß im vergangenen Winter an einem Dienstag um drei Uhr nachts vor den Monitoren, weil sie Nachtschicht hatte und weil sie Nachtschichten mochte. Nachts war die Physik ehrlicher.

Um drei Uhr siebzehn schlug der Detektor aus.

Es war kein großes Signal. Ein kurzer Puls, vierzehn Millisekunden, in einem Energiebereich, in dem es nichts geben sollte. Ewa notierte es, prüfte die Kalibrierung, prüfte die Elektronik. Alles in Ordnung. Um drei Uhr einundzwanzig kam der zweite Puls. Um drei Uhr fünfundzwanzig der dritte.

Alle vier Minuten. Knapp vier Minuten, und jedes Mal auf die Millisekunde gleich.

Sie rechnete die Richtung aus, aus der die Pulse kamen. Nicht aus dem Weltraum, nicht aus dem Beschleuniger. Aus der Erde, aus einem Punkt etwa hundertzwanzig Kilometer nordöstlich, in einer Tiefe von gut einem Kilometer. Sie schlug die Karte auf. An diesem Punkt lag ein Berg. Unter diesem Berg lag, das wusste sie nicht, das Institut.

Sie meldete es am Morgen ihrer Gruppenleitung. Die Gruppenleitung sah sich die Daten an, nickte und sagte, das sei sicher ein Fehler in der Elektronik, man werde das prüfen. Am Nachmittag waren die Daten aus dem System verschwunden. Am Abend stand ein Mann in einem grauen Mantel vor ihrer Wohnungstür.

„Sie haben etwas gemessen", sagte er.

„Man hat mir gesagt, es sei ein Fehler."

„Es war kein Fehler." Er zeigte ihr keinen Ausweis. Er zeigte ihr ein Blatt Papier, einen Ausdruck, und darauf war ihr Signal, die vierzehn Millisekunden, alle vier Minuten. Nur war der Ausdruck älter. Er war datiert auf den 14. Februar 1977, gemessen von einer Sonde in Nordnorwegen, die seitdem in einem Keller in der

Schweiz lag. Die letzte Zeile trug die Uhrzeit zweiundzwanzig Uhr zehn.

„Es hat 1977 aufgehört“, sagte der Mann. „2019 hat es wieder angefangen, unter unseren Füßen. Seit gestern Nacht ist es so stark, dass man es in Genf misst. Wir hätten gern, dass Sie herausfinden, warum.“

Ewa Kowalik sah auf das Blatt. Dann sah sie auf den Mann. Dann fragte sie das Einzige, was eine Physikerin in diesem Moment fragen konnte.

„Haben Sie einen besseren Detektor?“

Er lächelte. „Wir haben einen Berg voller Detektoren“, sagte er. „Aber niemanden, der nachts wach bleibt.“

Die Messenden

Die Physik war die erste Disziplin des Instituts und lange die mächtigste. Wendland und seine Kollegen maßen alles, was man ihnen brachte: Kristalle, Risse, Psionen, Artefakte. Sie entwickelten die Beryllium-Isolierung und, in den Achtzigern, die kinetischen Energieschilde. Der Erfinder des Schildes, Dr. Martin Hofer, war Physicist. Sein erster Prototyp steht in der zweiten Vitrine.

In den Sechzigern bauten die Physicists die ersten Rissdetektoren, Kästen aus Holz und Messing, die anschlugen, wenn der Luftdruck an einem Ort ohne Grund fiel. In den Siebzigern arbeiteten sie mit Paul Mercier an den Frequenzen, die später in der Resonanzpistole steckten. Und seit 2011 speisen sie Projekt Karte, mit Tausenden Messungen aus allen Horten, die jede Nacht nach Bern gehen und dort von einem Rechner gelesen werden, der nie abgeschaltet wird.

Seit Nordlicht gibt es eine Frage, an der die Physicists des Instituts mehr arbeiten als an jeder anderen: Was ist um 22:10 Uhr geschehen? Die Messungen der Sonde sind konsistent mit einem Ereignis, für das es keine Messung gibt. Die Physicists nennen es intern **das Ereignis**. Sie haben es seit 1977 nie wieder gemessen.

Bis 2019. Seitdem trägt es eine Nummer, und die Physicists, die davon wissen, arbeiten nachts.

Legende: Wendland

Dr. Hans Wendland, der Gründer des Instituts, war Physicist, und er ist bis heute die größte Legende der Disziplin. Er wog 1948 den ersten Kristall, er baute das Institut unter dem Berg, er leitete die erste Rissmessung 1957 persönlich. Und er stellte die Frage, die das Institut bis heute beschäftigt: Woher nehmen die Kristalle ihre Energie? Wendland ging 1979 offiziell in den Ruhestand. Wohin, weiß niemand genau. Sein Büro im Institut ist bis heute unverändert, mit einer Kopie des Protokolls der Apothekerin von Solberg an der Wand und einem Zettel auf dem Schreibtisch, auf dem in seiner Handschrift steht: *Sie ist nicht in den Steinen. Sie kommt durch sie hindurch.* Die Uhr an der Wand steht auf zehn nach zehn. Niemand weiß, wann sie stehen geblieben ist, und niemand zieht sie auf.

Die erste Messung

W6	Die erste Messung, die dich zu O.D.I.N. brachte
1	Ein Puls aus der Erde, alle vier Minuten, auf die Millisekunde.
2	Ein Magnetfeld, das an einem Ort umsprang, an dem sich gerade ein Kind im Schlaf umgedreht hatte.
3	Ein Kristall, der auf deiner Waage weniger wog, je länger du hinsahst.
4	Ein Temperatursturz von 30 Grad in einem Keller, in einer Sekunde, ohne Ursache.
5	Eine Uhr, die stehen blieb, als du ein Messgerät neben sie legtest.
6	Ein Signal aus dem Weltraum, das in Wahrheit von unter deinen Füßen kam.

Ein Tag im Leben

Physicists leben am Schreibtisch und am Messgerät. Sie rechnen, sie simulieren, sie kalibrieren. Viele arbeiten nachts, weil die Messgeräte nachts ruhiger sind und weil die Physik nachts, wie Ewa Kowalik sagt, ehrlicher ist.

Im Einsatz tragen sie mehr Gewicht als jeder andere Scientist: Magnetometer, Ozonsonden, Spektrometer, Geigerzähler, Laptops mit Auswertungsprogrammen. Sie stellen die Geräte auf, bevor die anderen hineingehen, und sie sind die Ersten, die sagen, wenn etwas nicht stimmt. Die Zellen haben gelernt, auf sie zu hören. Ein Physicist, der sagt, man solle zurückgehen, hat meistens einen Grund, den er noch nicht erklären kann.

Zwischen den Einsätzen sitzen viele Physicists mit einem Thaumaturgen im selben Raum, einer mit einem Kristall, der andere mit einem Messgerät, und schweigen sich an, bis einer von beiden etwas bemerkt. Das Kollegium nennt diese Sitzungen Übungen. Die Physicists nennen sie Messreihen. Beide Seiten führen darüber Buch, und die Bücher stimmen erstaunlich oft überein.

Die Einarbeitung

Physicists kommen aus der Teilchenphysik, der Geophysik, der Elektrotechnik, der Astronomie. Die

Einarbeitung dauert vier Monate und findet im Institut statt, in den Messlaboren und am **kleinen Riss**, dem Riss tief im Berg, der sich 1981 in Hofers Todesnacht öffnete und seitdem offen gehalten wird, damit man an ihm lernen kann.

Die Prüfung ist eine Messung am kleinen Riss. Der Prüfling bekommt ein Messgerät und eine Frage, und er hat eine Nacht, um sie zu beantworten. Die Frage ist jedes Jahr dieselbe: Wie groß ist er heute? Die Antwort ist jedes Jahr eine andere. Wer besteht, bekommt vom Wächter des Risses ein Stück Kreide und schreibt seine Messung an die Wand der Messkammer, neben die Messungen aller Physicists vor ihm. Die ältesten Zahlen sind in Hofers Handschrift.

Spielweisen

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

Spielweise	Beschreibung
Der Messende	Er erkennt Anomalien, bevor sie jemand sieht. Knoten: Messreihe, Rissmessung.
Der Störer	Felder, Energie, Abschirmung. Er stört Elektronik, Psi und Magie. Knoten: Feldstörung, Abschirmung.
Die Theoretikerin	Sie stellt die richtigen Fragen und erhält Antworten, die niemand sonst bekommt. Kombiniert gut mit Theoretischer Analyse und der Hypothese unter den Methoden.

REGEL: DAS MESSGERÄT ZUERST

Ein Physicist, der eine Szene mit aufgestellten Messgeräten beginnt, bemerkt übernatürliche Ereignisse eine Runde früher als alle anderen. Bevor die erste Kampfrunde beginnt, kann er handeln oder die Zelle warnen. Eine gewarnte Zelle kann nicht überrascht werden.

REGEL: DIE ERKLÄRUNG

Einmal pro Mission kann ein Physicist ein übernatürliches Phänomen, das er gemessen hat, physikalisch erklären. Die Erklärung muss nicht vollständig sein. Wer sie hört, erhält +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe im Zusammenhang mit diesem Phänomen. Verstehen hilft.

Der Preis

Physicists zahlen mit ihrem Weltbild. Sie sind angetreten, weil sie glaubten, dass alles gemessen und verstanden werden kann. Bei O.D.I.N. messen sie Dinge, die keiner Theorie gehorchen, und sie verstehen jeden Tag ein wenig mehr und begreifen dabei, wie wenig es ist. Manche Physicists verlieren darüber ihren Glauben an die Physik. Manche finden einen neuen. Wendland soll am Ende beides gehabt haben. Von ihm stammt auch ein Brauch, an dem viele festhalten: Einmal im Jahr schreibt jeder Physicist auf, was er nicht versteht, und legt den Zettel in eine Schublade. Die Schubladen im Institut sind voll.

OPTIONALE REGEL: WELTBILD

Erlebt ein Physicist ein Phänomen, das sich mit keinem seiner Geräte messen lässt, würfelt er eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1), auch wenn die anderen keine würfeln. Gelingt sie mit Überschuss, schreibt er die Frage in sein Laborbuch: Einmal in der Kampagne beantwortet die Spielleitung sie ihm ehrlich.

W6	Was dich die Messungen gekostet haben
1	Du misst die Temperatur jedes Raums, den du betrittst.
2	Du schläfst nachts nicht mehr, weil nachts die Physik ehrlicher ist.
3	Deine Uhr geht jede Woche eine Sekunde nach, und du weißt nicht, warum.
4	Du hast aufgehört, an Zufälle zu glauben, und angefangen, sie zu notieren.
5	Du hast einen Brief an Wendland geschrieben. Er liegt in deiner Schublade.
6	Du hörst manchmal ein Ticken, alle vier Minuten. Niemand sonst hört es.

Im Spiel

- **Du erklärst, was andere nur erleben.** Du stellst die Messgeräte auf, bevor es losgeht, und warnst die Zelle, wenn etwas nicht stimmt.
- **Frag nach Energie.** Woher kommt sie, wohin geht sie? Deine Antworten helfen der Zelle, das Unerklärliche zu überleben.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was würdest du tun, wenn eine Messung beweist, dass es etwas gibt, das zuschaut?

BEISPIEL: PLANCK IM TREPPENHAUS

Planck hat im Treppenhaus eines Altbaus Ozonsonde und Magnetometer aufgestellt, bevor die Zelle hineingeht (Das Messgerät zuerst). Die Sonde schlägt an. Planck warnt die anderen, bevor die erste Runde beginnt, und die Zelle wird nicht überrascht.

Dann setzt sie Theoretische Analyse ein und fragt: „Hängt das Wesen am Stromnetz des Hauses?“ Die Antwort ist Ja. Planck will die Hauptsicherung so stören, dass das Netz flackert: IN 5 und Energiemanipulation 3, dazu +2 Würfel für Energiekontrolle und +2 für die Antwort, zusammen aber höchstens +3. Wegen Feldkalibrierung ist die Probe nicht Schwer (3), sondern Machbar (2). Sie würfelt 5 Erfolge. Das Licht flackert, und das Wesen flackert mit.

Mit anderen Klassen spielen

Der Physicist ist der beste Freund jedes **Thaumaturgen**, auch wenn beide das bestreiten: Er misst, was der andere wirkt, und gemeinsam verstehen sie mehr als jeder allein. Mit einem **Echo-Operative** unter den Soldiers teilt er die Liebe zu Frequenzen. Ein **Precognitive** unter den Psionen kann ihm sagen, wann ein Riss aufgeht, und er kann dem Precognitive sagen, warum. Ein **Chronomancer** aus dem Kollegium hört den Takt unter allen Dingen, und der Physicist kann ihn messen. Wenn beide sich einig sind, ist die Zelle gewarnt. Und ein **Investigator** braucht seine Messungen, um zu beweisen, dass etwas geschehen ist.

Aus den Akten

INSTITUT, MESSPROTOKOLL

Ereignis 2019-44. Pulse von 14 ms, Abstand 240 s, Herkunft etwa 800 m unter dem Institut.

Abgleich mit der Nordlicht-Sonde, 14.02.1977, ab 21:06: Übereinstimmung 99,8 %. Ab 22:10 keine Pulse mehr.

Vermerk: Der Abstand verkürzt sich seit 2019 um 0,1 s pro Jahr. Seit Januar um 0,1 s pro Woche.

INSTITUT, KLEINER RISS, TAGESMESSUNG

Durchmesser heute: 31 cm. Gestern: 29 cm.

Bemerkung des Wächters: Er wächst. So schnell wie nie seit 1981.

BÜRO WENDLAND, ZUTRITTSPROTOKOLL

Zutritt: Dr. E. Kowalik, 03:12 bis 05:40. Entnommen: nichts.

Bemerkung der Wache: Sie hat die ganze Zeit vor dem Schreibtisch gestanden und alle vier Minuten einen Strich gemacht.

Fragen an deine Physicist

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Was 800 Meter unter dem Institut pulst
2	Warum das Ereignis 2019 wieder angefangen hat
3	Was Wendland mit „Sie kommt durch sie hindurch“ meinte
4	Warum der kleine Riss wächst
5	Wohin die Kreise auf Projekt Karte zeigen
6	Was passiert, wenn der Abstand der Pulse null erreicht

Ausrüstung der Disziplin

Gegenstand	Wirkung
Tragbares Magnetometer	+2 Würfel, um Risse, Kristalle und psionische Aktivität in 50 m zu orten. *Selten.*
Feldgenerator	Erzeugt ein Magnetfeld von 3 m. Elektronische Geräte darin fallen aus, auch die eigenen. *Selten.*

Gegenstand	Wirkung
Kalibrierstein	Ein erschöpfter Kristallsplitter in einer Fassung aus Messing. Messgeräte, die vor einer Szene an ihm kalibriert werden, geben in dieser Szene +1 Würfel. *Sehr selten.*
Wendlands Rechenschieber	Ein alter Rechenschieber mit handschriftlichen Markierungen. +1 Würfel auf Physik bei Berechnungen zu Rissen. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Biochemiker: „Sie untersuchen, was lebt. Wir untersuchen, was es antreibt."

Über die Astrobiologen: „Sie gehen an den Rand. Wir sagen ihnen vorher, wie breit er ist."

Über die Engineers: „Wir erfinden es, sie bauen es. Meistens funktioniert es dann nicht, aber anders, als wir dachten."

Über die Cyberneticists: „Sie verbinden Menschen mit Maschinen. Wir fragen uns, was dabei mit der Energie passiert. Sie fragen sich das nicht."

Figuren der Disziplin

Dr. Ewa Kowalik. Planck, die Beispielcharakterin dieses Kapitels. Sie arbeitet nachts, allein, am Ereignis 2019-44, und sie ist die Einzige im Institut, die Wendlands Büro betreten darf. Sie hat den Zettel auf dem Schreibtisch gelesen. Sie versteht ihn noch nicht. Den Pulsen hat sie einen Namen gegeben, den sie niemandem verrät.

Der Wächter des kleinen Risses. Ein alter Physicist, der seit 1981 den Riss im Berg betreut. Er misst ihn jeden Morgen. Er hat ihn noch nie betreten. Er sagt, der Riss messe ihn auch. Er hat Hofer gekannt und erzählt, dass Hofer in seiner letzten Woche ständig die Uhren gestellt habe.

Dr. Julian Reyes. Leiter von Projekt Karte, ein junger, brillanter Datenwissenschaftler, der die Kreise auf der Karte zuerst gesehen hat. Er ist überzeugt, dass sie einen Mittelpunkt haben. Er hat ihn fast gefunden. Seit einigen Wochen schläft er schlecht und rechnet nachts, und manchmal steht er in der Kantine auf und geht, mitten im Satz, als hätte er etwas gehört.

PROJEKT KARTE, NOTIZ REYES AN DIE FORSCHUNGSLEITUNG

Die Kreise haben einen gemeinsamen Mittelpunkt. Abweichung unter 3 km.

Für die letzte Rechnung brauche ich die genauen Koordinaten des Instituts. Meine Anfrage wurde abgelehnt. Ich bitte um eine Begründung.

Beispielcharakter: Planck

Physicist, *Kadett.* Dr. Ewa Kowalik, 38, Teilchenphysikerin aus Krakau, maß in einem Detektor bei Genf einen Puls, der aus einem Berg kam, unter dem sie nichts vermutete. Ihre Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

Planck	Physicist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 2, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Physik 5, Akademisches Wissen 4, Wahrnehmung 4, Energiemanipulation 3, Ingenieurwesen 3, Technik 3, Kryptografie 3, Ausweichen 3, Energiewaffen 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Energiekontrolle, Feldkalibrierung, Theoretische Analyse
Prototyp	Nr. 2315, Detektor, Reife 1: ein Messgerät, das die Pulse des Ereignisses auch außerhalb des Instituts empfängt
Antrieb	Sucherin. Als Archetyp: Die Besessene

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, Messinstrumente, tragbarer Magnetfeldgenerator, Energiekristall, Ozonsonde, eine Thermoskanne Kaffee. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Planck: Du bist brillant, ungeduldig und nachts am wachsten. Du misst alles, und du glaubst nichts, bevor du es gemessen hast. Die Pulse lassen dich nicht mehr los, und du bist sicher, dass sie etwas bedeuten, das man entschlüsseln kann.

Der Weg durch die Versuchsanordnung

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Messreihe 4, Feldstörung 6, Probensammler vom Astrobiologist 4, Werkbank vom Engineer 4. Die restlichen 2 EP spart sie. Zweiter Prototyp.
Senior-Agent (50 EP)	Rissmessung 8, Umbau vom Engineer 6, Physik auf 6 für 12. 6 EP spart sie. Dritter Prototyp.
Veteran (100 EP)	Abschirmung 10, Kryptografie auf 4 für 8, Energiemanipulation auf 4 für 8, Fremdes Leben vom Astrobiologist 6, Stressbewältigung auf 3 für 6, Wahrnehmung auf 5 für 10. Vierter Prototyp.

Die Säule in der Versuchsanordnung

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Messreihe**	Passiv. +2 Würfel auf Wahrnehmung bei Anomalien, wenn der Physicist Messgeräte benutzt.
II	**Feldstörung**	Einmal pro Szene würfeln Gegner mit Energiewaffen oder Elektronik in 10 m drei Runden lang mit −2 Würfeln.
III	**Rissmessung**	Passiv. Er erkennt eine Runde vorher, dass sich in 100 m ein Riss öffnet und wie groß er wird.
IV	**Abschirmung**	Einmal pro Szene würfeln alle psionischen und magischen Angriffe auf Ziele in 3 m um ihn drei Runden lang mit −2 Würfeln.
V	**Resonanzkatastrophe**	Meisterschaft. Einmal pro Mission schließt er einen kleinen Riss oder bricht eine übernatürliche Barriere. Danach 1 Belastung.

Kapitel X.
ENGINEER

Engineer

„Gib mir Klebeband, einen Akku und fünf Minuten."
Engineer, Codename Schraube

Das Wesen der Disziplin

Engineers bauen. Sie reparieren, was kaputt ist, verbessern, was funktioniert, und improvisieren, was es nicht gibt. Bei O.D.I.N. sind sie die Scientists, die am meisten im Einsatz gebraucht werden, weil im Einsatz immer etwas kaputtgeht. Ein Engineer in der Zelle ist die Garantie, dass das Fahrzeug anspringt, die Tür aufgeht und der Schild hält.

Engineers sind die praktischsten Menschen im Wissenschaftlichen Zweig. Sie stellen weniger Fragen als Physicists und mehr als Soldiers. Ihre liebste Frage ist: Was habe ich hier, und was kann ich damit bauen?

ENGINEER AUF EINEN BLICK

Boni: +2 GE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Ingenieurwesen, +1 Technik, +1 Handwerk. **Ausrüstung:** Präzisionswerkzeugset, Reparaturkit, modulare Elektronikkomponenten.

Schnelle Reparatur (passiv): +2 Würfel auf Reparaturen, die zudem nur die halbe Zeit dauern.

Systemanpassung (aktiv, 1× pro Szene): Er modifiziert ein Gerät oder eine Waffe. Für den Rest der Szene gibt es seinem Benutzer +1 Würfel.

Improvisation (passiv): Fehlt passendes Werkzeug oder Material, erhält er keinen Malus. Beim Improvisieren von Lösungen erhält er +2 Würfel.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Fünf Minuten

Der Aufzug steckte zwischen dem dritten und vierten Untergeschoss fest, und im vierten Untergeschoss öffnete sich gerade etwas.

Schraube lag auf dem Dach der Kabine, eine Taschenlampe zwischen den Zähnen, und schaute in den Schacht hinunter. Unter ihr, durch die offene Luke, sah sie Brandt, Viola und zwei Techniker des Horts, die sie gerade aus dem Maschinenraum geholt hatten, bevor dort das Licht ausgegangen war. Und darunter, durch den Spalt zwischen Kabine und Schachtwand, sah sie ein bläuliches Leuchten, das von unten heraufkroch, zusammen mit dem Geruch nach Ozon.

„Wie lange?", rief Brandt von unten.

„Fünf Minuten", sagte Schraube, ohne die Taschenlampe aus dem Mund zu nehmen.

Das Problem war einfach und schwer zugleich. Der Aufzug hatte eine Notbremse ausgelöst, als der Strom ausfiel, und die Notbremse ließ sich nur mit Strom wieder lösen. Der Notstrom war im vierten Untergeschoss, wo gerade etwas durch die Wand kam. Ohne Strom keine Bremse, ohne Bremse kein Aufzug, ohne Aufzug kein Weg nach oben außer der Leiter im Schacht, und die Leiter war für fünf Leute mit Ausrüstung und einem verletzten Techniker keine Option.

Schraube hatte einen Akku. Den ihres Prototyps, einer Drohne, die in Wänden hören sollte und seit drei Wochen genau das tat. Der Akku reichte für vier Stunden Drohne oder für etwa zwanzig Sekunden Bremsmagnet, wenn man ihn kurzschloss.

Sie brauchte zwei Kabel, eine Klemme und den Mut, eine Drohne zu zerlegen, an der sie drei Monate gebaut hatte.

Sie zerlegte sie. Es dauerte eine Minute. Sie fand die Leitung zum Bremsmagneten, isolierte sie ab, klemmte den Akku an und hielt die Kabelenden auseinander, bis sie fertig war. Unten wurde das Leuchten heller. Viola sagte etwas, das Schraube nicht verstand. Brandt lud nach.

„Wenn ich sage jetzt", rief Schraube nach unten, „dann zieht jemand den roten Hebel neben der Tür. Nicht vorher. Nicht nachher."

„Welchen roten Hebel?", fragte einer der Techniker.

„Den einzigen roten."

Sie hielt die Kabel aneinander. Der Akku wurde heiß, sofort, zu heiß, und sie roch verschmortes Plastik. Die Bremse klackte.

„Jetzt!"

Jemand zog den Hebel. Die Kabine ruckte, fiel einen halben Meter, fing sich, und dann setzte sich der Notfahrbetrieb in Gang, langsam, knirschend, nach oben. Schraube hielt die Kabel fest, bis der Akku in ihrer Hand aufhörte zu glühen und nur noch rauchte. Unter ihr fiel das Leuchten zurück in den Schacht.

Im Erdgeschoss öffnete sich die Tür. Sie kletterten hinaus, einer nach dem anderen, und Schraube als Letzte, mit einer Brandblase in der Handfläche und den Resten ihrer Drohne unter dem Arm.

„Fünf Minuten?", fragte Brandt.

„Vier", sagte Schraube. „Eine hab ich gebraucht, um mich zu entscheiden."

Sie hat die Drohne danach neu gebaut, von vorn, auf einer neuen Seite im alten Laborbuch. Unter der Nummer steht dort eine Zeile, die sie selbst geschrieben hat: *Einmal zerlegt, um fünf Leben zu retten. Hat sich gelohnt.*

Die Macher

Engineers gab es im Institut von Anfang an, aber sie hatten lange keinen eigenen Namen. Walter Gysin, der Elektrotechniker unter den ersten Vier, baute Wendlands Messgeräte, legte die Leitungen durch den Berg und wartete die Kühlaggregate, und nach ihm kamen Techniker, die dasselbe taten. Erst in den Siebzigern, als Hofer den Schild entwickelte, bekamen sie eine eigene Abteilung.

Seitdem sind die Engineers das Bindeglied zwischen dem Institut und den anderen Zweigen. Sie bauen die Helme für den Chor, die Schilde für den Hammer, die Geräte für die Schatten, die Kristallfassungen für das Kollegium. Jeder Zweig bei O.D.I.N. hat einen Lieblings-Engineer, und jeder Engineer hat einen Zweig, den er nicht leiden kann, meistens wegen eines Geräts, das zurückkam und nicht mehr so aussah wie vorher.

Seit 2011 bauen die Engineers vor allem eines: mehr. Mehr Detektoren, mehr Schilde, mehr Messgeräte für Projekt Karte. Die Werkstätten laufen rund um die Uhr, und die Engineers haben sich angewöhnt, in ihnen zu schlafen.

In jeder Werkstatt des Zweigs hängt ein Foto von Walter Gysin, mit dem Lötkolben in der Hand und einer Zigarette im Mundwinkel, die er im Berg nie anzünden durfte. Wer eine Werkstatt übernimmt, bekommt das Foto vom Vorgänger, und wer eine neue aufbaut, holt es sich im Institut ab.

Seit 2011 gibt es außerdem eine zweite Werkstatt für Schilde, deren Ort nicht einmal Jonas Ahrens kennt, der die Schilde in Stuttgart baut. Die Engineers des Instituts wissen nur, dass es sie gibt und dass ihre Schilde besser laden als die eigenen. Wer dort arbeitet, kommt nicht aus dem Institut und spricht nicht mit dem Werkmeister.

Legende: Hofer

Dr. Martin Hofer war eigentlich Physicist, aber im Institut erzählt man seine Geschichte bei den Engineers. Er baute in den Siebzigern den ersten Prototyp eines kinetischen Schildes, in einer Werkstatt unter dem Berg, aus Teilen, die er sich aus drei Zweigen zusammengeliehen hatte, und einem Kristallsplitter, den ihm das Kollegium nur widerwillig gab. Der Schild funktionierte. Hofer erlebte seine Serienreife nicht mehr, sein anderer Prototyp steht in der zweiten Vitrine. Aber die Engineers erzählen jedem neuen Kollegen, dass der Schild, den heute jeder Techno-Stormtrooper trägt, aus einer Werkstatt kommt, in der ein Mann nachts allein gebaut hat, weil er sehen wollte, ob es geht.

Das erste Gerät

W6	Das erste Gerät, das du für O.D.I.N. gebaut oder repariert hast
1	Ein Funkgerät, das weitersendete, obwohl die Batterie fehlte. Du wolltest wissen, warum.
2	Ein Schild, der nach einem Einsatz nicht mehr lud. Im Gehäuse lag ein grauer Splitter.
3	Ein Transporter, der in einer Nacht mitten auf einer Brücke stehen blieb, und nichts war kaputt.
4	Ein Psionikhelm, der brummte, wenn niemand ihn trug.
5	Eine Kühlbox, aus der von innen jemand klopfte.
6	Deine eigene Erfindung, im Keller gebaut, bevor du O.D.I.N. kanntest. Man hat sie dir abgenommen und dich gleich mit.

Ein Tag im Leben

Engineers beginnen den Tag in der Werkstatt, mit Kaffee und einer Liste. Auf der Liste steht, was repariert werden muss, und sie ist immer länger als der Tag. Schilde, Helme, Funkgeräte, Fahrzeuge, Messgeräte, Kühlaggregate. Dazwischen kommen Leute aus allen

Zweigen vorbei und fragen, ob man nicht schnell etwas bauen könnte.

Im Einsatz tragen Engineers ihr Werkzeug am Körper und ihre Ideen im Kopf. Sie öffnen Türen, reparieren Transporter, bauen aus Trümmern Barrikaden und aus Schrott Fallen. Sie sind die Scientists, die am meisten improvisieren, und die, die am wenigsten dabei zögern.

Abends bauen sie weiter. An ihren eigenen Prototypen, an Dingen, die niemand bestellt hat. Viele Engineers haben eine Werkbank in ihrer Wohnung. Die meisten haben keinen Platz mehr für ein Sofa. Am Wochenende reparieren sie Dinge, die nichts mit O.D.I.N. zu tun haben: das Fahrrad eines Nachbarn, die Waschmaschine einer Tante, ein altes Radio vom Flohmarkt. Sie sagen, das halte die Hände ehrlich.

Die Einarbeitung

Engineers kommen aus allen Richtungen: Maschinenbau, Elektrotechnik, Mechatronik, manchmal direkt aus einer Werkstatt ohne Studium. Das Institut fragt nicht nach Abschlüssen, sondern nach Ergebnissen. Die Einarbeitung dauert vier Monate in der großen Werkstatt unter dem Berg.

Die Prüfung heißt **der Schrotthaufen**. Der Prüfling bekommt einen Haufen Teile, einen Tag Zeit und eine Aufgabe, zum Beispiel: Bau etwas, das eine Tür öffnet, die von innen verriegelt ist, ohne sie zu beschädigen. Die Teile passen nie ganz. Das ist der Sinn der Prüfung. Wer besteht, bekommt vom Werkmeister einen Schraubenschlüssel mit seinem Codenamen. Schraube hat für ihre Tür neun Stunden gebraucht und die Trommel einer Waschmaschine, und ihre Lösung steht heute in der großen Werkstatt, als Beispiel dafür, dass es immer noch einen Weg gibt.

Spielweisen

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

Spielweise	Beschreibung
Der Mechaniker	Er repariert alles, überall, schnell. Knoten: Werkbank, Umbau.
Die Drohnenbauerin	Sie schickt Maschinen vor, wo Menschen nicht hingehen sollten. Knoten: Drohne, dazu Schnittstelle vom Cyberneticist.
Der Improvisator	Brücken, Barrikaden, Fallen aus dem, was da ist. Knoten: Notbau, Die Maschine.

REGEL: AUSSCHLACHTEN

Ein Engineer kann einen Prototyp oder ein Gerät zerlegen, um ein anderes zu reparieren oder eine Improvisation zu ermöglichen, die sonst unmöglich wäre. Das zerlegte Gerät ist danach kaputt. Ein zerlegter eigener Prototyp verliert 1 Reife, wenn er neu gebaut wird.

REGEL: DER LIEBLINGS-ENGINEER

Jeder Engineer darf einen anderen Zweig wählen, für den er der bevorzugte Ansprechpartner ist. Mitglieder dieses Zweigs in seiner Zelle erhalten +1 Würfel auf Proben mit Ausrüstung, die er gewartet hat.

BEISPIEL: SCHRAUBE AUF DER PASSSTRASSE

Der Transporter der Zelle bleibt nachts auf einer Passstraße stehen. Die Zündspule ist durchgebrannt, und im Wald hinter der Kurve bewegt sich etwas. Eine Ersatzspule gibt es nicht.

Schraube baut eine aus dem Draht einer Taschenlampe und einem Stück Kupferrohr. Fehlendes Material kostet sie wegen Improvisation keinen Abzug. Improvisation und Schnelle Reparatur geben zusammen +4 Würfel, aber nur +3 zählen. Sie würfelt IN 4 und Technik 4 mit 3 Bonuswürfeln gegen Schwer (3) und hat 5 Erfolge. Statt zwanzig Minuten braucht sie zehn.

Der Motor springt an. Mit Systemanpassung holt sie aus ihm noch etwas mehr heraus: Moth am Steuer erhält für die Szene +1 Würfel auf Fahren. Im Rückspiegel sieht niemand, was aus dem Wald kommt. Alle hören es.

Der Preis

Engineers zahlen mit ihren Händen und mit ihrer Zeit. Sie haben Brandnarben, Schnittwunden, Quetschungen, und die meisten haben einen Finger, der nicht mehr ganz gerade ist. Und sie haben nie Feierabend, weil immer etwas kaputt ist. Viele Engineers merken erst nach Jahren, dass sie ihr Leben damit verbringen, die Dinge anderer Leute zu reparieren, und nie dazu kommen, ihre eigenen zu bauen.

OPTIONALE REGEL: DIE LISTE

Vor jeder Mission darf ein Engineer die Ausrüstung der Zelle durchsehen. Dann erhält jedes Zellenmitglied einmal in dieser Mission +1 Würfel auf eine Probe mit einem Gegenstand, den er gewartet hat. Dafür baut der Engineer nach der Mission 1 Belastung weniger ab, weil er wieder nicht an seinem eigenen Prototyp gearbeitet hat.

W6	Was dich die Werkstatt gekostet hat
1	Dir fehlt die Kuppe eines Fingers. Du weißt noch, welches Gerät es war.
2	Du kannst an keinem kaputten Gerät vorbeigehen, auch nicht in fremden Wohnungen.
3	In deiner Wohnung steht eine Werkbank, aber kein Sofa.
4	Du hast drei Geburtstagsessen verpasst, weil ein Schild nicht lud.
5	Du hörst an einem Motor, ob er lügt.
6	Du hast einmal etwas repariert, das nicht kaputt war. Seitdem funktioniert es besser, als es sollte.

Im Spiel

- **Du hältst die Technik der Zelle am Laufen.** Fahrzeuge, Schilde, Funk, Türen. Und du baust aus Schrott, was fehlt.
- **Frag, was es gibt.** Dein bestes Werkzeug ist der Blick auf das, was im Raum herumliegt.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was würdest du bauen, wenn man dich ließe?

Mit anderen Klassen spielen

Der Engineer ist der beste Freund jedes **Techno-Stormtroopers**, dessen Schild er wartet, und jedes **Saboteurs** unter den Agenten, mit dem er über Schwachstellen fachsimpelt. Ein **Telekinetic** unter den Psionen kann Teile bewegen, an die er nicht herankommt. Ein **Thaumaturgist** aus dem Kollegium braucht ihn für Kristallfassungen. Ein **Nanotech Veteran** lässt sich von ihm lieber den Harnisch einstellen als von einem Cyberneticist das Blut untersuchen. Und jeder in der Zelle braucht ihn, wenn der Transporter nicht anspringt.

Aus den Akten

WERKSTATTBUCH, INSTITUT

Kinetischer Schild, Seriennummer 0003, aus dem Archiv. Einer der ersten Serienschilde nach Hofers Entwurf, 1987.

Beim Öffnen: Kristallsplitter im Gehäuse, klar, nicht verzeichnet.

Vermerk des Werkmeisters: Gehäuse wieder verschlossen. Nicht weiterleiten.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2255, Hort-5. Ausfall des Notstroms bei Riss im vierten Untergeschoss.

Aufzug durch Engineer mit improvisierter Stromquelle aus einem Prototyp gerettet. 5 Personen evakuiert.

Nachtrag: Prototyp zerstört. Engineer beantragt Neubau. Genehmigt.

WERKSTATT HORT-5, AUFTRAGSBUCH

Auftrag 1.112. Neuro-Helm, Psionik-Kern. Fehlerbeschreibung: brummt, wenn niemand ihn trägt.

Befund: kein Fehler feststellbar. Brummt alle vier Minuten.

Rückgabe an den Chor ohne Befund.

Fragen an deine Engineer

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Warum in einem der ersten Serienschilde ein unverzeichneter Kristall steckt
2	Was der Werkmeister sieht, wenn er die Schilde allein öffnet
3	Was aus der Wand im vierten Untergeschoss kam
4	Was ihre Drohne in den Wänden des Horts gehört hat, bevor sie sie zerlegte
5	Ob sie die Probe aus Graz doch noch einbauen sollte
6	Was sie bauen würde, wenn man sie ließe

Ausrüstung der Disziplin

Gegenstand	Wirkung
Werkzeuggürtel des Instituts	Alles, was man für eine Reparatur im Feld braucht. Kein Abzug durch fehlendes Werkzeug. *Häufig*.
Ersatzteilkoffer	Teile, die zu nichts passen und zu allem. Einmal pro Mission gelingt eine Reparatur, für die ein Teil fehlt, ohne Probe. *Häufig*.
Klebeband mit Kristallstaub	Hält auch an Dingen, die nicht von hier sind. Einmal pro Mission. *Selten*.
Hofers Schraubenschlüssel	Ein alter Schlüssel aus Hofers Werkstatt. +1 Würfel auf Reparaturen an Schilden und Energiegeräten. *Sehr selten*.

Die anderen und wir

Über die Biochemiker: „Sie brauchen Kühlboxen, die nie ausfallen. Wir bauen ihnen welche. Sie fallen trotzdem aus."

Über die Astrobiologen: „Sie bringen Dinge mit, die unsere Behälter von innen testen."

Über die Physicists: „Sie haben die Idee. Wir haben das Werkzeug. Am Ende steht unser Name nie auf dem Patent."

Über die Cyberneticists: „Wir bauen Maschinen. Sie bauen Maschinen in Menschen. Wir reden nicht über Asklepios."

Figuren der Disziplin

Der Werkmeister unter dem Berg. Ein alter Engineer, der die große Werkstatt seit 1985 leitet. Er hat mit Hofers Plänen gearbeitet, als sie noch in Hofers Handschrift auf dem Tisch lagen. Er repariert jeden Schild, der ins Institut zurückkommt, persönlich, und er öffnet das Gehäuse immer allein. Was er darin findet, schreibt er in ein Werkstattbuch, das nie die Werkstatt verlässt.

Jonas Ahrens. Der Engineer, der in Stuttgart seit zwanzig Jahren kinetische Schilde baut. Er sagt, es stecke kein Kristallsplitter mehr darin. Er sagt es zu schnell. Seit 2011 bekommt er Schilde zur Wartung, die er nicht gebaut hat, und niemand sagt ihm, woher.

Leni Hartmann. Schraube, die Beispielcharakterin dieses Kapitels. Sie hat ihre erste Drohne zerlegt, um einen Aufzug zu retten, und eine neue gebaut. Im Kühlhaus liegt eine Probe aus Graz, die sie noch nicht eingebaut hat.

```
ZETTEL AN DER TÜR DER GROSSEN WERKSTATT

Wer einen Schild zurückbringt, legt ihn auf
die Bank und geht.

Ich öffne die Gehäuse selbst. Keine Ausnahmen.
Keine Fragen.

Der Werkmeister
```

Beispielcharakter: Schraube

Engineer, Kadett. Leni Hartmann, 31, war Mechanikerin in einem Rallyeteam, bis ein Fahrzeug nach einem Unfall in der Wüste von Marokko weiterfuhr, ohne Fahrer und ohne Motor. Sie wollte wissen, wie. Das Institut wollte das auch.

Schraube	Engineer, Kadett
Attribute	ST 2, GE 5, KO 3, IN 4, WE 2, WK 2, CH 2, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Ingenieurwesen 5, Technik 4, Wahrnehmung 4, Ausweichen 4, Handwerk 3, Fahren 3, Akademisches Wissen 2, Sicherheitssysteme 2, Schusswaffen 2, Zähigkeit 2, Athletik 2, Stressbewältigung 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 11, Belastbarkeit 9, Initiative 5, Verteidigung 3
Fähigkeiten	Schnelle Reparatur, Systemanpassung, Improvisation
Prototyp	Nr. 2298, Detektor, Reife 1: eine Drohne, die in Wänden hört, neu gebaut nach dem Aufzug
Antrieb	Wissenssucherin. Als Archetyp: Die Erfinderin

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, Präzisionswerkzeugset, Reparaturkit, modulare Elektronikkomponenten, Werkzeuggürtel des Instituts, Klebeband. Startkapital 6.000 €.

So spielst du Schraube: Du bist praktisch, schnell und ein bisschen respektlos. Du löst Probleme mit dem, was da ist. Du zerlegst deine eigenen Erfindungen, wenn es sein muss, und baust sie danach neu. Du hast Respekt vor der zweiten Vitrine, und du gibst es nicht zu. Wenn jemand in der Zelle sagt, dass etwas nicht geht, fragst du, was er dafür bräuchte.

Der Weg durch die Versuchsanordnung

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Werkbank 4, Umbau 6, Messreihe vom Physicist 4, Feldchirurg vom Cyberneticist 4. Die restlichen 2 EP spart sie. Zweiter Prototyp.
Senior-Agent (50 EP)	Drohne 8, Schnittstelle vom Cyberneticist 6, Technik auf 5 für 10, Handwerk auf 4 für 8. Dritter Prototyp.
Veteran (100 EP)	Notbau 10, Feldstörung vom Physicist 6, Ingenieurwesen auf 6 für 12, Fahren auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 2 für 4, Wahrnehmung auf 5 für 10. Vierter Prototyp.

Die Säule in der Versuchsanordnung

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Werkbank**	Passiv. Reparaturen im Feld dauern nur ein Viertel der Zeit.
II	**Umbau**	Passiv. Systemanpassung gibt +2 Würfel statt +1. Wer Systemanpassung nicht beherrscht, kann sie mit diesem Knoten einmal pro Szene mit +1 Würfel einsetzen.
III	**Drohne**	Sie baut eine Drohne, die eine Aktion pro Runde hat: aufklären, filmen, ein Signal senden, eine kleine Last tragen. LP 3, Verteidigung 3.
IV	**Notbau**	Einmal pro Mission baut sie in zehn Minuten eine Brücke, Barrikade, Falle oder eine behelfsmäßige Reparatur an einem Fahrzeug, die bis zum Ende der Mission hält.
V	**Die Maschine**	Meisterschaft. Einmal pro Kampagne baut sie ein Gerät, das etwas Unmögliches tut, nach Absprache mit der Spielleitung. Danach 1 Belastung.

Kapitel XI.
CYBERNETICIST

Cyberneticist

„Das Fleisch ist schwach. Zum Glück ist es aufrüstbar."
Cyberneticist, Codename Relais

Das Wesen der Disziplin

Cyberneticists verbinden Menschen und Maschinen. Sie setzen Implantate ein, bauen Prothesen, entwickeln Schnittstellen zwischen Gehirn und Gerät, und sie hacken Systeme mit einer Leichtigkeit, die andere Scientists unheimlich finden. Bei O.D.I.N. sind sie die Disziplin, die am schnellsten gewachsen ist, und die, der man am wenigsten vertraut.

Das liegt an Asklepios. Die Cyberneticists haben an dem Programm mitgearbeitet, und jeder Nanotech Veteran, der durch einen Hort geht, erinnert sie daran. Die meisten Cyberneticists von heute waren 2004 noch nicht dabei. Sie tragen die Schuld trotzdem, so wie die Echo-Operative die Schuld der Karpaten tragen.

CYBERNETICIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 GE. **Fertigkeiten:** +2 Kybernetik, +1 Hacking, +1 Robotik. **Ausrüstung:** Diagnose- und Interface-Gerät, Cyber-Toolkit, ein prototypisches Implantat (Reflexverstärker: +1 Initiative).

Systemintegration (passiv): +2 Würfel auf Kybernetik beim Einsetzen, Reparieren oder Anpassen von Implantaten.

Neuronale Kopplung (aktiv, 1× pro Szene): Er verbindet sich direkt mit einem Gerät. Für die Szene erhält er +2 Würfel auf Hacking und Robotik bei diesem Gerät.

Adaptive Verbesserung (aktiv, 1× pro Szene): Ein Verbündeter mit Implantat erhält für die Szene +1 Würfel auf alle körperlichen Proben.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Nummer zwölf

Arvid Lund hatte das Bett von Nummer zwölf mehr als zwanzig Jahre lang nicht vergessen, und jetzt stand der Mann, der darin gelegen hatte, vor seinem Schreibtisch.

Er war älter geworden, aber nicht so, wie man älter wird. In seiner Akte stand ein Geburtsjahr, das nicht zu seinem Gesicht passte. Grzegorz Wolski, Codename Stahl, sah aus wie ein Mann Anfang vierzig, mit grauen Schläfen und einer Haut, auf der keine einzige Narbe zu sehen war, obwohl Arvid die Akte kannte und wusste, wie viele es hätten sein müssen. Seine Augen waren ruhig. Zu ruhig.

„Sie waren damals dabei", sagte Stahl. Keine Frage.

„Ich war dabei." Arvid hatte 2004 die Injektionsports gesetzt, vierzig Stück, bei vierzig Freiwilligen. Er war siebenundzwanzig gewesen, gerade promoviert, der Jüngste im Team von Dr. Albrecht. Er hatte an Heilung geglaubt.

„Ich habe eine Frage", sagte Stahl. „Und Dr. Albrecht beantwortet sie nicht."

Arvid wartete.

„Wenn ich in der Nähe eines Kristalls bin, summen die Naniten. Ich höre es. Nicht mit den Ohren. Mit dem Blut." Stahl sprach ruhig, als erzähle er vom Wetter. „Und manchmal, wenn es sehr still ist, summen sie ein Lied. Ich kenne das Lied nicht. Aber meine Tochter in Krakau hat es mir am Telefon vorgesungen, letzten Monat. Sie hat gesagt, sie hat es geträumt."

Arvid Lund saß sehr still. Er hatte nach Asklepios das Programm verlassen, war in die Kybernetik gewechselt, baute seitdem Implantate, die man wieder herausnehmen konnte. Er hatte gedacht, er habe Abstand gewonnen. Er hatte sich geirrt.

„Ich weiß nicht, woher die Naniten stammen", sagte er, und es war die Wahrheit. „Ich habe die Ports gesetzt. Die Naniten kamen in versiegelten Ampullen aus einem Labor, zu dem ich keinen Zugang hatte. Auf den Ampullen stand nur eine Nummer."

„Welche Nummer?"

Arvid hatte sie nie vergessen. Er hatte sie in den ersten Jahren nachts vor sich gesehen, auf jeder der vierzig Ampullen. „S-1", sagte er.

Stahl nickte langsam. Es war nicht zu erkennen, ob ihm das etwas sagte. Er stand auf, sehr gerade, sehr ruhig.

„Danke", sagte er. „Sie sind der Erste, der mir eine Antwort gibt."

„Es ist keine Antwort. Es ist eine Nummer."

„Bei uns", sagte Stahl, „ist das oft dasselbe."

Nachdem er gegangen war, blieb Arvid lange in seinem Büro sitzen. Dann öffnete er eine Schublade, nahm ein kleines Diagnosegerät heraus, das er vor Jahren gebaut und nie benutzt hatte, und schaltete es ein. Es war dafür gedacht, Naniten zu messen. Es zeigte Werte an, und die Werte kamen nicht von Stahl, der längst fort war.

Sie kamen von ihm selbst.

Die Umstrittenen

Die Kybernetik war bis in die Neunziger Teil der Engineers. Sie baute Helme für den Chor, Prothesen für verwundete Soldiers, Geräte, die Hirnströme messen. Erst mit der Digitalisierung wurde sie eine eigene Disziplin, und mit Asklepios die umstrittenste.

Nach 2004 verließen viele Cyberneticists das Institut oder wechselten die Disziplin. Die, die blieben, gaben sich eine eigene Ethikregel, bevor es die Ethikkommission gab: Jedes Implantat muss sich wieder entfernen lassen. Diese Regel gilt bis heute, und sie ist der Grund, warum Cyberneticists von den anderen Disziplinen inzwischen wieder respektiert werden. Nicht geliebt. Respektiert.

Die Cyberneticists bauten auch die ersten Neuralverstärker, schmale Bügel aus Metall, die ein Psion hinter dem Ohr trägt und die aus einem Gedanken einen Stoß machen. Sie haben mit den Psionen gearbeitet, nicht an ihnen, und im Chor gibt es Psionen, die einem Cyberneticist mehr vertrauen als ihrem Beobachter.

Seit 2011 arbeiten Cyberneticists vor allem an zwei Dingen: an Schnittstellen, die Psionen helfen, ihre Gabe zu kontrollieren, und an Systemen für Projekt Karte, die Daten aus tausend Quellen zusammenführen. Einige arbeiten an einem dritten Projekt, über das sie nicht sprechen dürfen. Es soll mit den Naniten zu tun haben.

Legende: Die Kappe

Die erste Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine bei O.D.I.N. war keine Maschine. Es war eine Lederkappe mit eingenähten Plättchen aus Legierung S, die Dr. Ilse Marek 1949 mit dem Institut entwickelte, um das Hören ihrer Psionen zu dämpfen. Die Cyberneticists betrachten sie als ihre Urahnin. Im Labor der Disziplin hängt ein Foto von Marek, und darunter steht ein Satz, den sie 1950 in einem Brief an Wendland schrieb: *Wir bauen ihnen keine Käfige. Wir bauen ihnen Türen, die sie selbst schließen können.* Die Cyberneticists sagen, das sei ihr Grundsatz. Die Nanotech Veterans sagen, es sei ein schöner Satz. Die Kappe selbst liegt heute im Raum der Artefakte neben der Eingangshalle, mit Mareks Initialen im Leder, und jeder Cyberneticist darf sie einmal ansehen, am Tag seiner Aufnahme.

Die erste Verbindung

W6	Das erste Mal, als Mensch und Maschine sich zu nah kamen
1	Ein Patient mit einem Hörimplantat, der plötzlich Funkgespräche hörte, die niemand führte.
2	Ein Roboterarm in einem Labor, der nachts eine Bewegung wiederholte, immer dieselbe, wie eine Geste.
3	Ein Psion mit Helm, dessen Helm dir etwas zuflüsterte, als du ihn repariert hast.
4	Ein Computer, der eine Datei schrieb, die niemand geöffnet hatte, mit einem Lied darin.
5	Ein Nanotech Veteran, der dir sagte, seine Naniten würden dich erkennen.
6	Dein eigenes Implantat, das etwas tat, wofür es nicht gebaut war.

Ein Tag im Leben

Cyberneticists pendeln zwischen Krankenstation und Rechenzentrum. Vormittags setzen sie Implantate ein, warten Prothesen, prüfen die Helme des Chors. Nachmittags sitzen sie vor Bildschirmen, schreiben Code, verbinden Systeme, hacken, was zu hacken ist, meistens im Auftrag anderer Zweige.

Im Einsatz sind sie die Scientists mit den meisten Kabeln. Sie verbinden sich mit Türsteuerungen, Kameras, Aufzügen, Drohnen, und sie übernehmen, was sich übernehmen lässt. Viele tragen selbst ein Implantat, meistens einen Reflexverstärker oder eine Schnittstelle

im Unterarm. Sie haben es selbst eingesetzt, weil sie niemanden bitten wollten, es als Erster zu testen.

Abends führen sie Buch über jedes Implantat, das sie gesetzt haben, mit dem Namen des Trägers, dem Datum und dem Tag, an dem es wieder herauskommen soll. Viele Cyberneticists haben diese Liste auswendig im Kopf. Einige träumen davon.

Die Einarbeitung

Cyberneticists kommen aus der Medizintechnik, der Informatik, der Neurowissenschaft, manchmal aus der Chirurgie. Die Einarbeitung dauert vier Monate, zur Hälfte in der Krankenstation, zur Hälfte im Rechenzentrum. Und sie beginnt mit einem Besuch bei einem Nanotech Veteran. Der Veteran erzählt, was er will. Der neue Cyberneticist hört zu. Das ist Pflicht. Viele Cyberneticists sagen später, dieser Besuch sei das Wichtigste gewesen, was sie im Institut gelernt haben, und einige sagen, er sei der Grund, warum sie geblieben sind.

Die Prüfung besteht aus einem Implantat, das der Prüfling selbst entwirft, baut, einem Freiwilligen einsetzt und nach einer Woche wieder entfernt. Wenn es sich nicht spurlos entfernen lässt, hat er nicht bestanden.

Spielweisen

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

Spielweise	Beschreibung
Die Chirurgin	Implantate, Prothesen, Verbesserungen für die Zelle. Knoten: Feldchirurg, Reflexkopplung.
Der Hacker	Systeme, Netze, Maschinen. Er übernimmt, was verkabelt ist. Knoten: Schnittstelle, Geisterhand, Totale Integration.
Der Schuldige	Er arbeitet an der Wiedergutmachung: an Implantaten, die Nanotech Veterans helfen, an Schnittstellen, die Psionen schützen. Kombiniert gut mit Feldapotheke vom Biochemist.

REGEL: ENTFERNBARKEIT

Jedes Implantat, das ein Cyberneticist einsetzt, lässt sich wieder entfernen: eine Stunde und eine Probe IN + Kybernetik gegen Machbar (2). Ein Implantat, das sich nicht entfernen lässt, darf er nicht einsetzen. Tut er es trotzdem, würfelt er nach der Mission eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2).

REGEL: IMPLANTATE ALS PROTOTYPEN

Ein Prototyp der Art Implantat kann einem Verbündeten eingesetzt werden. Er gilt dann als dessen Ausrüstung, reift aber weiter als Prototyp des Cyberneticists. Enthält er eine Probe, erhöht sich die Kontamination des Cyberneticists, nicht die des Trägers.

BEISPIEL: RELAIS IM RECHENZENTRUM

Relais und Stahl müssen in das Rechenzentrum einer Klinik, in dem ein Server steht, der nachts ein Lied speichert. Die Sicherheitstür hat ein elektronisches Schloss, Schwer (3).

Relais setzt die Neuronale Kopplung auf die Türsteuerung: Für die Szene erhält er +2 Würfel auf Hacking und Robotik an diesem Gerät. IN 5, Hacking 4 und 2 Bonuswürfel ergeben 5 Erfolge. Die Tür öffnet sich, und die Kamera im Flur zeigt die nächste Stunde nur noch den leeren Gang.

Drinnen ist ein Serverschrank umgestürzt und hat einen Techniker eingeklemmt. Relais setzt Adaptive Verbesserung auf Stahl, dessen Injektionsports als Implantat zählen. Stahl erhält für die Szene +1 Würfel auf alle körperlichen Proben und hebt den Schrank an, als wäre er leer. Relais sieht dabei auf sein Diagnosegerät, und es zeigt zwei Werte statt einem.

Der Preis

Cyberneticists zahlen mit ihrem Gewissen. Jeder von ihnen weiß, was Asklepios angerichtet hat, und jeder von ihnen baut Dinge, die ähnlich sein könnten. Viele stellen sich jeden Tag die Frage, wo die Grenze liegt zwischen einer Verbesserung und einer Veränderung, die man nicht mehr rückgängig machen kann. Und manche merken zu spät, dass sie die Grenze schon überschritten haben, bei sich selbst. Die Nanotech Veterans sagen, man erkenne einen Cyberneticist daran, dass er jedem Menschen zuerst auf die Hände schaut, weil dort die

meisten Implantate sitzen. Die Cyberneticists sagen, sie schauten auf die Narben. Beides stimmt.

> **OPTIONALE REGEL: SELBST ZUERST**
>
> Ein Cyberneticist, der ein neues Implantat zuerst eine Woche lang an sich selbst testet, erhält +2 Würfel, wenn er es danach einem Verbündeten einsetzt. Am Ende der Woche würfelt die Spielleitung einen W6: Bei 1 lässt es sich aus ihm nicht mehr ganz entfernen.

W6	Was dich die Verbindung gekostet hat
1	Du zählst die Implantate der Menschen um dich herum, ohne es zu wollen.
2	Du hast eine Narbe am Unterarm, und du weißt nicht mehr, woher.
3	Du wachst nachts auf und prüfst, ob deine Hand noch deine ist.
4	Ein Nanotech Veteran grüßt dich nicht. Du weißt, warum.
5	Du hast einen Code geschrieben, der dir im Traum wieder begegnet ist, verändert.
6	Dein Reflexverstärker reagiert manchmal, bevor du dich entschieden hast.

Im Spiel

- **Du verbindest Mensch und Maschine.** Implantate für die Zelle, Übernahme von Systemen, Hacking.
- **Frag nach dem Preis jedes Eingriffs.** Deine Geschichte ist die Frage, wie weit man gehen darf.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was ist in dir, das du nicht selbst eingesetzt hast?

Mit anderen Klassen spielen

Der Cyberneticist ist der natürliche Partner jedes **Nanotech Veterans**, auch wenn beide nicht darüber reden: Er versteht, was in ihm arbeitet, und kann ihm helfen, wenn die Naniten versagen. Mit einem **Infiltrator** unter den Agenten übernimmt er Sicherheitssysteme, mit einem **Telepathen** baut er Schnittstellen. Ein **Psychic Healer** unter den Psionen spürt, wenn ein Implantat seinem Träger schadet, lange bevor ein Messgerät es zeigt. Und mit einem **Engineer** in der Zelle ist jede Maschine ein Verbündeter.

Aus den Akten

> **PROGRAMM ASKLEPIOS, AUSGABELISTE, AUSZUG**
>
> Charge: S-1. 48 Ampullen. Herkunft: [GESCHWÄRZT].
>
> Ausgegeben an: Dr. I. Albrecht. Eingesetzt durch: Dr. A. Lund.
>
> Vermerk: Restbestand vernichtet. Vernichtung nicht dokumentiert.

> **INSTITUT, LABORNOTIZ**
>
> Schnittstellenprototyp Chor, Aufnahme 44. Anwesend: 3 Psionen mit Helm.
>
> Stimmen in der Aufnahme: 4.
>
> Vermerk: Aufnahme an Prometheus. Kopie gelöscht.

> **KRANKENSTATION, BLUTBILD, AUSZUG**
>
> Patient: Dr. A. Lund. Routineuntersuchung.
>
> Nanitendichte: 0,3 pro Mikroliter. Referenzwert: 0.
>
> Vermerk Dr. Albrecht: Wiederholung angeordnet. Nicht in die Akte übernehmen.

Fragen an deinen Cyberneticist

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Wofür das S auf den Ampullen steht
2	Woher die Naniten in seinem eigenen Blut kommen
3	Welches Lied Stahls Tochter geträumt hat
4	Wessen Stimme die vierte in der Aufnahme war
5	Woran das dritte Projekt der Cyberneticists arbeitet
6	Ob er sich die Naniten wieder entfernen kann

Ausrüstung der Disziplin

Gegenstand	Wirkung
Feld-OP-Set	Implantate können im Feld eingesetzt und entfernt werden, in der halben Zeit. *Selten.*
Nanitenscanner	Misst die Nanitendichte in 20 m, auch bei Naniten, die nicht von Asklepios stammen. *Selten.*
Reflexverstärker	+1 Initiative. Das Implantat, das fast jeder Cyberneticist zuerst an sich selbst testet. *Selten.*

Gegenstand	Wirkung
Schmerzfilter	Einmal pro Szene ignoriert der Träger den Abzug, weil er angeschlagen ist. *Selten.*
Nachtsichtlinse	Hebt Abzüge durch Dunkelheit auf wie ein Nachtsichtgerät, ohne dass man eines tragen muss. *Sehr selten.*
Totmannschalter	Ein Chip unter der Haut, der ein Implantat abschaltet, wenn sein Träger bewusstlos wird. Seit 2005 in jedem Implantat des Instituts. Kein Spielwert. *Häufig*.
Gedämpfte Kappe	Ein Nachbau der Kappe von 1949 (Klassenbuch Psion), in dessen Futter die Cyberneticists einen Dämpfer nähen. Fokusgerät. Ein Psion, der sie trägt, würfelt bei einer Rückkopplung zweimal und wählt das mildere Ergebnis. *Sehr selten.*

Ein Implantat einzusetzen dauert eine Stunde und erfordert eine Probe IN + Kybernetik gegen Machbar (2), im Feld nur mit Feld-OP-Set oder dem Knoten Feldchirurg. Für jedes Implantat gilt die Regel der Entfernbarkeit.

Die anderen und wir

Über die Biochemiker: „Sie heilen den Körper, wie er ist. Wir fragen, wie er sein könnte. Beide Fragen sind gefährlich."

Über die Astrobiologen: „Sie finden Leben in Maschinen. Wir bauen Maschinen, die leben wollen. Wir sollten mehr miteinander reden."

Über die Physicists: „Sie fragen, woher die Energie kommt. Wir fragen, wohin die Daten gehen."

Über die Engineers: „Sie waren unsere Familie, bevor wir eine eigene Disziplin wurden. Manchmal wünschen wir uns zurück."

Figuren der Disziplin

Dr. Arvid Lund. Relais, der Beispielcharakter dieses Kapitels. Er hat 2004 die Ports für Asklepios gesetzt. Er misst seit Kurzem Naniten in seinem eigenen Blut.

Dr. Ines Albrecht. Die Leiterin von Asklepios, Biochemikerin, aber für die Cyberneticists die wichtigste Figur im Institut. Sie ist freundlich zu allen und beantwortet keine Fragen über die Ampullen. Sie hat Lunds Blutbild gesehen. Sie hat ihn noch nicht darauf angesprochen.

Die Schnittstelle. Eine junge Cyberneticistin, die mit dem Chor an einer Verbindung zwischen Helm und Computer arbeitet, damit Psionen ihre Gedanken aufzeichnen können. Der Prototyp funktioniert. Die Aufnahmen enthalten manchmal eine Stimme mehr, als Psionen im Raum waren.

BRIEF VON DR. ILSE MAREK AN DR. HANS WENDLAND, 1950, AUSZUG

Wir bauen ihnen keine Käfige. Wir bauen ihnen Türen, die sie selbst schließen können.

Wenn Sie mir einen Gefallen tun wollen, Hans, dann bauen Sie die Kappe so, dass ein Kind sie allein absetzen kann. Und dann bauen Sie eine zweite, die man nicht absetzen kann. Für den Tag, an dem wir sie brauchen. Ich hoffe, er kommt nie.

Beispielcharakter: Relais

Cyberneticist, Kadett. Dr. Arvid Lund, 49, Neurochirurg aus Göteborg, setzte 2004 als Jüngster im Team von Asklepios die Injektionsports. Er verließ das Programm danach, wechselte in die Kybernetik und baut seitdem nur noch Implantate, die man wieder herausnehmen kann. Nach zwanzig Jahren im Labor hat er um den Wechsel in den Außendienst gebeten und fängt dort als Kadett an. Seine Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

Relais	Cyberneticist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 4, KO 2, IN 5, WE 3, WK 3, CH 2, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Kybernetik 5, Hacking 4, Robotik 3, Akademisches Wissen 3, Technik 3, Medizin 3, Wahrnehmung 3, Ausweichen 3, Schusswaffen 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Kryptografie 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 5 (mit Reflexverstärker), Verteidigung 2
Fähigkeiten	Systemintegration, Neuronale Kopplung, Adaptive Verbesserung
Prototyp	Nr. 2301, Implantat, Reife 1: ein Nanitenscanner im eigenen Unterarm
Antrieb	Idealist. Als Archetyp: Der Schuldige

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, Diagnose- und Interface-Gerät, Cyber-Toolkit, Reflexverstärker, kompakter Laptop. Startkapital 8.000 €.

So spielst du Relais: Du bist ruhig, präzise und trägst eine Schuld, die niemand dir abnehmen kann. Du baust nur, was man wieder rückgängig machen kann. Du hast gerade erfahren, dass das bei dir selbst vielleicht nicht mehr gilt. Du sprichst mit jedem Nanotech Veteran, der dir begegnet, und bisher hat dir nur einer geantwortet.

Der Weg durch die Versuchsanordnung

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Feldchirurg 4, Schnittstelle 6, Feldapotheke vom Biochemist 4, Werkbank vom Engineer 4. Die restlichen 2 EP spart er. Zweiter Prototyp.
Senior-Agent (50 EP)	Reflexkopplung 8, Umbau vom Engineer 6, Hacking auf 5 für 10, Medizin auf 4 für 8. Dritter Prototyp.
Veteran (100 EP)	Geisterhand 10, Gegenmittel vom Biochemist 6, Kybernetik auf 6 für 12, Robotik auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 3 für 6, Wahrnehmung auf 4 für 8. Vierter Prototyp.

Die Säule in der Versuchsanordnung

Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Feldchirurg**	Passiv. Implantate können im Feld eingesetzt und entfernt werden, ohne Abzug.
II	**Schnittstelle**	Passiv. Die Neuronale Kopplung kann auch einem Verbündeten mit Implantat für eine Szene gegeben werden. Wer sie nicht beherrscht, kann sie mit diesem Knoten einmal pro Szene selbst einsetzen.
III	**Reflexkopplung**	Einmal pro Szene erhalten bis zu zwei Verbündete mit Implantat +1 Initiative und +1 Verteidigung.
IV	**Geisterhand**	Einmal pro Szene übernimmt er eine Maschine, einen Roboter oder ein Fahrzeug in Sichtweite und steuert es für die Szene.
V	**Totale Integration**	Meisterschaft. Einmal pro Mission verbindet er sich mit den Systemen eines ganzen Gebäudes und kontrolliert Türen, Kameras, Licht und Aufzüge für eine Szene. Danach 1 Belastung.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Scientist, 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