O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

PSION

KLASSENBUCH

von David Ger

Inhalt

Prolog: Die Stille **4**

Kapitel I: Der Chor entsteht **7**

Die Nacht von Solberg 8
Die Kappe und die Beobachter 9
Die Kaskade 9
Verrat und Häufung 9

Kapitel II: Unter Beobachtung **11**

O.D.I.N. aus Sicht des Chors 12
Prometheus 12
Die ungeschriebenen Regeln 13
Leben mit der Gabe 13

Kapitel III: Die anderen Zweige **14**

Der Chor und die anderen 15
Der Chor untereinander 16

Kapitel IV: Spielmechaniken **17**

Die fünf Stimmen 18
Einstufung 18
Einen Psion erschaffen 18
Warum sie bleiben 19
Der Klassenbaum 20
Der Überladungsast 21
Neue Kräfte 22

Kapitel V: Der Helm **23**

Vom Leder zum Stahl 24
Wie ein Helm funktioniert 25
Regeln für Helme 25
Die Modelle 26
Die Anpassung 27
Umbauten 27
Der eigene Helm 28
Bräuche 28
Die ohne Helm 29

Kapitel VI: Ausrüstung des Chors **30**

Schutz und Fokus 32
Tarnung 32
Pharmazie des Chors 32
Aufklärung und Messung 33
Artefakte des Chors 33

Kapitel VII: Telepath **35**

Der Mann, der auf Polnisch dachte 37
Die älteste Stimme 37
Die Ausbildung 38
Spielweisen 38
Der Preis 39
Im Spiel 39
Ausrüstung des Telepathen 40
Die anderen und wir 40

Beispielcharakter: Echo, fünf Missionen später ... 41
Der Ast des Telepathen ... 41

Kapitel VIII: Telekinetic ... 43

Kugelfang ... 45
Die Lauten ... 45
Die Ausbildung ... 46
Spielweisen ... 46
Der Preis ... 47
Im Spiel ... 47
Ausrüstung des Telekineten ... 47
Die anderen und wir ... 48
Beispielcharakter: Hebel ... 48
Der Ast des Telekineten ... 49

Kapitel IX: Precognitive ... 50

Die Kartei ... 52
Die Einsamen ... 52
Die Ausbildung ... 53
Spielweisen ... 53
Der Preis ... 53
Im Spiel ... 54
Ausrüstung des Präkognitiven ... 54
Die anderen und wir ... 55
Beispielcharakter: Sibylle ... 55
Der Ast des Präkognitiven ... 56

Kapitel X: Psychic Healer ... 57

Drei Runden ... 59
Die Geliebten ... 59
Die Ausbildung ... 60
Spielweisen ... 60
Der Preis ... 60
Im Spiel ... 61
Ausrüstung des Psychic Healers ... 61
Die anderen und wir ... 62
Beispielcharakter: Anker ... 62
Der Ast des Psychic Healers ... 63

Kapitel XI: Elementarist ... 64

Kein Feuer ... 66
Die Neuen ... 66
Die Ausbildung ... 67
Spielweisen ... 67
Der Preis ... 67
Im Spiel ... 68
Ausrüstung des Elementaristen ... 68
Die anderen und wir ... 69
Beispielcharakter: Funke ... 69
Der Ast des Elementaristen ... 70

PROLOG
DIE STILLE

Prolog: Die Stille

„Das Erste, was sie dir beibringen, ist nicht zu hören. Das Zweite ist, so zu tun, als hättest du nichts gehört."
Eingeritzt in die Wand von Zelle 4, Hort-2

Jana Roth war sechzehn Jahre alt, als sie zum ersten Mal einen Raum betrat, in dem niemand dachte. So jedenfalls erinnerte sie sich später daran.

Er war weiß, drei mal drei Meter, ohne Fenster. In der Mitte stand ein Bett, an der Wand ein Tisch, darauf ein Glas Wasser. Die Decke war mit einem Gitter aus dunklem Metall verkleidet, und als die Tür hinter ihr zufiel, wurde es so still, dass sie ihr eigenes Blut rauschen hörte.

Nur ihr Blut. Sonst nichts.

Sie setzte sich auf das Bett und begann zu weinen, und es dauerte eine Weile, bis sie verstand, dass es nicht aus Angst war. Seit zwei Jahren hatte sie keine Minute mehr erlebt, in der nicht irgendjemand in ihrem Kopf gewesen war. Ihre Mutter, die sich beim Frühstück fragte, ob Jana wieder Drogen nahm. Der Busfahrer, der an seine Scheidung dachte. Die Lehrerin, die jedes Mal, wenn Jana sich meldete, dasselbe Wort dachte: *unheimlich*. Und nachts, wenn alle schliefen, die anderen Stimmen. Die, die von weiter weg kamen.

Hier drin war nichts. Sie weinte, bis sie einschlief, und es war der beste Schlaf seit zwei Jahren.

Sie träumte von einem anderen weißen Raum, kleiner als dieser, mit einem Bett, das viel zu groß für sie war. Jemand sang. Als sie aufwachte, fasste sie an die kleine Narbe hinter ihrem linken Ohr, die sie hatte, solange sie denken konnte. Ihre Mutter hatte gesagt, sie sei als Kleinkind vom Wickeltisch gefallen. Jana hatte nie ein Foto von sich gesehen, auf dem sie jünger als sechs war.

Am dritten Tag kam die Frau mit dem grauen Kostüm. Sie setzte sich auf den Stuhl, den ein Pfleger ihr hereintrug, schlug die Beine übereinander und legte eine Akte auf ihr Knie.

„Ich heiße Maren Falk", sagte sie. „Ich werde für eine Weile deine Beobachterin sein."

„Was beobachten Sie?"

„Dich." Falk lächelte nicht, aber ihre Stimme war freundlich. „Du hast bemerkt, dass es hier ruhig ist."

Jana nickte.

„Das Gitter an der Decke ist eine Legierung, die wir aus einem Material herstellen, das es eigentlich nicht geben dürfte. Es schluckt, was du hörst. Draußen gibt es das nicht. Draußen wirst du wieder alles hören, und zwar für den Rest deines Lebens. Die Frage ist nur, ob du lernst, damit umzugehen, oder ob es dich auffrisst."

„Und wenn ich es lerne?"

„Dann bekommst du einen Helm, eine Ausbildung und eine Aufgabe." Falk schlug die Akte auf. „Und einen Namen, den außer uns niemand kennt."

„Und wenn nicht?"

Falk sah sie lange an. Jana versuchte, in ihren Kopf zu kommen, aus Gewohnheit, aus Trotz. Es ging nicht. Hier drin ging nichts.

„Dann bleibst du hier", sagte Falk. „Es gibt schlechtere Orte. Du hast die letzten drei Nächte geschlafen, oder?"

Jana antwortete nicht.

Die Ausbildung dauerte vierzehn Monate. Sie lernte, Gedanken zu hören, ohne in ihnen zu ertrinken. Sie lernte, eine Wand in ihrem Kopf zu bauen, Stein für Stein, und sie lernte, dass man die Wand nie ganz schließen durfte, weil man sonst nicht mehr merkte, wenn jemand von außen daran klopfte. Sie lernte, dass der Helm drückte und dass man sich daran gewöhnte. Sie lernte, dass es in jedem Stützpunkt einen Raum wie ihren gab und dass die anderen Psionen ihn „die Stille" nannten.

Und sie lernte, dass Maren Falk jeden Monat einen Bericht über sie schrieb, den sie nie lesen durfte.

In der letzten Woche ihrer Ausbildung saß sie mit elf anderen Kadetten in einem Kreis, ohne Helme, die Hände auf den Knien. Die Übung hieß „Offener Chor". Jeder sollte seine Wand für eine Minute ganz öffnen, und die anderen sollten ihn halten, damit er nicht davongetragen wurde. Es war das erste Mal, dass Jana die Gedanken anderer Psionen hörte, und es war wie Musik: zwölf Stimmen, die sich überlagerten, sich ausweichten, sich fanden.

Dann hörte sie die dreizehnte.

Sie kam nicht aus dem Kreis. Sie kam von weit unten, oder von weit weg, oder aus einer Richtung, für die es kein Wort gab. Sie sang nicht mit. Sie hörte zu.

Jana riss die Augen auf. Der Junge neben ihr, Wendt, ein schmaler Kerl mit Zahnlücke, der immer Witze machte, sah sie an. Er hatte es auch gehört. Sie sah es in seinem Gesicht, noch bevor sie es in seinem Kopf las.

Die Ausbilderin klatschte in die Hände. „Helme auf. Übung beendet."

Niemand im Kreis sagte etwas. Aber als Jana an diesem Abend ihren Bericht schrieb, den einzigen, den ein Kadett selbst verfassen durfte, ließ sie die dreizehnte Stimme weg. Sie wusste nicht genau, warum. Vielleicht, weil sie ahnte, dass Maren Falk es ohnehin schon wusste.

Zwei Tage später bekam sie ihren Codenamen.

Echo.

O.D.I.N. / PSIONIK-KERN / BEOBACHTUNGSBERICHT

Subjekt: ROTH, J. / Codename ECHO

Beobachterin: FALK, M.

Einstufung: Telepathie, Klasse III, stabil.

Besonderheit: Subjekt hat während der Übung „Offener Chor“ vermutlich Kontakt zu einer externen Quelle gehabt und dies nicht gemeldet. Verhalten entspricht dem Muster. Keine Maßnahme empfohlen.

Herkunft: siehe Zuführungsakte S-2009-114. Legende stabil. Keine Rückerinnerung.

Vermerk: Weiterleitung an Prometheus.

Kapitel I.
DER CHOR ENTSTEHT

Die Nacht von Solberg

„Wir haben sie nicht erschaffen. Wir haben sie nur eingesammelt.“
Dr. Ilse Marek, 1962

```
CHRONIK DES PSIONIK-KERNS, FREIGABE AGENT
1938: Die Nacht von Solberg.
1939: Die Einunddreißig in Schottland. Beginn der Ausbildung unter Dr. Marek.
1949: Die Kappe.
1951: Göteborg. Einführung der Beobachter.
1963: Erster Neuro-Helm.
1971: Die Kaskade. Regel der Zwölf.
1974: Kantor verschwindet. Gründung der Echo-Operative.
1976: Karpaten. Sieben Offene festgenommen.
1989: Verrat durch Elster. 23 Psionen enttarnt.
2011: Häufung der Manifestationen.
```

In der offiziellen Chronik von O.D.I.N., die jeder Kadett lesen muss, steht über das Jahr 1938 nur ein kurzer Eintrag: Mehrere Staaten beginnen, Menschen mit ungewöhnlichen geistigen Fähigkeiten zu erfassen, und mindestens ein Programm endet in einem Vorfall, bei dem ein ganzes Institut in einer Nacht verlassen wird. Die Akte dazu ist geschwärzt. Im Psionik-Kern kennt jeder die Geschichte hinter diesem Satz. Man erzählt sie neuen Psionen in der ersten Nacht nach der Stille, wenn sie zum ersten Mal wieder unter Menschen schlafen.

Das Institut Solberg lag an einem See in Mittelschweden, weit genug von jeder Stadt entfernt, dass niemand Fragen stellte. Es war offiziell ein Sanatorium für nervenkranke Kinder. Tatsächlich untersuchten dort Ärzte aus drei Ländern 31 Kinder und Jugendliche, die man aus Heimen, Kliniken und Familien in halb Europa zusammengeholt hatte. Die Kinder hatten gemeinsam, dass sie Dinge wussten, die sie nicht wissen konnten.

Die Methoden waren die der Zeit: Elektroschocks, Isolation, Schlafentzug, Drogen. Die Ergebnisse waren gering, die Berichte nüchtern. Bis zum Morgen des 3. Dezember 1938.

Der Milchmann, der an diesem Morgen die Kannen am Tor abstellte, wunderte sich, dass niemand öffnete. Er ging ums Haus und sah durch das Fenster des Speisesaals. Die 31 Kinder saßen auf dem Boden, in einem Kreis, die Hände auf den Knien, und sangen. Von den 19 Ärzten, Pflegern und Wachleuten fehlte jede Spur. Ihre Mäntel hingen an den Haken, ihre Autos standen im Hof, in der Küche kochte noch das Wasser für den Morgenkaffee.

Die Kinder erinnerten sich an nichts. Sie wussten nur, dass sie in der Nacht aufgewacht waren, weil „jemand gerufen hat“, und dass sie sich in den Kreis gesetzt hatten, weil es sich richtig anfühlte. Sie sangen drei Tage lang, mit kurzen Pausen, und niemand konnte sie davon abbringen. Dann hörten sie auf, alle gleichzeitig, mitten im Ton.

Die Einunddreißig

Wer die Kinder aus Solberg holte, steht in keiner Akte. Fest steht, dass sie im Januar 1939 in einem Gutshaus in Schottland wieder auftauchten, betreut von einer jungen Ärztin, die in der Nacht des Vorfalls in Stockholm gewesen war und als einzige Mitarbeiterin von Solberg überlebt hatte: **Dr. Ilse Marek**.

Marek hatte als Einzige unter den Ärzten die Kinder nie als Versuchsobjekte behandelt. Sie verstand, dass die Fähigkeiten der Kinder keine Krankheit waren und keine Waffe, sondern etwas Drittes, für das es noch kein Wort gab. Sie brachte ihnen bei, die Stimmen der anderen zu ertragen, statt sie zu unterdrücken. Sie erfand die ersten Übungen, die heute noch in jeder Ausbildung verwendet werden. Und sie war die Erste, die aufschrieb, was die Kinder ihr in den Nächten erzählten: dass sie manchmal, wenn sie ihre Kräfte gebrauchten, nicht allein waren.

Von den Einunddreißig lebten 1960 noch 22. Die meisten hatten Codenamen, einige hatten Familien, alle trugen die Kappe. Sie waren die erste Generation des Psionik-Kerns, und bis heute nennen Psionen jemanden, der seit Jahrzehnten im Dienst ist, „einen von Solberg“. Es ist das höchste Lob, das der Chor kennt.

„Ilse Marek ist die Mutter des Chors. Das ist kein Titel. Es ist eine Tatsache."
Psion, Codename Anker

Die Kappe und die Beobachter

Die Kappe

1949 entwickelte Dr. Marek mit dem Institut des Wissenschaftlichen Zweigs, das die Metalle lieferte, das erste Fokusgerät, eine enge Haube aus Leder mit eingenähten Plättchen aus einem Metall, das in den Akten nur als „Legierung S" auftaucht. Die Psionen nannten sie **die Kappe**. Sie dämpfte die Stimmen von außen und bündelte die eigene Kraft. Zum ersten Mal konnten Psionen durch eine belebte Straße gehen, ohne nach wenigen Minuten zusammenzubrechen.

Die Kappe hatte einen Nachteil, über den damals niemand sprach: Sie schützte auch die Menschen in der Umgebung vor dem Psion. Sie war nicht nur ein Werkzeug. Sie war eine Leine.

Göteborg

Im Frühjahr 1951 tötete einer der Einunddreißig, Codename **Lerche**, in einem Hotel in Göteborg drei Menschen, ohne sie zu berühren. Die Opfer waren Mitarbeiter eines ausländischen Dienstes, die ihn anwerben wollten. Lerche hatte ihre Absichten gelesen, und er hatte entschieden, dass sie nicht davonkommen durften.

Er stellte sich am nächsten Morgen selbst. Er verstand nicht, was er falsch gemacht hatte. Er hatte gewusst, was sie vorhatten, genauer als jedes Gericht es je hätte wissen können.

Der Oberste Rat reagierte schnell. Ab dem Sommer 1951 erhielt jeder Psion einen **Beobachter**: einen Offizier ohne psionische Begabung, der monatlich über ihn berichtet, seine Einsätze begleitet und im Zweifel entscheidet, ob er weiter Dienst tun darf. Das Beobachtersystem gilt bis heute. Lerche verbrachte den Rest seines Lebens in einer Stille. Er starb 1979. Man sagt, er habe bis zum Schluss jeden Morgen gesungen.

Die Kaskade

In den Sechzigerjahren wuchs der Psionik-Kern. Neue Manifestationen wurden gefunden, die Ausbildung wurde systematischer, und der Neuro-Helm ersetzte die Kappe. Marek leitete den Kern bis 1970. Ihr Nachfolger, ein ehrgeiziger Telepath mit dem Codenamen **Kantor**, glaubte, dass Psionen gemeinsam mehr erreichen konnten als allein. Er wollte herausfinden, wie viel mehr.

Im Oktober 1971 setzte Kantor 40 Psionen in einer Halle in Wales in einen Kreis. Ohne Helme. Die Übung, die heute „Offener Chor" heißt und höchstens mit zwölf Teilnehmern durchgeführt wird, lief damals mit der mehr als dreifachen Zahl.

Was genau geschah, ist in den Akten widersprüchlich festgehalten. Drei Psionen starben an Hirnblutungen. Sieben verloren ihre Fähigkeiten für immer. Kantor selbst lag zwei Wochen im Koma. Als er aufwachte, sagte er nur einen Satz, und dieser Satz steht in jeder Fassung des Protokolls, auch in den geschwärzten:

„Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind."

Seit der Kaskade gilt die Regel der Zwölf: Nie mehr als zwölf Psionen mit offenen Wänden an einem Ort. Kantor wurde von seinem Posten entfernt und verschwand 1974. Manche sagen, er sei in einer Stille gestorben. Manche sagen, er sei der erste der **Offenen** gewesen, jener Psionen, die ihre Helme für immer abgelegt haben. Im selben Jahr gründete der Taktische Zweig die **Echo-Operative**, eine Einheit gegen abtrünnige Psionen. 1976 nahmen sie in einem Kloster in den Karpaten sieben Offene fest, darunter einen Fünfzehnjährigen. Für den Chor ist das bis heute eine offene Wunde.

Verrat und Häufung

1989

Unter den Klarnamen, die eine Agentin des Operativen Zweigs mit dem Codenamen Elster 1989 verkaufte, standen auch die von 23 Psionen. Innerhalb eines Jahres starben sechs von ihnen, vier verschwanden. Die anderen wurden in neue Identitäten versetzt. Seitdem gilt im Psionik-Kern eine Regel, die strenger ist als überall sonst bei O.D.I.N.: Ein Psion kennt keinen anderen Psion unter seinem Klarnamen. Nicht einmal die aus seiner eigenen Ausbildung.

Seit 2011

Mit der Häufung der Risse änderte sich auch der Psionik-Kern. Die Zahl der Manifestationen verdreifachte sich innerhalb weniger Jahre. Die Betroffenen werden jünger, ihre Kräfte stärker und ungewöhnlicher. Die Subklasse der Elementaristen gab es vor 2011 kaum. Heute bildet sie jeder größere Hort aus.

Die Ausbildung wurde verkürzt, die Stillen wurden erweitert, und die Beobachter bekamen mehr Psionen zugeteilt, als sie ordentlich betreuen können. Viele ältere

Psionen halten das für einen Fehler. Einige halten es für Absicht.

Heute

Der Chor ist heute größer, jünger und unruhiger als je zuvor. In jedem größeren Hort gibt es eine Stille, eine Helmwerkstatt und einen Healer, der nur für die Psionen da ist. Die Ausbildungsjahrgänge sind voll, die Beobachter überlastet, und in den Unterkünften erzählt man sich mehr Gerüchte als früher. Von den Einunddreißig lebt offiziell keiner mehr. Inoffiziell weiß das niemand so genau.

Die meisten Psionen, die heute in Zellen arbeiten, sind nach 2011 manifestiert. Sie kennen Solberg aus Erzählungen, Kantor aus Gerüchten und den Verrat aus den Regeln, die er hinterlassen hat. Für sie ist die Geschichte des Chors etwas, das man in der ersten Nacht nach der Stille erzählt bekommt. Für die Älteren ist sie noch nicht zu Ende.

O.D.I.N. / PSIONIK-KERN / JAHRESBERICHT REGION HORT-2 (AUSZUG)

Psionen im aktiven Dienst: 46 (Vorjahr 41).

Neue Kadetten: 14, davon 6 Elementaristen.

Abgeschlossene Ausbildungen: 11.

Ausgeschieden: 3 (2 nach Trauma, 1 in einer Stille untergebracht).

Gefallen: 1. Vermisst: 1 (Vorgang GA-2231).

Bekannte Kontakte mit Offenen: 4.

Vermerk: Bedarf an Beobachtern weiterhin nicht gedeckt.

Kapitel II.
UNTER BEOBACHTUNG

O.D.I.N. aus Sicht des Chors

„Die anderen Zweige arbeiten für O.D.I.N. Wir gehören O.D.I.N. Das ist ein Unterschied."
Psion, Codename Hebel

Ein Agent des Operativen Zweigs kann kündigen, zumindest in der Theorie. Ein Soldier kann in den Innendienst wechseln, ein Scientist an ein Institut. Ein Psion kann nichts davon. Seine Fähigkeiten verschwinden nicht, wenn er den Dienst quittiert. Und O.D.I.N. hat nicht vergessen, was in Göteborg geschah.

Deshalb ist das Verhältnis der Psionen zu ihrer Organisation komplizierter als das aller anderen Zweige. Viele Psionen sind O.D.I.N. dankbar. Die Organisation hat sie gefunden, als niemand sonst verstand, was mit ihnen los war, und hat ihnen ein Leben gegeben, in dem sie nicht verrückt werden. Dieselben Psionen wissen aber auch, dass dieses Leben Bedingungen hat. Sie tragen einen Helm, weil sie müssen. Sie haben einen Beobachter, ob sie wollen oder nicht. Und sie wissen, dass es in jedem Hort einen Raum gibt, in dem man sie jederzeit unterbringen kann.

Der Helm

Der Neuro-Helm ist das Symbol des Psionik-Kerns, im Guten wie im Schlechten. Kapitel V erzählt seine Geschichte und enthält seine Regeln. Für das Verhältnis zu O.D.I.N. zählt vor allem eines: Der Helm schützt den Psion, und er meldet ihn. Jede Kraft, die ein Psion einsetzt, landet als Ausschlag in einer Aufzeichnung, und jede Aufzeichnung landet beim Beobachter.

Psionen wissen das. Sie tragen den Helm trotzdem, und die meisten tragen ihn gern. Vielleicht ist das das Seltsamste an ihrem Verhältnis zur Organisation.

Der Beobachter

Jeder Psion hat einen Beobachter, und jeder Beobachter betreut mehrere Psionen. Der Beobachter ist kein Psion und wird regelmäßig daraufhin untersucht, ob er beeinflusst wurde. Er liest die Daten des Helms, führt Gespräche, schreibt Berichte und begleitet den Psion auf besonders heiklen Einsätzen. Er entscheidet, ob ein Psion eine Stille braucht, und er kann einen Psion vom Dienst suspendieren.

Das Verhältnis zwischen Psion und Beobachter ist so unterschiedlich wie die Menschen, die es eingehen. Manche Beobachter sind Wärter, die in jedem Kopfschmerz ihres Psions eine Gefahr sehen. Manche werden zu den engsten Vertrauten ihrer Schützlinge, zu einer Art älterem Geschwister, das sie vor der Organisation in Schutz nimmt. Die meisten sind Beamte, die zu viele Akten auf dem Tisch haben.

Im Spiel ist der Beobachter ein Nichtspielercharakter, den die Spielleitung führt, genau wie den Führungsoffizier. Er kann Aufträge geben, Fragen stellen, Hilfe anbieten oder Druck machen. Ein Psion, der seinen Beobachter auf seiner Seite hat, genießt Freiheiten. Einer, der ihn gegen sich hat, bekommt Schwierigkeiten.

Die Stille

In jedem größeren Stützpunkt gibt es mindestens einen Raum, dessen Wände und Decke mit Legierung S ausgekleidet sind. Offiziell heißen diese Räume Abschirmzellen. Im Chor heißen sie **die Stille**.

Die Stille ist Zuflucht und Gefängnis zugleich. Neue Psionen verbringen dort ihre ersten Tage, weil sie zum ersten Mal seit ihrer Manifestation Ruhe finden. Erschöpfte Psionen ziehen sich dorthin zurück, um sich zu erholen, und nicht wenige tun das freiwillig. Und Psionen, die eine Gefahr darstellen, werden dort eingesperrt, manchmal für Tage, manchmal für Jahre.

Ob eine Stille eine Belohnung oder eine Strafe ist, hängt davon ab, wer die Tür von außen abschließt.

Prometheus

Der Erste Berater des Obersten Rates, Codename **Prometheus**, koordiniert alles, was mit magischen und psionischen Bedrohungen zu tun hat. Für den Psionik-Kern ist er die höchste Instanz, die man mit Namen kennt. Jeder Bericht eines Beobachters landet am Ende bei ihm oder bei jemandem, der ihm berichtet.

Niemand im Chor hat Prometheus je gelesen. Das ist bemerkenswert, denn es gibt Psionen der Klasse IV, die einen Menschen durch drei Stockwerke Beton hindurch lesen können. Entweder trägt Prometheus einen Schutz, von dem niemand weiß. Oder er ist nie dort, wo man ihn vermutet. Oder, und das ist die Version, die man sich nachts in den Unterkünften erzählt: Prometheus hat keine Gedanken, die man lesen könnte.

Die ungeschriebenen Regeln

Neben den Vorschriften von O.D.I.N. hat der Chor eigene Regeln. Sie stehen nirgends, aber jeder Psion lernt sie in den ersten Wochen, meist von älteren Kollegen.

- **Lies keinen Kollegen ohne Grund.** Wer einen anderen Agenten liest, ohne dass es der Einsatz verlangt, wird im Chor geschnitten.
- **Lies nie einen anderen Psion ungefragt.** Das gilt als Übergriff.
- **Was du im Einsatz hörst, bleibt im Einsatz.** Außer im Bericht, und auch dort nur das Nötigste.
- **Sag deinem Beobachter die Wahrheit.** Aber nicht unbedingt die ganze.
- **Wenn du die Dreizehnte hörst, sprich mit einem von Solberg.** Mit niemandem sonst.

Die letzte Regel verstehen Kadetten meist nicht. Die meisten verstehen sie irgendwann.

GERÜCHTE AUS DEN UNTERKÜNFTEN (W6)

1: Die Helme zeichnen nicht nur auf. Sie senden auch.

2: Es gibt Psionen der Klasse V, die in einer Stille leben, weil sie draußen nicht überleben würden.

3: Es gibt einen Psion, der jedes Kind auf der Welt hören kann, das die Gabe in sich trägt. Es gibt immer nur einen. Man nennt ihn den Seeker.

4: Kantor lebt noch. Er führt die Offenen an.

5: Legierung S stammt aus einem Riss.

6: Von den Einunddreißig lebt noch eine. Sie ist über hundert Jahre alt und singt jeden Morgen.

Leben mit der Gabe

Der Körper

Psionik kostet Kraft, und der Körper zahlt mit. Fast jeder Psion kennt Nasenbluten nach einem langen Einsatz, Migräne am Morgen danach und Nächte, in denen er nicht einschlafen kann, weil die Gedanken der Nachbarn durch die Wand dringen. Viele Psionen essen auffallend viel, einige gar nichts. Die Stationsärzte der Horte haben eigene Karteikarten für Psionen, und die sind dicker als die der anderen.

Die Menschen

Ein Telepath weiß, was seine Freunde über ihn denken. Ein Präkognitiver weiß manchmal, wie eine Beziehung enden wird, bevor sie beginnt. Ein Psychic Healer spürt den Schmerz seiner Patienten noch Tage später. Psionen haben es schwer mit Nähe, und viele leben allein. Die, die es schaffen, eine Familie zu haben, sprechen darüber selten, und wenn, dann mit großer Vorsicht, denn der Verrat von 1989 hat gezeigt, was geschieht, wenn Namen bekannt werden.

Innerhalb des Chors ist es anders. Psionen verstehen einander auf eine Art, die kein anderer Mensch erreicht. Freundschaften zwischen Psionen halten oft ein Leben lang. Feindschaften auch.

Die Rituale

Jeder Psion hat Rituale, mit denen er seine Wand stabil hält. Eine bestimmte Melodie, die er summt, bevor er den Helm aufsetzt. Ein Gegenstand, den er in der Tasche dreht. Zahlen, die er rückwärts zählt. Die Ausbilder ermutigen das. Rituale geben Halt, und Halt ist das Wichtigste, was ein Psion hat.

Kapitel III.
DIE ANDEREN ZWEIGE

Der Chor und die anderen

„Sie lächeln uns an und denken: Hoffentlich liest er das nicht. Wir lesen es trotzdem. Wir lächeln zurück.“
Psion, Codename Echo

Kein anderer Zweig wird von den übrigen so ambivalent gesehen wie der Psionik-Kern. Psionen sind wertvoll, und jeder weiß das. Aber jeder weiß auch, dass ein Psion im selben Raum bedeutet, dass die eigenen Gedanken nicht mehr ganz privat sind. Die meisten Agenten gehen damit professionell um. Unbefangen ist kaum einer.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie die anderen Zweige die Psionen sehen und wie der Chor sie sieht. Sie sind keine Regeln, sondern Anregungen für das Spiel am Tisch.

Der Operative Zweig: Agent

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

Wie Agenten die Psionen sehen: als die besten Kollegen und die schlimmsten Zeugen. Agenten leben von Geheimnissen, von Tarnidentitäten und von dem, was sie verschweigen. Ein Psion bedroht all das. Gleichzeitig kennt kein Agent ein besseres Werkzeug, um herauszufinden, ob ein Informant lügt.

Wie der Chor die Agenten sieht: als die interessantesten Köpfe bei O.D.I.N. Wer mehrere Identitäten gleichzeitig trägt, denkt in Schichten. Telepathen erzählen einander, dass man bei einem guten Spy manchmal nicht mehr sagen kann, welche Schicht die echte ist. Und bei manchen keine.

Der Taktische Zweig: Soldier

„Wenn der Telekinet die Tür hält, halte ich den Flur. Mehr muss ich nicht wissen.“
Soldier, Codename Bastion

Wie Soldiers die Psionen sehen: als Unterstützung, nicht als Kollegen. Viele Soldiers sind abergläubisch gegenüber allem, was sie nicht erschießen können, und dazu zählen auch Psionen. Die, die einmal mit einem guten Präkognitiven im Einsatz waren, denken anders. Sie wissen, wie viele Hinterhalte nicht stattgefunden haben.

Wie der Chor die Soldiers sieht: als die ruhigsten Köpfe. Ein Soldier im Gefecht denkt in klaren, kurzen Sätzen. Viele Psionen empfinden das als Erholung. Psionen stellen sich im Einsatz gern hinter einen Soldier. Nicht nur wegen der Kugeln.

Die Echo-Operative: Nach der Kaskade gründete der Taktische Zweig 1974 eine Einheit gegen abtrünnige Psionen. 1976 nahmen die Echo-Operative unter Einsatzleiter Paul Mercier in den Karpaten sieben Offene fest, darunter einen Fünfzehnjährigen. Im Chor hat das niemand vergessen. Psionen arbeiten mit Echo-Operativen, wenn es sein muss, und die Älteren wissen dabei immer, wofür die Einheit gegründet wurde.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

„Ich habe siebzehn Jahre an den Helmen gearbeitet. Ich weiß immer noch nicht, wie das funktioniert, was sie abschirmen.“
Scientist, Codename Planck

Wie Scientists die Psionen sehen: als Rätsel. Der Wissenschaftliche Zweig baut die Helme, misst die Kräfte und untersucht die Psionen regelmäßig. Viele Scientists behandeln Psionen mit großem Respekt. Einige behandeln sie wie Messobjekte.

Wie der Chor die Scientists sieht: mit Misstrauen. Solberg war ein Labor. Die meisten Psionen haben Dutzende Untersuchungen hinter sich, und nicht alle waren angenehm. Einzelne Scientists genießen im Chor großes Vertrauen, vor allem Biochemiker und Cyberneticists, die Psionen im Einsatz am Leben halten.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

„Wir brauchen einen Kristall, um die Welt zu verändern. Sie brauchen nur sich selbst. Denk darüber nach, was das bedeutet.“
Thaumaturgin Elara Voss

Wie das Kollegium die Psionen sieht: als Konkurrenz und als Gefahr. Thaumaturgen haben gelernt, dass jede Macht einen Preis hat und dass man diesen Preis bezahlen muss, bevor man sie benutzt. Psionen bezahlen oft erst hinterher. Viele Thaumaturgen halten das für leichtsinnig. Einige für gefährlich.

Wie der Chor die Thaumaturgen sieht: mit einer Mischung aus Neid und Unbehagen. Thaumaturgen können vieles, was Psionen nicht können, und sie brauchen keinen Beobachter. Und wenn ein Thaumaturg einen Kristall berührt, hören Psionen in seiner Nähe manchmal ein Flüstern, das dem der Dreizehnten verdächtig ähnlich ist.

Der Ermittlungszweig: Investigator

„Der Telepath sagt mir, dass der Zeuge lügt. Das ist nett. Vor Gericht nützt es mir nichts."
Investigator, Codename Raven

Wie Investigators die Psionen sehen: als Abkürzung, der man nicht ganz traut. Investigators arbeiten mit Beweisen, und ein gelesener Gedanke ist kein Beweis. Die besten Ermittlerteams bei O.D.I.N. nutzen Psionen, um schneller zur richtigen Spur zu kommen, und Investigators, um sie zu belegen.

Wie der Chor die Investigators sieht: als natürliche Partner. Investigators und Psionen suchen dasselbe: das, was jemand verbergen will. Profiler und Telepathen arbeiten oft so eng zusammen, dass man im Hort über sie Witze macht.

Der Chor untereinander

Auch innerhalb des Psionik-Kerns gibt es Spannungen. Die fünf Subklassen haben jeweils ihre eigenen Traditionen, und nicht alle mögen einander.

Subklasse	Ruf im Chor
Telepath	Die Ältesten, die Einunddreißig waren fast alle Telepathen. Gelten als hochmütig.
Telekinetic	Die Lauten. Werden von Telepathen oft für grob gehalten.
Precognitive	Die Einsamen. Man sucht ihren Rat, aber selten ihre Gesellschaft.
Psychic Healer	Die Geliebten. Jeder im Chor verdankt einem von ihnen etwas.
Elementarist	Die Neuen. Kaum einer ist vor 2011 manifestiert. Die Älteren trauen ihnen nicht.

Wie jede Subklasse die vier anderen sieht, steht ausführlicher in ihrem eigenen Kapitel (Kapitel VII bis XI). Die Klassenbücher der anderen Zweige erzählen dieselben Beziehungen aus ihrer Sicht. Es lohnt sich, beide Seiten zu kennen.

Kapitel IV. SPIELMECHANIKEN

Die fünf Stimmen

„Wir sind ein Chor. Aber keiner von uns singt dieselbe Melodie.“
Ausbilderin, Hort-2

Dieses Buch baut auf dem Grundregelwerk auf. Die Spielwerte der fünf Subklassen stehen dort ebenso wie die Regeln für Psi-Kräfte (Grundregelwerk, Kapitel IV und VIII). Die ersten drei Kapitel dieses Buches haben erzählt, woher der Chor kommt und wie er lebt. Ab hier geht es um die Regeln. Dieses Kapitel sammelt alles, was für jeden Psion gilt: Einstufung, Erschaffung, den Klassenbaum, den Überladungsast und neue Kräfte. Kapitel V widmet sich dem Helm, Kapitel VI der übrigen Ausrüstung des Chors.

Danach bekommt jede Subklasse ein eigenes Kapitel: ihre Gabe, eine Geschichte aus dem Einsatz, ihre Herkunft im Chor, ihre Ausbildung und ihre Spielweisen, ihren Preis, ihre Ausrüstung, ihren Blick auf die anderen, einen Beispielcharakter und ihren Ast im Klassenbaum. Neben ihrer **Hauptgabe**, der Fertigkeit ihrer Subklasse, hat jeder Psion vier **Nebengaben**: höchstens 2 eigene Punkte bei der Erschaffung, höchstens 4 durch Erfahrung.

Subklasse	Schwerpunkt	Kapitel
Telepath	Gedanken lesen, Gefühle lenken	VII
Telekinetic	Dinge bewegen, Angriffe abfangen	VIII
Precognitive	Voraussicht und Taktik	IX
Psychic Healer	Heilung von Körper und Seele	X
Elementarist	Feuer, Luft und Erde	XI

Einstufung

O.D.I.N. teilt Psionen nach der Stärke ihrer Begabung in fünf Klassen ein. Die Einstufung erfolgt nach der Ausbildung und wird alle zwei Jahre überprüft. Sie steht in jeder Akte, und sie bestimmt, welche Einsätze ein Psion übernehmen darf.

Klasse	Bedeutung
I	Schwache Begabung, kaum kontrollierbar. Keine Einsätze.
II	Brauchbare Begabung. Einsätze nur in Begleitung.
III	Stabile Begabung. Volle Einsatzfähigkeit. Der Normalfall.
IV	Starke Begabung. Einsätze mit Sondergenehmigung.
V	Außergewöhnliche Begabung. Direkt Prometheus unterstellt.

Spielercharaktere beginnen in der Regel als Klasse III. Die Einstufung ist eine Beschreibung der Welt, kein Spielwert. Sie steigt mit dem Rang, aber nicht automatisch: Ein Veteran der Klasse III ist erfahrener, aber nicht mächtiger als ein junger Psion der Klasse IV. Was die Klasse V bedeutet, weiß kaum jemand. Es gibt, soweit bekannt, weniger als ein Dutzend.

Einen Psion erschaffen

„Niemand wird als Psion geboren. Man wird dazu, an einem bestimmten Tag, um eine bestimmte Uhrzeit. Jeder von uns kennt beides.“
Psion, Codename Sibylle

Psionen werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. 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.

Die Manifestation

Psionische Fähigkeiten sind angelegt, aber sie schlafen. Bei den meisten Menschen, die sie in sich tragen, wachen sie nie auf. Bei einigen wenigen genügt ein Auslöser: ein Schock, ein Verlust, eine Berührung mit etwas, das nicht von dieser Welt ist. Die meisten Manifestationen geschehen zwischen dem zwölften und

dem zwanzigsten Lebensjahr. Seit 2011 werden sie jünger.

Die Manifestation ist fast nie angenehm. Telepathen hören plötzlich alles auf einmal. Telekineten zerbrechen Gläser, Fensterscheiben, manchmal Knochen. Präkognitive sehen, wie Menschen sterben, die gerade noch mit ihnen gefrühstückt haben. Viele landen zuerst in Kliniken, bei Polizei oder Jugendamt, bevor O.D.I.N. sie findet.

Wenn du einen Psion erschaffst, überlege dir, wie er seine Manifestation erlebt hat. So steht es in seiner Akte, und so erinnert er sich daran. Du kannst auch würfeln.

W6	Auslöser der Manifestation
1	**Ein Unfall.** Autounfall, Sturz, Ertrinken. Der Charakter war für einen Moment tot.
2	**Ein Verlust.** Der Tod eines Menschen, der ihm alles bedeutete.
3	**Gewalt.** Er war in Gefahr und wehrte sich mit einer Kraft, die er nicht verstand.
4	**Ein Kristall.** Er berührte einen Stein, den jemand von einer Reise mitgebracht hatte.
5	**Ein Riss.** Er war in der Nähe, als sich die Realität öffnete.
6	**Nichts.** Er wachte eines Morgens auf und hörte, was seine Mutter dachte.

W6	Wer fand ihn zuerst?
1	Ein Arzt, der ungewöhnlich viele Fragen stellte
2	Eine Polizistin, die einen Bericht an eine Adresse schickte, die es nicht gibt
3	Ein anderer Psion, der ihn gehört hatte
4	Eine Sekte, die ihn für einen Propheten hielt
5	Ein fremder Dienst, vor dem O.D.I.N. ihn gerade noch rettete
6	Niemand. Er versteckte es jahrelang, bis er einen Fehler machte

Risse in der Erinnerung

Fast jeder Psion hat Lücken in seiner Kindheit. Die Ärzte von O.D.I.N. erklären das mit dem Schock der Manifestation, der das Gedächtnis durcheinanderbringt. Manchmal tauchen trotzdem Bruchstücke auf. Wähle eines oder würfle. Was es bedeutet, weiß die Spielleitung vielleicht besser als du.

W6	Ein Bruchstück, das nicht passt
1	Eine Melodie, die du summst, ohne zu wissen, woher du sie kennst
2	Ein kleiner weißer Raum mit einem viel zu großen Bett
3	Eine Narbe hinter dem Ohr, für die es eine Erklärung gibt, die sich falsch anfühlt
4	Du träumst manchmal in einer Sprache, die du nie gelernt hast
5	Ein Name, den du rufst, wenn du Fieber hast. Niemand kennt ihn
6	Der Geruch von Ozon und nassem Stein macht dich ruhig, nicht ängstlich

Warum sie bleiben

Psionen haben weniger Wahl als andere Agenten, aber sie haben eine. Sie können gehorchen oder kämpfen, sich einrichten oder davonlaufen. Die folgenden Archetypen beschreiben, wie Psionen mit ihrer Lage umgehen. Sie ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk und können sie ersetzen.

Der Dankbare

Er war am Ende, als O.D.I.N. ihn fand. Klinik, Medikamente, die Stimmen. Die Organisation hat ihm sein Leben zurückgegeben, und er weiß das. Er trägt den Helm gern und hält seinen Beobachter für einen Freund. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn er

herausfindet, dass O.D.I.N. ihn schon vor seiner Einlieferung beobachtet hat?

Der Wächter

Er weiß, was er ist, und er weiß, was er anrichten kann. Er hat sich für O.D.I.N. entschieden, weil die Welt vor Menschen wie ihm geschützt werden muss. Vor ihm selbst eingeschlossen. Er nimmt die Regeln ernster als sein Beobachter. Die Frage für sein Spiel: Wie weit geht er, wenn ein anderer Psion die Grenze überschreitet?

Der Neugierige

Er will wissen, was er ist. Woher die Gabe kommt, was die Dreizehnte ist, was in Solberg geschah. O.D.I.N. ist für ihn die einzige Stelle mit Antworten, und er ist bereit, dafür Regeln zu brechen. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn die Antwort ihm nicht gefällt?

Der Hungrige

Er mag seine Kräfte. Er mag, wie es sich anfühlt, wenn ein Gegenstand seinem Willen folgt oder ein fremder Gedanke sich öffnet. Er ist gut in seinem Job, vielleicht zu gut. Sein Beobachter schreibt längere Berichte über ihn als über andere. Die Frage für sein Spiel: Wo endet Begabung und wo beginnt Sucht?

Der Suchende

Er ist bei O.D.I.N., weil er jemanden finden will. Einen Menschen, der verschwunden ist. Eine Stimme, die er in der Nacht seiner Manifestation gehört hat. Die Organisation ist für ihn ein Werkzeug. Die Frage für sein Spiel: Was bleibt, wenn er gefunden hat, was er sucht?

Der Flüchtige

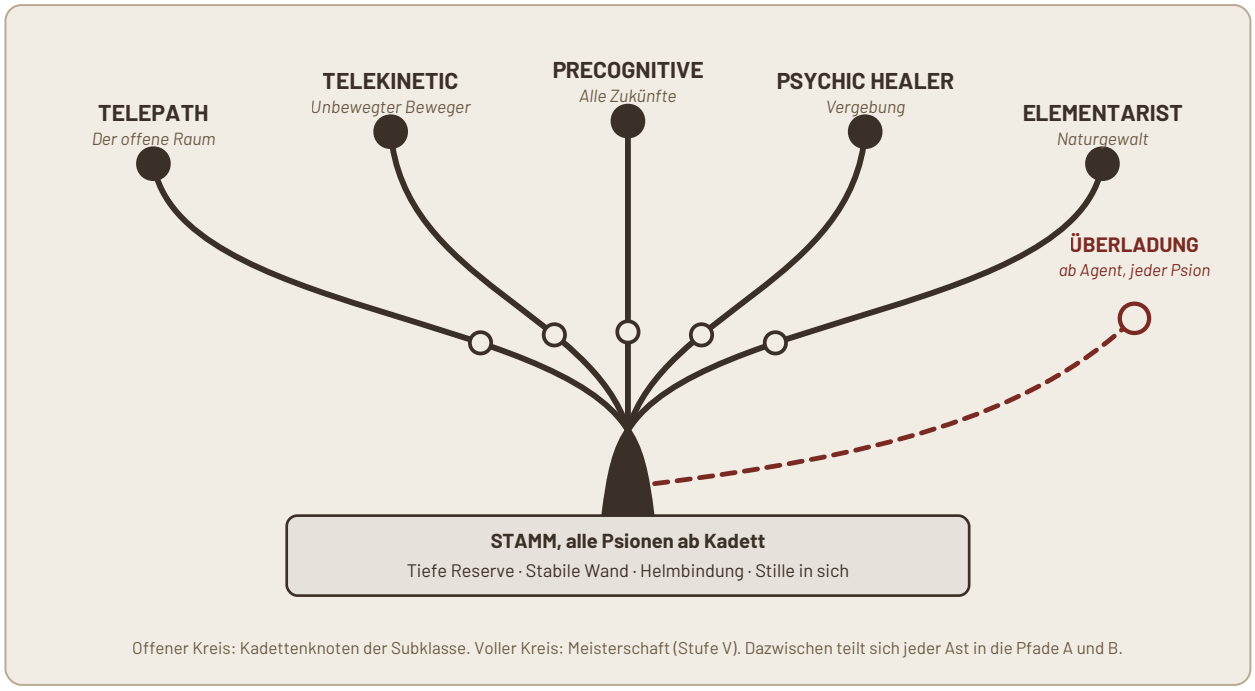
Er ist bei O.D.I.N., weil draußen etwas Schlimmeres auf ihn wartet: der Dienst, der ihn schon einmal hatte, der Kult, der ihn anbetete, die Familie, die ihn verstieß. O.D.I.N. ist nicht gut, aber besser. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn die Vergangenheit ihn einholt?

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

Der Klassenbaum

„Du wächst nicht nach oben. Du wächst nach außen, wie ein Baum im Wind.“
Ausbilder, Hort-2

Der Klassenbaum zeigt, wie ein Psion mit wachsender Erfahrung stärker wird. Er ersetzt keine Regel aus dem Grundregelwerk, sondern ergänzt sie: Neben Attributen, Fertigkeiten und Kräften können Psionen ihre Erfahrungspunkte auch in **Knoten** des Baumes investieren.



Aufbau

- **Der Stamm** trägt vier Knoten, die jedem Psion offenstehen, unabhängig von seiner Subklasse.
- **Jede Subklasse hat einen eigenen Ast.** Er beginnt mit einem Knoten auf dem Rang Kadett und teilt sich dann in **zwei Pfade**, A und B. Jeder Pfad hat drei Knoten auf den Rängen Agent, Senior-Agent und Veteran. Am Ende treffen sich beide Pfade in der **Meisterschaft** auf dem Rang Schattenoffizier.
- **Der Überladungsast** steht jedem Psion ab dem Rang Agent offen. Er ist mächtig und gefährlich.

Regeln für Knoten

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

- Ein Knoten kann erst gekauft werden, wenn der Psion den Rang erreicht hat und den Knoten darunter im selben Pfad besitzt.
- Die Meisterschaft erfordert den Veteranenknoten aus **einem** der beiden Pfade.
- Beide Pfade dürfen gekauft werden. Die meisten Psionen konzentrieren sich trotzdem auf einen.
- **Aktive Knoten** nutzen das Attribut und die Fertigkeit der Subklasse und haben, sofern nicht anders angegeben, die Schwierigkeit Machbar (2). PSI-Kosten stehen beim Knoten. Überziehen, Widerstand und Rückkopplung gelten wie im Grundregelwerk.
- **Querverbindung:** Ein Psion darf zusätzlich Knoten aus dem Ast **einer** anderen Subklasse erwerben. Jeder dieser Knoten kostet 2 EP mehr. Er beginnt dort mit dem Kadettenknoten.

Der Stamm

Knoten	Wirkung
Tiefe Reserve	+3 PSI-Punkte.
Stabile Wand	+2 Belastbarkeit.
Helmbindung	Mit dem eigenen, persönlich angepassten Helm +1 Würfel auf alle Psi-Proben. Mit einem fremden Helm entfällt der Bonus.
Stille in sich	Eine kurze Ruhepause stellt 50 % statt 25 % der PSI-Punkte wieder her.

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

Der Überladungsast

„Es gibt eine Tür in dir, die sie dir nicht zeigen. Irgendwann findest du sie trotzdem."
Unbekannter Offener

Die Ausbilder sprechen nicht gern über den Überladungsast. Er ist nicht verboten, aber er wird nicht gelehrt. Psionen finden ihn selbst, meist in einem Moment, in dem sie mehr brauchen, als sie haben. Er macht sie stärker, als sie sein sollten, und er macht sie **hörbar**.

Stufe	Knoten	Wirkung
II	**Überdruck**	Einmal pro Szene, vor einer Psi-Probe: Der Psion erleidet 1 Belastung und erhält +2 Würfel.
III	**Ohne Netz**	Passiv. Ohne Fokusgerät sind Psi-Proben nicht mehr erschwert.
IV	**Grenzgang**	Passiv. Beim Überziehen kostet nur jeder zweite fehlende PSI-Punkt 1 Belastung, aufgerundet.
V	**Der Chor antwortet**	Einmal pro Mission. Eine Kraft gilt automatisch als grandioser Erfolg, Reichweite und Zahl der Ziele verdoppeln sich. Danach 3 Belastung.

Die Knoten kosten 6, 8, 10 und 12 EP und erfordern die Ränge Agent, Senior-Agent, Veteran und Schattenoffizier. Jeder Knoten erfordert den vorherigen.

Resonanz

Jeder Knoten des Überladungsastes erhöht die **Resonanz** des Psions um 1. Die Resonanz wird auf dem Charakterbogen notiert und sinkt nie.

Immer wenn der Psion einen Knoten des Überladungsastes einsetzt (bei Ohne Netz: eine Kraft ohne Fokusgerät wirkt, bei Grenzgang: Punkte überzieht) oder bei einer Psi-Probe patzt, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Resonanz, **hört etwas mit**. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Das Spielleiterbuch gibt ihr Anregungen.

Neue Kräfte

„Das Handbuch kennt zwanzig Kräfte. Der Chor kennt mehr. Man muss nur wissen, wen man fragt."
Psion, Codename Sibylle

Die folgenden Kräfte ergänzen die Listen aus dem Grundregelwerk, Kapitel VIII. Sie werden wie dort erlernt: bei der Erschaffung im Rahmen der üblichen Zahl, danach mit Erfahrungspunkten. Mächtige Kräfte stehen ab dem Rang Senior-Agent offen. Einige Kräfte werden nicht in der Ausbildung gelehrt, sondern im Chor weitergegeben. Die Spielleitung kann verlangen, dass ein Psion erst einen Lehrer findet.

Kleine Kräfte (1 PSI, Einfach)

Nachklang (WE + Konzentration, Berührung, sofort). Der Psion spürt die stärkste Emotion, die ein Gegenstand in den letzten 24 Stunden erlebt hat: Angst an einem Türgriff, Wut an einer Waffe. *Überschuss 2:* ein kurzes Bild dazu.

Stille Stunde (WK + Konzentration, selbst, eine Stunde). Der Psion schließt seine Wand vollständig. Er hört keine fremden Gedanken und ist für telepathische Ortung unsichtbar, kann aber auch keine Kräfte einsetzen, die andere Geister berühren.

Kleiner Chor (WK + Telepathie, 5 m, sofort). Der Psion erkennt, ob sich in der Nähe ein anderer Psion befindet, und ob dieser seine Wand gerade offen hat.

Mittlere Kräfte (3 PSI, Machbar)

Rufen (WK + Telepathie, 1 km, eine Runde). Der Psion sendet einen einzelnen Gedanken an einen Menschen, den er gut kennt, egal wo er sich in Reichweite befindet. *Überschuss 2:* Die Reichweite verzehnfacht sich.

Staubteufel (IN + Telekinese, 10 m, 3 Runden). Staub, Papier und Schutt wirbeln um einen Punkt. Alles im Radius von 3 m ist schwer zu sehen: Angriffe hinein oder heraus −2 Würfel.

Doppelter Blick (WE + Präkognition, selbst, eine Szene). Der Psion sieht die Welt zwei Sekunden früher als alle anderen. +1 Verteidigung und +1 Initiative für die Szene.

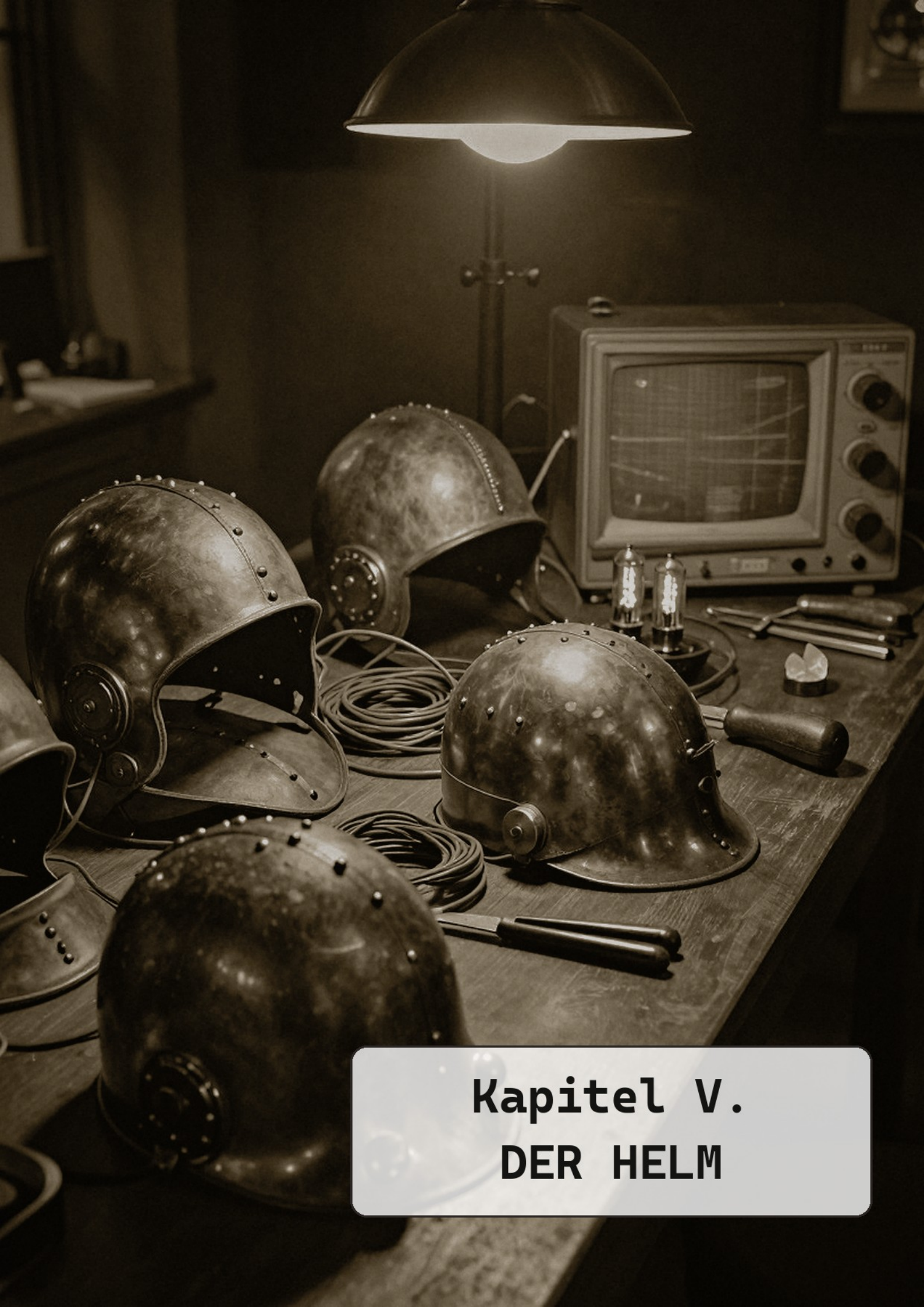
Nervenruhe (WE + Psychische Heilung, Berührung, sofort). Ein Verbündeter, der gerade eine Grauen-Probe verpatzt hat oder erstarrt ist, kann sofort wieder handeln und baut 1 Belastung ab.

Mächtige Kräfte (6 PSI, Schwer)

Gedankenbrücke (WK + Telepathie, Sichtweite, eine Szene). Der Psion verbindet zwei Menschen so, dass jeder die Sinne des anderen teilt. Nützlich, um einen Agenten durch ein Gebäude zu lotsen, oder um einem Gegner zu zeigen, was sein Opfer fühlt. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Stillstand (IN + Telekinese, 15 m, 2 Runden). Alles in einem Radius von 3 m bleibt in der Luft stehen: Kugeln, Splitter, fallende Menschen, Regentropfen. Angriffe in den Bereich hinein erreichen ihr Ziel nicht.

Verzweigung (WE + Präkognition, selbst, sofort). Der Psion sieht zwei mögliche Ausgänge einer Handlung, die die Zelle gleich ausführen will. Die Spielleitung beschreibt beide knapp. Danach 1 Belastung.



Kapitel V.
DER HELM

Der Helm

„Am ersten Tag hasst du ihn. Am hundertsten brauchst du ihn. Und irgendwann weißt du nicht mehr, wo er aufhört und wo du anfängst.“
Helmmacherin, Hort-2

Kein Gegenstand gehört so sehr zum Chor wie der Neuro-Helm. Er steht in jeder Grundausrüstung, er taucht in jedem Beobachtungsbericht auf, und er ist das Erste, woran andere Agenten denken, wenn von Psionen die Rede ist. Für die Psionen selbst ist er Werkzeug, Schild, Talisman und Leine zugleich. Kaum einer würde ohne ihn in einen Einsatz gehen. Fast jeder hat schon einmal darüber nachgedacht, ihn abzunehmen und nicht wieder aufzusetzen.

Dieses Kapitel erzählt, woher der Helm kommt und wie er funktioniert. Es enthält die Regeln für Helme, die Modelle, die heute im Dienst sind, und die Umbauten, die Psionen an ihnen vornehmen, erlaubte und andere. Am Ende stehen die Bräuche, die sich im Chor um den Helm gebildet haben, und die Psionen, die ihn abgelegt haben.

Vom Leder zum Stahl

Die Kappe, 1949

Die Einunddreißig hatten anfangs nichts auf dem Kopf. Sie lernten in Schottland, die Stimmen der anderen mit Übungen und Ritualen zu ertragen, und für ein abgelegenes Gutshaus reichte das. Für eine Stadt reichte es nicht. Als O.D.I.N. Ende der Vierzigerjahre begann, Psionen in Einsätze zu schicken, brachen sie in Bahnhöfen und Kaufhäusern zusammen, oft schon nach wenigen Minuten.

Die **Kappe** war eine Notlösung. Dr. Marek und ein kleines Team des Instituts nähten vierzehn Plättchen aus Legierung S in eine Fliegerhaube aus Leder. Die Plättchen mussten die Haut berühren, deshalb saß die Kappe eng, und nach ein paar Stunden hinterließ sie auf der Stirn ein Muster aus runden Abdrücken. Die Psionen nannten es **das Siegel**. Wer es trug, gehörte dazu.

Die Kappe dämpfte, aber sie schützte nicht. Gegen einen fremden Psion half sie nichts, und sie zeichnete nichts auf. Für die Beobachter, die es ab 1951 gab, war sie deshalb ein ständiges Ärgernis: Sie mussten sich auf das verlassen, was ihr Psion ihnen erzählte.

Der erste Helm, 1963

Der **Neuro-Helm Mk. I** war eine Schale aus Stahl, innen mit Legierung S ausgeschlagen und über ein Kabel mit einem Gerät in der Größe einer Aktentasche verbunden. Das Gerät schrieb mit einer Nadel auf einen Papierstreifen, wann und wie stark sein Träger seine Kräfte einsetzte. Zum ersten Mal konnte ein Beobachter nachlesen, was geschehen war. Die Psionen nannten den Streifen die Fieberkurve und das Gerät den Koffer, und sie hassten beide.

Der Mk. I hatte einen Vorteil, den niemand geplant hatte. Die geschlossene Schale bündelte nicht nur die eigene Kraft, sie hielt auch fremde fern. Zum ersten Mal konnte ein Psion des Chors einem feindlichen Telepathen gegenübertreten, ohne dass dieser ihm in den Kopf sah.

Nach der Kaskade

Nach der Kaskade von 1971 verlangte der Rat Helme, die man nicht absetzen konnte, ohne dass es jemand bemerkte. Der **Mk. II** bekam einen Kinnverschluss mit einer Plombe, und das Magnetband ersetzte den Papierstreifen. Er wog fast zwei Kilo. Wer ihn absetzte, brach die Plombe, und jede gebrochene Plombe musste schriftlich erklärt werden. Einige Veteranen tragen den Mk. II bis heute, aus Gewohnheit und weil er, wie sie sagen, der letzte Helm war, den man mit einem Schraubenzieher reparieren konnte.

Mk. III und Mk. IV

Nach dem Verrat von 1989 wurde der Helm von Grund auf neu gebaut. Der **Mk. III** von 1990 zeichnet verschlüsselt auf, kennt keine Namen, nur Nummern, und ist so leicht, dass man ihn einen ganzen Tag tragen kann. Er ist bis heute der Standardhelm des Chors.

Der **Mk. IV** von 2016 ist die Antwort des Wissenschaftlichen Zweigs auf die Häufung. Er zeichnet jede Kraft sekundengenau auf und sendet die Daten an den Beobachter, sobald er ein Netz findet. Dafür besitzt

er einen Dämpfer, der Rückkopplungen abfängt, bevor sie den Träger erreichen. Noch ist er selten und wird vor allem an Psionen ausgegeben, deren Einsätze der Rat genau verfolgen will. Im Chor heißt er der Spitzel.

Wie ein Helm funktioniert

Legierung S

Niemand im Chor weiß, was Legierung S ist, und wer es weiß, sagt es nicht. Sie ist dunkelgrau, schwerer als Blei und fühlt sich immer etwas kälter an als der Raum, in dem sie liegt. In dünnen Schichten dämpft sie, was ein Psion hört, und bündelt, was er aussendet. In dicken Schichten verschluckt sie beides. Aus solchen Schichten sind die Wände der Stillen gemacht.

Legierung S ist nicht käuflich. Jedes Gramm gehört O.D.I.N., wird gewogen, verbucht und zurückgefordert, wenn ein Helm ausgemustert wird. Ein Gerücht aus den Unterkünften sagt, sie stamme aus einem Riss. Der Wissenschaftliche Zweig hat das nie dementiert.

Die vier Aufgaben

Ein Neuro-Helm hat vier Aufgaben. Im Chor spricht man gern über drei davon.

- **Filter.** Er dämpft die Gedanken und Gefühle der Umgebung zu einem leisen Rauschen. Ohne ihn hält es kaum ein Psion lange unter vielen Menschen aus.
- **Fokus.** Er bündelt die eigene Kraft. Ohne Fokusgerät ist jede Psi-Probe eine Stufe schwerer.
- **Schild.** Er hält fremde Psionen fern: +2 Würfel auf den Widerstand gegen psionische Angriffe.
- **Zeuge.** Er zeichnet auf, wann, wie lange und wie stark sein Träger seine Kräfte einsetzt. Die Daten gehören dem Beobachter.

Wie es sich anfühlt

Der Helm drückt. Fast jeder Psion hat eine rote Linie auf der Stirn, wo der Rand sitzt, und viele haben eine kahle Stelle über dem Ohr, wo das Polster reibt. Die ersten Wochen sind die schlimmsten. Danach merkt man ihn nur noch, wenn man ihn absetzt.

Denn das Absetzen ist der eigentliche Moment. Wer den Helm abnimmt, hört die Welt zurückkommen, erst als Rauschen, dann als Stimmengewirr. In einem leeren Zimmer ist das erträglich, auf einem Bahnhof nicht. Psionen setzen ihre Helme deshalb an ruhigen Orten ab und lassen sich Zeit dabei, so wie ein Taucher langsam auftaucht.

Warum Helme nicht tauschbar sind

Jeder Helm wird für einen einzigen Kopf gebaut. Die Helmwerkstatt nimmt Maß, gießt einen Abdruck und stimmt die Legierung auf die Kraft des Psions ab. Ein fremder Helm funktioniert, aber er sitzt schief, im Kopf noch mehr als auf dem Kopf. Psionen beschreiben das Gefühl, als trüge man die Brille eines anderen.

Regeln für Helme

REGEL: DER HELM IM SPIEL

Ein Neuro-Helm ist ein Fokusgerät. Ohne Fokusgerät ist jede Psi-Probe eine Stufe schwerer.

Gegen psionische Angriffe erhält der Träger +2 Würfel auf seinen Widerstand.

Den Helm auf- oder abzusetzen kostet eine Aktion.

Ein Helm ist keine Rüstung. Er hält einen Schlag ab, keine Kugel.

Der eigene und der fremde Helm

Mit dem Stammknoten **Helmbindung** (Kapitel IV) erhält ein Psion mit seinem eigenen Helm +1 Würfel auf alle Psi-Proben.

Ein **fremder** oder noch nicht angepasster Helm ist ein Fokusgerät und schützt normal, aber sein Träger würfelt auf alle Psi-Proben mit −1 Würfel, bis der Helm angepasst ist. Die Anpassung dauert eine Woche in einer Helmwerkstatt. Im Feld gelingt eine Notanpassung mit einer Stunde Arbeit und einer Probe auf IN + Ingenieurwesen oder Technik gegen Schwer (3). Sie hält bis zum Ende der Mission.

Beschädigte Helme

Die Spielleitung kann entscheiden, dass ein Helm beschädigt wird: wenn sein Träger durch einen einzigen Treffer 5 oder mehr Schaden erleidet, wenn er nach einem Patzer auf der Tabelle Rückkopplung eine 6 würfelt, oder wenn die Geschichte es verlangt, etwa nach einem Sturz, einer Explosion oder einem Kolbenhieb gegen den Kopf.

- **Beschädigt:** Der Helm bleibt ein Fokusgerät, schützt aber nur noch mit +1 Würfel und zeichnet nicht mehr zuverlässig auf.
- **Zerstört:** Der Helm ist kein Fokusgerät mehr und schützt nicht.
- **Reparatur:** Eine Woche in der Helmwerkstatt. Im Feld lässt sich ein beschädigter Helm mit einer Stunde Arbeit und einer Probe auf IN + Ingenieurwesen oder Technik gegen Schwer (3) flicken. Er schützt dann wieder mit +2 Würfeln, zeichnet aber weiter lückenhaft auf. Ein zerstörter Helm ist nur in der Werkstatt zu retten, und oft nicht einmal dort.

Ein beschädigter Helm hat eine Eigenschaft, die jeder im Chor kennt: Was sein Träger tut, weiß nur er selbst. Die Beobachter wissen das auch.

Die Aufzeichnung

Jeder Helm seit dem Mk. I hält fest, wann sein Träger eine Kraft einsetzt, wie lange und wie stark. Der Mk. IV speichert zusätzlich die Richtung. Gedanken zeichnet er nicht auf. So steht es jedenfalls in den Handbüchern.

Nach jeder Mission liest der Beobachter die Daten. Ein Ausschlag, der in keinem Bericht vorkommt, führt zu Fragen. **Im Spiel** ist die Aufzeichnung ein Werkzeug für die Spielleitung: Ein Beobachter, der beim Nachgespräch fragt, was um 23:14 Uhr geschehen ist, kann eine ganze Szene tragen.

Ohne Helm

Wer ohne Helm und ohne anderes Fokusgerät eine Kraft einsetzt, würfelt gegen eine um eine Stufe höhere Schwierigkeit und erhält keinen Schutz gegen fremde Psionen. Das allein ist schon ein Grund, den Helm nicht abzunehmen. Die folgende Regel ist ein zweiter.

OPTIONALE REGEL: DAS RAUSCHEN

Ohne Helm oder anderen Schutz aus Legierung S hört ein Psion die Menschen um sich herum. Für jede volle Stunde unter vielen Menschen, etwa auf einem Bahnhof, in einem Kaufhaus oder bei einem Konzert, würfelt er WK + Konzentration gegen Einfach (1), ein Telepath gegen Machbar (2).

Misslingt die Probe, erleidet er 1 Belastung.

Die Modelle

Alle Helme sind Eigentum von O.D.I.N. und werden über den Beobachter angefordert. Wie bei aller Ausrüstung aus dem Grundregelwerk gilt: Seltene Modelle stehen ab dem Rang Agent offen, sehr seltene ab dem Rang Senior-Agent. Ein Psion besitzt in der Regel genau einen Helm. Einen zweiten, etwa einen Feldhelm für einen verdeckten Einsatz, bekommt er für eine Mission und gibt ihn danach zurück.

Modell	Seit	Wirkung	Verfügbarkeit
Kappe (Nachbau)	1949	Fokusgerät. Kein Schutz gegen psionische Angriffe, keine Aufzeichnung. Passt unter eine Mütze.	Selten
Lehrhelm	1964	Fokusgerät, +2 Würfel gegen psionische Angriffe. Eine Sperre verhindert das Überziehen: Fehlen PSI-Punkte, misslingt die Kraft.	Nur in der Ausbildung
Neuro-Helm Mk. II	1972	Fokusgerät, +2 Würfel gegen psionische Angriffe. Plombierter Verschluss: Jedes Absetzen muss erklärt werden. Reparaturen im Feld sind eine Stufe leichter.	Altbestand
Neuro-Helm Mk. III	1990	Fokusgerät, +2 Würfel gegen psionische Angriffe. Verschlüsselte Aufzeichnung. Der Helm der Grundausrüstung.	Grundausrüstung
Neuro-Helm Mk. IV	2016	Fokusgerät, +2 Würfel gegen psionische Angriffe. Dämpfer: Einmal pro Mission wird ein Patzer bei einer Psi-Probe zu einem gewöhnlichen Fehlschlag. Sendet seine Aufzeichnung, sobald er ein Netz findet.	Sehr selten

Modell	Seit	Wirkung	Verfügbarkeit
Feldhelm	2014	Fokusgerät, +1 Würfel gegen psionische Angriffe. Flach und leicht, fällt unter einer Kapuze oder Mütze nicht auf.	Selten
Gefechtshelm	1998	Fokusgerät, +2 Würfel gegen psionische Angriffe. Ballistische Schale: Der erste Treffer in jedem Kampf richtet 1 Schaden weniger an. Auffällig: −1 Würfel auf Täuschung, wenn der Psion sich als Zivilist ausgeben will.	Selten
Sperrhelm	1952	Kein Fokusgerät. Eine dicke Schicht Legierung: Der Träger kann keine Kräfte einsetzen und hört keine fremden Gedanken. Wird angeordnet, nicht ausgegeben. Lerche war der Erste, der einen trug.	Auf Anordnung

Die Anpassung

„Ich baue keine Helme. Ich baue Ohren, die man zuhalten kann."
Scientist, Codename Planck

Den eigenen Helm bekommt ein Psion am Ende seiner Ausbildung. Vorher trägt er einen Lehrhelm, der schon vielen Köpfen gepasst hat und keinem richtig.

Die Anpassung dauert eine Woche und findet in der Helmwerkstatt des Horts statt, die im Chor nur **die Schmiede** heißt. Am ersten Tag nimmt die Helmmacherin Maß: Kopfumfang, Schädelform, die Lage der Schläfen. Sie gießt einen Abdruck aus Gips, der danach in der Schmiede auf einem Regal steht, zwischen Hunderten anderen. Am zweiten Tag hört sie zu. Der Kadett sitzt mit einer offenen Schale auf dem Kopf in einer Stille und setzt seine Kraft ein, wieder und wieder, bis die Nadeln der Messgeräte ein Muster zeichnen, das nur ihm gehört. Danach wird die Legierung geschnitten, gebogen und eingepasst, Plättchen für Plättchen.

Am letzten Tag setzt der Kadett seinen Helm zum ersten Mal auf. Die Stille, die dann eintritt, nennen Psionen **den ersten Ton**, obwohl es genau das Gegenteil ist. Viele erinnern sich an diesen Augenblick genauer als an ihre Manifestation.

Übergeben wird der Helm nicht von der Helmmacherin und nicht vom Ausbilder, sondern vom Beobachter. So ist es seit 1963, und jeder Psion versteht, was es bedeutet. Den Tag der Übergabe feiern viele trotzdem jedes Jahr wie einen Geburtstag. Man nennt ihn den **Helmtag**.

```
O.D.I.N. / HELMWERKSTATT HORT-7 /
WARTUNGSPROTOKOLL
Helm: Mk. III, Nr. 3-0417. Träger: HEBEL.
Befund: Delle links an der Schläfe, Schale
intakt, Legierung vollständig (412 g).
Aufzeichnung: lückenlos bis auf 6 Minuten am
14.03., Ursache Schlag (Einsatz Marseille).
Futter erneuert. Im Futter ein Foto (Kind,
etwa 1990), nicht entfernt.
Vermerk: Träger bittet, die Delle nicht
auszubeulen. Genehmigt.
```

Umbauten

Kein Helm bleibt, wie er aus der Schmiede kommt. Psionen polstern nach, bemalen, kleben Fotos ins Futter. Manche lassen auch die Technik verändern, mit Genehmigung oder ohne.

- Ein Helm verträgt **höchstens zwei Umbauten**. Mehr verträgt die Legierung nicht.
- **Genehmigte Umbauten** beantragt der Psion bei seinem Beobachter. Die Schmiede baut sie in einer Woche ein. Wer den nötigen Rang nicht hat, bekommt sie nicht.
- Wer **selbst umbaut**, braucht Legierung S, die es nur in einem Hort gibt, einen Tag Arbeit und eine Probe auf IN + Ingenieurwesen gegen Schwer (3). Bei einem Patzer ist der Helm beschädigt.
- Ob ein verbotener Umbau bei der jährlichen Wartung auffällt, entscheidet die Spielleitung. Eine Helmmacherin, die ihren Psion mag, sieht manchmal nicht so genau hin.

Umbau	Wirkung	Status
Dämpferring	Nach einem Patzer mit einer Psi-Kraft würfelt der Psion zweimal auf der Tabelle Rückkopplung und wählt eines der Ergebnisse.	Genehmigt
Resonanzspule	+1 Würfel auf eine psionische Fertigkeit, die beim Einbau festgelegt wird. Nur eine Spule pro Helm.	Genehmigt, ab Agent
Dämmschicht	Eine zusätzliche Lage Legierung. Andere Psionen finden den Träger schwerer: Kleiner Chor, Rufen und Aura-Erkennung gegen ihn erhalten −2 Würfel. Dafür würfelt er selbst auf Gedankenflüstern, Aura-Erkennung und Kleiner Chor mit −1 Würfel.	Genehmigt
Resonanzanzeige	Ein Band im Futter wird warm, wenn in 20 m eine psionische Kraft eingesetzt wird.	Genehmigt
Nachtsichtvisier	Hebt Mali durch Dunkelheit auf. Wird bei Bedarf heruntergeklappt.	Genehmigt
Spiegelschicht	Scheitert ein psionischer Angriff am Widerstand des Psions, spürt er Richtung und ungefähre Entfernung des Angreifers.	Genehmigt, ab Senior-Agent
Talisman im Futter	Ein persönlicher Gegenstand, eingenäht an der Schläfe. Einmal pro Mission +2 Würfel auf eine Grauen-Probe.	Geduldet
Blindes Fenster	Ein versteckter Schalter unterbricht die Aufzeichnung für bis zu zehn Minuten am Tag. Die Lücke fällt jedem auf, der die Daten genau liest.	Verboten
Offene Naht	Ein Spalt in der Legierung. +1 Würfel auf alle Psi-Proben, aber nur noch +1 Würfel gegen psionische Angriffe. Solange der Psion den Helm trägt, zählt seine Resonanz als 1 höher, auch wenn er keinen Knoten des Überladungsastes besitzt.	Verboten

Der eigene Helm

Die meisten Psionen tragen jahrelang denselben Helm, und er wird zu einem Teil von ihnen. Mit dem Stammknoten Helmbindung wird daraus auch ein Spielvorteil. Aber auch ohne ihn lohnt es sich, dem Helm eine Geschichte zu geben: einen Namen, eine Verzierung, eine Delle von dem Einsatz in Marseille.

W6	Was deinen Helm besonders macht
1	Er hat einen Namen, den nur du kennst
2	Innen klebt ein Foto, das du nie jemandem gezeigt hast
3	Eine Delle von einem Einsatz, über den du nicht sprichst
4	Handgemalte Muster, die du jedes Jahr erneuerst
5	Er gehörte vorher jemandem, der nicht zurückgekommen ist
6	Manchmal summt er leise, wenn du ihn absetzt

W6	Wie dein Helm heißt
1	Nach einem Tier: Krähe, Igel, Maulwurf
2	Nach einem Menschen, der dir fehlt. Hebels Helm heißt „Opa“
3	Nach einem Ort, an dem du glücklich warst
4	Nach dem Lied, das du summst, wenn du ihn aufsetzt
5	Spöttisch: Krone, Heiligenschein, Kochtopf
6	Er hat keinen Namen, und das ist sein Name

Bräuche

„Einen Helm legt man auf die Seite. Nie mit der Öffnung nach oben. Frag nicht, warum. Mach es einfach.“
Psion, Codename Anker

Um den Helm hat der Chor in siebzig Jahren mehr Bräuche entwickelt als um alles andere. Die meisten sind harmlos. Alle werden ernst genommen.

- **Der Gruß.** Die Abdrücke der Kappe gibt es nicht mehr, aber die rote Linie des Helmrands auf der Stirn ist geblieben. Unter Psionen ist sie ein Gruß: Man tippt sich mit zwei Fingern an die Stelle, wo das Siegel saß.
- **Nie mit der Öffnung nach oben.** Kein Psion legt seinen Helm so ab, dass er offen nach oben zeigt. Er

sammelt sonst Stimmen, sagt man. Die Helmmacher lachen darüber und legen ihre Helme trotzdem auf die Seite.

- **Beulen bleiben.** Eine Delle wird nicht ausgebeult. Sie ist eine Geschichte, und wer sie entfernt, nimmt dem Helm sein Gedächtnis.
- **Kein fremder Helm.** Den Helm eines anderen setzt man nicht auf, auch nicht zum Spaß. Wer darum bittet und die Erlaubnis bekommt, hat einen großen Vertrauensbeweis erhalten.
- **Die Farbe.** Fast alle Helme sind bemalt, beklebt oder graviert. Es gibt nur eine Regel: Man malt nie das Zeichen eines anderen, solange dieser lebt.
- **Die Helmwache.** Stirbt ein Psion, liegt sein Helm eine Nacht lang auf einem Tisch im Gemeinschaftsraum des Horts, auf der Seite, eine Kerze daneben. Wer den Toten kannte, legt eine Hand darauf. Am Morgen holt die Schmiede den Helm ab, denn die Legierung gehört O.D.I.N. und wird wiederverwendet. Manchmal bittet ein Psion darum, den Helm eines Toten tragen zu dürfen. Manchmal wird es erlaubt.

Die ohne Helm

„Ihr nennt es Schutz. Ich nenne es Taubheit. Zwölf Jahre lang habe ich nicht gehört, wie die Welt klingt."

Aus dem Verhör eines Offenen, 2008

Seit den Siebzigerjahren gibt es Psionen, die ihren Helm abgelegt haben und nicht zurückgekommen sind. Im Chor heißen sie **die Offenen**. Wie viele es sind, weiß niemand. Sie leben außerhalb von O.D.I.N., allein oder in kleinen Gruppen, und die Organisation jagt sie mit derselben Gründlichkeit, mit der sie Artefakte sichert.

Die offizielle Lesart ist einfach: Offene sind Abtrünnige, die ihre Kräfte ohne Kontrolle einsetzen und eine Gefahr für jeden Menschen in ihrer Nähe sind. In jedem Hort hängt ein Aushang, der die Psionen warnt, dass Offene junge Begabte entführen, bevor O.D.I.N. sie findet. Die meisten Psionen glauben das. Einige haben einen Offenen getroffen und sind danach sehr still geworden.

Offene kämpfen ohne Helm und meist ohne Fokusgerät. Wer ihnen begegnet ist, berichtet, dass sie das nicht behindert. Im Klassenbaum entspricht das dem Knoten **Ohne Netz** aus dem Überladungsast. Ob alle Offenen diesen Weg gegangen sind oder ob es einen anderen gibt, weiß im Chor niemand sicher.

Ein Spielercharakter, der seinen Helm ablegt, wird dadurch nicht zum Offenen. Aber sein Beobachter wird es melden, und der Chor wird fragen, warum.

WAS MAN SICH ÜBER DIE OFFENEN ERZÄHLT (W6)

1: Sie hören ohne Helm mehr als wir mit.

2: Sie werden nicht alt. Keiner von ihnen hat die fünfzig erreicht.

3: Sie holen Kinder mit der Gabe, bevor O.D.I.N. sie findet.

4: Einer von ihnen war früher dein Ausbilder.

5: Sie haben eine eigene Stille, irgendwo im Osten, ohne Legierung, nur mit Gesang.

6: Sie tragen doch Helme. Nur andere.

Kapitel VI.
AUSRÜSTUNG DES CHORS

Ausrüstung des Chors

„Alles, was du hier bekommst, hat eine Nummer. Du auch.“
Quartiermeister, Hort-7

Der Wissenschaftliche Zweig baut seit über siebzig Jahren Geräte für Psionen. Manche sind Nachfahren der Kappe, manche kommen aus der Pharmazie der Horte, einige aus Archiven, über die niemand gern spricht. Dieses Kapitel ergänzt die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk, Kapitel X. Helme stehen in Kapitel V. Was nur einer einzigen Subklasse nützt, steht in deren Kapitel.

Die Grundausrüstung

Jeder Psion erhält nach der Ausbildung dieselbe Grundausrüstung. Das Grundregelwerk nennt sie, hier steht, was dahintersteckt.

- **Neuro-Helm.** Neue Psionen bekommen einen Mk. III, angepasst in der Helmwerkstatt ihres Horts (Kapitel V).
- **Konditionierungspillen.** Eine flache Blechdose mit zehn braunen Pillen, bitter, mit einem Nachgeschmack nach Eisen. Einmal pro Mission stellt eine Pille 3 PSI-Punkte wieder her. Eine zweite Pille in derselben Mission bringt nichts außer Kopfschmerzen.
- **Verstärktes Kommunikationsgerät.** Ein Funkgerät, dessen Signal auch durch Legierung S dringt. Gewöhnliche Funkgeräte verstummen in der Nähe größerer Mengen Legierung, in einer Stille ebenso wie in einem Tresor voller Helme, und das hat im Einsatz schon Leben gekostet.
- **Leichte Schutzweste.** Eine gewöhnliche Weste, wie sie auch die anderen Zweige tragen, leicht genug für den Platz unter einer Jacke. Kein Psion verlässt sich allein auf seine Kräfte, wenn geschossen wird.

Anfordern statt kaufen

Fast nichts auf diesen Seiten kann man kaufen. Was mit **O.D.I.N.** gekennzeichnet ist, gibt es in keinem Geschäft der Welt. Der Psion fordert es über seinen Beobachter an, und der Beobachter entscheidet, ob er die Anforderung weitergibt.

REGEL: ANFORDERUNG

Gegenstände mit dem Vermerk O.D.I.N. kosten kein Geld. Der Psion fordert sie vor einer Mission bei seinem Beobachter an.

Häufige Gegenstände bekommt jeder. Seltene gibt es ab dem Rang Agent, sehr seltene ab Senior-Agent, Einzigartiges ab Veteran.

Die Spielleitung entscheidet, ob eine Anforderung genehmigt wird. Ein gutes Verhältnis zum Beobachter hilft, ein schlechtes schadet.

Verbrauchtes wird nach der Mission abgerechnet. Wer mehr verbraucht, als er erklären kann, bekommt Fragen gestellt.

Gegenstände mit einem Preis sind frei erhältlich, meist über Kontakte, die O.D.I.N. seit Jahrzehnten pflegt. Sie werden wie im Grundregelwerk mit dem Startkapital oder später mit eigenem Geld bezahlt.

Nicht jede Anforderung wird einfach abgezeichnet. Wenn der Beobachter zögert, will er meist etwas dafür.

W6	Was der Beobachter dafür will
1	Einen ausführlichen Bericht. Einen wirklich ausführlichen
2	Ein Gespräch in der Stille, ohne Helm
3	Eine zusätzliche Untersuchung auf der Krankenstation
4	Den Namen eines Kollegen, der die Regeln bricht
5	Nichts, sagt er. Du weißt, dass er es sich merkt
6	Dass du den Helm eine Woche lang nicht absetzt, auch nicht zum Schlafen

O.D.I.N. / PSIONIK-KERN / ANFORDERUNG

Antragstellerin: ECHO, Nr. 3-1182. Rang: Kadett.

Angefordert: 1 Legierungskapsel, 2 Ankertropfen.

Begründung: Befragung eines Zeugen mit vermuteter Abschirmung.

Entscheidung: Kapsel genehmigt (über den Rang, mit einem Punkt Vertrauen der Zelle). Ankertropfen abgelehnt (Rang).

Vermerk: Subjekt soll lernen, mit ihren Kräften hauszuhalten. M. F.

Schutz und Fokus

Gegenstand	Wirkung	Verfügbarkeit
Fokusring	Ein schlichter Ring mit einem Kern aus Legierung S. Gilt als Fokusgerät, aber nur für kleine Kräfte. Fällt niemandem auf.	Selten, O.D.I.N.
Stimmgabel	Eine Stimmgabel aus Legierung S. Sie anzuschlagen ist eine freie Aktion, und für die nächste Kraft in derselben Runde gilt sie als Fokusgerät. Der Ton ist in 10 m zu hören.	Häufig, O.D.I.N.
Legierungskapsel	Eine taschengroße Kapsel mit Legierung S. An die Stirn gedrückt, wirkt sie eine Minute lang wie eine Stille: keine fremden Gedanken, keine eigenen Kräfte. Auch ein Mensch ohne Gabe kann in dieser Minute nicht gelesen werden.	Selten, O.D.I.N.
Stöpsel	Ohrstöpsel mit einem Faden aus Legierung S. +2 Würfel auf Proben gegen das Rauschen. Wer sie trägt, hört auch alles andere schlechter: −1 Würfel auf Wahrnehmung, wenn es ums Hören geht.	Häufig, 60 €
Nachtkappe	Eine dünne Schlafmütze mit eingewebter Legierung. Erlaubt eine lange Ruhepause auch an lauten Orten, in Hotels, Kasernen oder Nachtzügen.	Häufig, 150 €
Abschirmdecke	Eine schwere Decke mit eingewebter Legierung. Wer darunter liegt, hört keine fremden Gedanken und ist für telepathische Ortung unsichtbar. Dient dem Transport von Psionen, die keinen Helm tragen können oder dürfen.	Selten, O.D.I.N.
Rauschgenerator	Ein Kasten in der Größe eines Kofferradios. Er erzeugt ein psionisches Rauschen: Alle Proben auf Telepathie in 10 m erhalten −2 Würfel, auch die eigenen.	Selten, O.D.I.N.

Tarnung

Ein Mensch mit einem Metallhelm fällt auf, in der U-Bahn wie im Hotelfoyer. Der Operative Zweig hat dem Chor deshalb ein paar Tricks beigebracht.

Gegenstand	Wirkung	Verfügbarkeit
Helmüberzug	Ein Überzug, mit dem ein Neuro-Helm wie ein Motorrad-, Fahrrad- oder Bauhelm aussieht. +2 Würfel, um den Helm als harmlos auszugeben.	Häufig, O.D.I.N.
Attest	Ein ärztliches Attest, das den Helm als Schutzhelm für Epileptiker ausweist, mit Stempel einer echten Klinik. +1 Würfel auf Täuschung bei Kontrollen, wenn es um den Helm geht.	Häufig, O.D.I.N.
Kopftuch	Ein Seidentuch mit eingewebtem Legierungsfaden. Kein Fokusgerät, aber +1 Würfel gegen das Rauschen, und niemand fragt.	Häufig, 90 €
Hutschachtel	Eine gefütterte Hutschachtel mit doppeltem Boden, in der ein Helm unauffällig reisen kann. +2 Würfel, um ihn bei einer Gepäckkontrolle zu verbergen.	Häufig, 200 €

Pharmazie des Chors

Die Konditionierungspillen aus dem Grundregelwerk sind nur das bekannteste Mittel aus den Apotheken der Horte. Die Stationsärzte haben für fast jedes Leiden eines Psions etwas im Schrank. Nicht alles davon ist gesund.

Gegenstand	Wirkung	Verfügbarkeit
Konditionierungspillen, stark	Einmal pro Mission 6 PSI-Punkte statt 3. Danach 1 Belastung und am nächsten Tag −1 Würfel auf alle Proben. Nicht mit gewöhnlichen Pillen in derselben Mission kombinierbar.	Sehr selten, O.D.I.N.
Ankertropfen	Einmal pro Mission, vor einer Psi-Probe eingenommen: Bei dieser Probe gibt es keinen Patzer. Danach eine Stunde lang −1 Würfel auf Konzentration.	Selten, O.D.I.N.

Gegenstand	Wirkung	Verfügbarkeit
Weckruf	Eine Injektion gegen das Ausbrennen. Nach der Rückkopplung Ausgebrannt kann der Psion schon nach 10 Minuten statt nach einer Stunde wieder Kräfte einsetzen. Für den Rest des Tages −1 Würfel auf alle Proben mit WE.	Selten, O.D.I.N.
Hämostatikum	Ein Nasenspray. Nach der Rückkopplung Nasenbluten und Krämpfe erleidet der Psion nur 1 Schaden statt 2.	Häufig, O.D.I.N.
Grau	Ein Schlafmittel für traumlosen Schlaf. Nach einer Nacht mit Grau wirkt das Trauma Albträume am nächsten Tag nicht. Wer es öfter als zweimal pro Woche nimmt, würfelt auf Wahrnehmung mit −1 Würfel, bis er eine Woche lang verzichtet hat.	Häufig, O.D.I.N.
Beruhigungsinjektor	Eine Aktion, Berührung. Das Ziel würfelt KO + Zähigkeit gegen Schwer (3). Misslingt die Probe, ist es eine Stunde lang bewusstlos, gelingt sie, kann es eine Stunde lang keine Kräfte einsetzen. Standardausrüstung jedes Beobachters.	Nicht für Psionen

Aufklärung und Messung

Gegenstand	Wirkung	Verfügbarkeit
Resonanzband	Ein Metallband um das Handgelenk. Es wird warm, wenn in 20 m eine psionische Kraft eingesetzt wird.	Selten, O.D.I.N.
Psychograph	Ein Messgerät im Lederkoffer. Zeigt, ob in einem Raum in den letzten 24 Stunden eine psionische Kraft eingesetzt wurde und wie stark. +1 Würfel auf Ermittlung bei psionischen Spuren.	Selten, O.D.I.N.
Peiler	Ein Richtungsempfänger mit ausklappbarer Antenne. Wird in 1 km eine psionische Kraft eingesetzt, zeigt er ungefähr die Richtung. Die Beobachter benutzen ihn, um Psionen zu finden, die nicht gefunden werden wollen.	Sehr selten, O.D.I.N.
Helmleser	Ein Gerät, mit dem sich die Aufzeichnung eines Helms im Feld auslesen lässt. Eigentlich nur für Beobachter. Ein Psion, der einen besitzt, erklärt besser nicht, woher.	Sehr selten, O.D.I.N.

Was sonst in der Tasche ist

Psionen tragen außer ihrem Helm und ihren Pillen meist noch ein paar Dinge bei sich, die in keiner Ausrüstungsliste stehen. Jeder im Chor erkennt einen Kollegen an seiner Tasche.

W6	Was du immer dabeihast
1	Ein Stofftaschentuch. Für das Nasenbluten
2	Eine Tafel Schokolade. Kräfte machen hungrig
3	Eine alte Kassette mit einem Lied, das dich beruhigt
4	Einen Talisman aus der Zeit vor deiner Manifestation
5	Ein Paar Stöpsel zu viel, für jemanden, der sie brauchen wird
6	Einen Zettel mit einer Telefonnummer, die du nie anrufst

Artefakte des Chors

„Das Archiv gibt nichts her. Es verleiht. Und es will alles zurück, auch das, was man nicht mitgenommen hat."
Archivarin, Hort-2

Einige Gegenstände hat der Chor nicht gebaut, sondern geerbt. Sie liegen im Archiv und werden nur für bestimmte Missionen ausgegeben, an Veteranen und mit der Unterschrift eines Schattenoffiziers. Jedes ist

einzigartig. Jedes hat einen Preis, der nicht in Euro bezahlt wird.

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
Eine Kappe der Einunddreißig ☠☠☠☠☠	Eine der originalen Kappen von 1949. Sie ist ein Fokusgerät und gibt +1 Würfel auf die psionische Fertigkeit ihres ersten Trägers, meist Telepathie. **Preis:** Wer sie länger als eine Stunde trägt, summt eine Melodie, die er nicht kennt. Nach jedem Patzer würfelt die Spielleitung auf Resonanz, als hätte der Träger Resonanz 2.
Mareks Stimmgabel ☠☠☠☠☠	Mit dieser Stimmgabel begann Dr. Ilse Marek 1939 die ersten Übungen. Einmal pro Mission angeschlagen, beendet sie bei allen Psionen in Hörweite jede laufende Rückkopplung, und jeder von ihnen erhält 1 PSI-Punkt zurück. **Preis:** Der Ton ist auch auf der anderen Seite zu hören. Wer sie anschlägt, würfelt sofort auf Resonanz.
Lerches Uhr ☠☠☠☠☠	Die Taschenuhr, die Lerche in Göteborg bei sich trug. Sie steht seit dem Frühjahr 1951. Nur wenn in 10 m jemand einen Mord plant, tickt sie rückwärts. **Preis:** Wer sie trägt, erleidet in diesem Moment 1 Belastung, denn er hört für einen Atemzug, was Lerche damals gehört hat.
Der Splitter von Wales ☠☠☠☠☠	Ein faustgroßes Stück vom Boden der Halle, in der 1971 die Kaskade geschah. Er ist immer warm. Wer ihn in der Hand hält, erhält +2 Würfel auf eine Psi-Probe. **Preis:** Danach würfelt die Spielleitung auf Resonanz, als hätte der Träger Resonanz 3.

Kapitel VII.
TELEPATH

Telepath

„Die meisten Menschen denken in Bildern, nicht in Worten. Das Erste, was du lernst, ist Übersetzen."
Psion, Codename Echo

Telepathen sind die älteste Stimme des Chors. Fast alle Einunddreißig von Solberg waren Telepathen, und bis heute stellen sie die meisten Ausbilder, die meisten Legenden und die meisten Akten, die niemand lesen darf. Über keine andere Subklasse schreiben die Beobachter so viele Berichte. Das hat Gründe.

TELEPATH AUF EINEN BLICK

Schwerpunkt: Gedanken lesen, Gefühle lenken, den eigenen Geist schützen.

Boni: +2 IN, +1 WK. Fertigkeiten: +2 Telepathie (Hauptgabe), +1 Menschenkenntnis, +1 Überzeugen.

Ausrüstung: Mental-Scanner, psionisches Kommunikationsmodul, leichte Schutzweste.

Gedankenlesen (IN + Telepathie, 10 m): Das Ziel wehrt sich mit 2 Würfeln weniger. Liest die aktuellen Gedanken, mit 2 Überschuss eine gezielte Erinnerung.

Emotionale Manipulation (WK + Telepathie, 10 m, 2 Runden): Angst, Wut, Vertrauen oder Mutlosigkeit.

Geistige Barriere (WK + Telepathie, selbst, 5 Runden): +2 Würfel gegen geistige Einflüsse und auf Grauen-Proben.

Jede Fähigkeit kostet 2 PSI, Machbar (2). Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Wesen der Gabe

Telepathen hören Gedanken, aber nicht so, wie man sich das vorstellt. Was sie empfangen, ist selten ein sauberer Satz. Es ist ein Durcheinander aus Bildern, Gefühlen, Erinnerungsfetzen und halben Worten, das sich je nach Mensch anders anfühlt. Wütende Menschen denken laut, ängstliche schnell, Lügner in zwei Spuren gleichzeitig. Ein erfahrener Telepath liest nicht den Inhalt, sondern die Form.

Gedanken werden mit der Entfernung leiser, wie Stimmen in einem Treppenhaus. Auf zehn Meter hört ein Telepath deutlich, was ein Mensch denkt, auf dreißig nur noch, wie er sich fühlt. Wände dämpfen, Legierung S verschluckt alles. Schlafende denken in Träumen, Betrunkene im Kreis, Sterbende in Bildern aus ihrer Kindheit. Tiere denken auch, aber anders: Hunde in Gerüchen, Vögel in Richtungen.

Die größte Grenze ist die Sprache. Bilder und Gefühle versteht jeder Telepath, Worte nur in den Sprachen, die er selbst spricht. Eine Telepathin, die kein Polnisch kann, weiß, dass der Mann vor ihr Angst hat und an ein Kind denkt. Wie das Kind heißt, weiß sie nicht.

Und Gedanken sind nicht die Wahrheit. Ein Telepath liest, was ein Mensch glaubt, nicht, was geschehen ist. Wer von seiner eigenen Lüge überzeugt ist, denkt sie wie die Wahrheit.

Das Schwierigste ist nicht das Hören, sondern das Aufhören. Die meisten Telepathen tragen ihren Helm auch in der Freizeit.

REGEL: SPRACHE UND WÄNDE

Versteht der Telepath die Sprache seines Ziels nicht, liefert Gedankenlesen nur Bilder und Gefühle, keine Namen, Zahlen oder Sätze. Eine Erinnerung sieht er dann wie einen Film ohne Ton.

Durch eine gewöhnliche Wand erhält jede telepathische Kraft −1 Würfel. Durch Legierung S wirkt keine.

Die erste Stimme

Die Gabe eines Telepathen bricht selten mit einem Knall aus. Meist beginnt sie leise: das Gefühl, zu wissen, was jemand sagen will, ein Satz, den man hört, obwohl niemand den Mund bewegt hat. Dann wird es lauter, innerhalb von Tagen oder Wochen, bis der junge Telepath nicht mehr unterscheiden kann, welche Stimmen in seinem Kopf ihm gehören. Viele landen in einer psychiatrischen Klinik, bevor O.D.I.N. sie findet, mit einer Diagnose, die beinahe stimmt. Echo verbrachte dort die letzten Monate vor ihrer Rekrutierung.

W6	Die erste Stimme, die du gehört hast
1	Deine Mutter. Sie dachte etwas über dich, das du nie vergessen hast
2	Ein Lehrer, der vor der Klasse lächelte und an etwas ganz anderes dachte
3	Ein Fremder im Bus, der Angst vor dem Sterben hatte
4	Dein bester Freund. Danach war er es nicht mehr
5	Ein Arzt, der dich untersuchte und dachte: Noch eine
6	Eine Stimme, die zu niemandem im Raum gehörte

Der Mann, der auf Polnisch dachte

Der Raum im Keller des Polizeipräsidiums roch nach Linoleum und kaltem Rauch. Raven saß am Tisch, dem Mann gegenüber, eine dünne Akte vor sich. Echo saß in der Ecke auf einem Stuhl, den niemand beachtete, den Mental-Scanner auf dem Schoß wie ein Buch, in dem sie las.

Der Mann hieß Piotr Nowak und fuhr seit elf Jahren Lastwagen zwischen Danzig und Hamburg. Vor drei Wochen hatte er eine Kiste nach Hamburg gebracht, die in keinem Frachtbrief stand. Aus der Kiste war etwas herausgekommen. Nowak wusste nicht, was. Das jedenfalls sagte er.

„Ich fahre nur“, sagte er zum vierten Mal. „Ich lade auf, ich fahre, ich lade ab.“

Echo öffnete ihre Wand einen Spalt, so wie man eine Tür öffnet, hinter der man einen Hund vermutet.

Nowak dachte auf Polnisch. Sie verstand kein Wort davon, und das war fast eine Erleichterung. Die Worte liefen an ihr vorbei wie ein Radio in der Nachbarwohnung. Was blieb, waren die Bilder: ein nasser Hafen im Morgengrauen. Eine rote Tür mit einem Briefschlitz aus Messing. Ein Kühlschrank, an dem eine Kinderzeichnung hing, ein Haus mit vier Fenstern und einer Sonne mit Gesicht.

Und darunter, wie ein zweiter Ton unter dem ersten, eine Angst, die nichts mit diesem Raum zu tun hatte. Nowak hatte keine Angst vor Raven. Er hatte nicht einmal Angst vor dem Gefängnis.

Echo legte zwei Finger an den Rand ihres Helms und schickte Raven einen einzigen Gedanken. *Er lügt. Aber nicht für sich. Frag nach dem Kind.*

Raven ließ sich nichts anmerken. Sie blätterte eine Seite um, las etwas, das dort nicht stand, und fragte beiläufig: „Wie alt ist Ihre Tochter, Herr Nowak?“

Die Bilder in Nowaks Kopf zersprangen wie eine Scheibe, in die jemand einen Stein geworfen hat. Die rote Tür. Ein Mann im Mantel davor, der lächelt. Eine Hand auf dem Kopf eines kleinen Mädchens. Und dann, zum ersten Mal, ein Wort, das Echo verstand, weil es in jeder Sprache gleich klingt: ein Name.

„Sieben“, sagte Nowak. Seine Stimme brach bei der Zahl.

Es dauerte noch eine Stunde, aber danach hatte Raven eine Adresse, einen Namen und einen Grund, der Zelle in dieser Nacht keinen Schlaf zu gönnen. Nowak weinte am Ende. Echo hatte gewusst, dass er weinen würde, schon eine halbe Stunde vorher.

Auf dem Flur zog Raven ihren Mantel an und sagte: „Gute Arbeit.“ Und dachte, laut und deutlich, weil Echos Wand nach so einem Verhör immer noch einen Spalt offen stand: *Hoffentlich hat sie nicht gehört, was ich vorhin über sie gedacht habe.*

Echo lächelte, sagte nichts und zog den Kinnriemen ihres Helms fester. Lies keinen Kollegen ohne Grund. Es ist die erste Regel des Chors und die schwerste, weil man sie nie ganz in der Hand hat.

Die älteste Stimme

Von den Einunddreißig, die Dr. Ilse Marek aus Solberg nach Schottland brachte, waren sechsundzwanzig Telepathen. Die ersten Übungen des Chors wurden für sie erfunden, die ersten Regeln für sie geschrieben, und die ersten Katastrophen haben sie zu verantworten. Lerche, der 1951 in Göteborg drei Menschen tötete, war Telepath. Kantor, der 1971 die Kaskade auslöste, auch.

In den Fünfziger- und Sechzigerjahren waren Telepathen die wertvollsten Werkzeuge, die O.D.I.N. im Kalten Krieg besaß. Sie saßen bei Verhandlungen in Genf, auf Empfängen in Wien und in Verhörzellen, deren Adressen bis heute geheim sind. Die Legende der Nachtigall stammt aus dieser Zeit. Viele andere wurden nie aufgeschrieben.

Nach dem Verrat von 1989 las eine Kommission aus drei Telepathen jeden Menschen, der Zugang zu den verkauften Klarnamen gehabt hatte. Sie fanden nichts. Oder sie durften nicht sagen, was sie fanden. Im Chor ist man sich darüber bis heute nicht einig.

Heute ist etwa jeder dritte Psion ein Telepath. Die Elementaristen holen auf, aber die Ausbilder, die Legenden und das Gedächtnis des Chors gehören noch immer den Telepathen. Die anderen Subklassen halten

sie deshalb für hochmütig. Die Telepathen halten das für ein Missverständnis. Meistens.

Legende: Nachtigall

Sophie Arndt, Codename **Nachtigall**, war eine der Einunddreißig von Solberg. 1962 besuchte sie als Pianistin getarnt einen Empfang in einer Botschaft in Wien. In zwei Stunden, zwischen Chopin und Schubert, las sie 140 Gäste. Am nächsten Morgen lag auf dem Tisch des Rates eine Liste mit elf Namen: ein Spionagering, der seit sechs Jahren Artefakte aus europäischen Museen schmuggelte. Nachtigall spielte nie wieder öffentlich Klavier. Sie sagte, sie könne die Musik nicht mehr hören, nur noch das, was die Zuhörer dabei dachten.

Die Ausbildung

Die Ausbildung eines Telepathen gehört zu den längsten aller Subklassen, meist vierzehn bis achtzehn Monate. Sie folgt bis heute den Stufen, die Dr. Marek in Schottland entwickelt hat.

- **Die Stille.** Die ersten Tage verbringt der Kadett in einer Stille. Für die meisten ist es die erste Ruhe seit ihrer Manifestation.
- **Die Mauer.** Der Kadett lernt, in seinem Kopf eine Wand zu bauen, Stein für Stein, und sie nie ganz zu schließen. Wer die Mauer nicht beherrscht, kommt nicht weiter.
- **Das Radio.** In einem Raum sitzen zwölf Freiwillige ohne Gabe, und jeder denkt an eine Zahl. Der Kadett muss eine bestimmte Stimme finden und ihre Zahl nennen. Später dasselbe auf einem Bahnhof, ohne Helm, zehn Minuten lang.
- **Die Schichten.** Agenten des Operativen Zweigs, die gelernt haben, in Deckgedanken zu denken, sitzen dem Kadetten gegenüber. Er muss herausfinden, was unter der obersten Schicht liegt, ohne dass sie es bemerken.
- **Der Rückweg.** Die gefährlichste Übung. Der Kadett liest einen Menschen tief, eine Erinnerung nach der anderen, und muss danach zurückfinden, ohne etwas mitzunehmen. Wer es nicht schafft, behält fremde Erinnerungen, manchmal für immer.
- **Der Offene Chor.** Zum Abschluss sitzen die Kadetten eines Jahrgangs ohne Helme im Kreis, höchstens zwölf, und öffnen ihre Wände für eine Minute. Echo hat im Prolog davon erzählt.

Neben den Übungen lernt jeder Telepath drei Fragen, die er sich stellen soll, bevor er einen Menschen liest: Braucht es der Einsatz? Würde ich es meinem Beobachter erzählen? Würde ich wollen, dass man es mit mir tut? Die Ausbilder sagen, wer alle drei mit Ja beantworten kann, darf lesen. Die Telepathen sagen, wer das ehrlich tut, liest nie.

Spielweisen

Kein Telepath gleicht dem anderen. Die folgenden Spielweisen zeigen, wofür Zellen ihre Telepathen am häufigsten brauchen. Die genannten Kräfte und Knoten sind Empfehlungen, keine Pflicht. Neue Kräfte stehen in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel VIII.

Spielweise	Beschreibung
Die Verhörerin	Arbeitet eng mit Investigators, liest Zeugen und Verdächtige und findet den Satz, der nicht stimmt. *Kräfte:* Tiefenabfrage, Gedankenflüstern. *Knoten:* Oberflächenrauschen, Tiefenbohrung.
Der Lauscher	Hört Wachen durch Wände, zählt Gegner, bevor die Tür aufgeht, und warnt vor Hinterhalten. *Kräfte:* Gedankenflüstern, Kleiner Chor, Sinnenschärfe.
Die Stimme	Verhandelt, beruhigt, droht. Arbeitet mit Gefühlen statt mit Worten, gern an der Seite eines Negotiators. *Kräfte:* Gedankenprojektion. *Knoten:* Falsche Erinnerung.
Die Brücke	Hält die Zelle im Einsatz lautlos zusammen, über Stockwerke und Straßen hinweg. *Kräfte:* Mentales Flüstern, Rufen. *Knoten:* Gedankennetz, Kollektive Barriere.

Spielweise	Beschreibung
Der Wall	Schützt die Zelle vor fremden Psionen und vor dem Grauen. *Kräfte:* Psychische Barriere. *Knoten:* Kollektive Barriere, Spiegel.
Der Jäger	Spürt Abtrünnige und Offene auf. Eine Aufgabe, die O.D.I.N. gern vergibt und die im Chor niemand gern übernimmt. *Kräfte:* Kleiner Chor, Rufen, Psionischer Schock.

Der Preis

Telepathen bezahlen mit Nähe. Wer weiß, was die Menschen um ihn herum denken, verliert die Fähigkeit, sich von ihnen täuschen zu lassen, und damit ein Stück von dem, was Freundschaft möglich macht. Viele Telepathen leben allein. Die anderen haben meist einen Partner, der ihnen nichts verbergen will, oder einen, der es sehr gut kann.

Die zweite Gefahr ist die Übernahme. Wer einen Menschen tief liest, nimmt etwas von ihm mit: einen Geschmack, eine Angst, eine Erinnerung, die sich anfühlt wie eine eigene. Die meisten dieser Fremdkörper verblassen nach ein paar Tagen. Einige bleiben. Es gibt Telepathen, die nach zwanzig Dienstjahren nicht mehr genau wissen, welche Kindheit ihre eigene ist.

OPTIONALE REGEL: FREMDE ERINNERUNGEN

Patzt ein Telepath bei Gedankenlesen oder Tiefenabfrage, darf die Spielerin statt auf der Tabelle Rückkopplung zu würfeln eine fremde Erinnerung annehmen.

Die Spielleitung beschreibt sie in einem Satz: ein Ort, ein Gesicht, ein Gefühl. Der Telepath erinnert sich daran wie an etwas Eigenes.

Einmal pro Mission darf die Spielleitung die Erinnerung ins Spiel bringen: als Hinweis, als Versuchung oder als Albtraum.

W6	Was die Gabe dir genommen hat
1	Menschenmengen. Kaufhäuser, Bahnhöfe und Konzerte sind für dich Arbeit
2	Die Geduld. Du antwortest manchmal auf Fragen, die noch niemand gestellt hat
3	Den Blick. Du schaust Menschen beim Sprechen nicht auf den Mund, sondern auf die Stirn
4	Die Gewissheit. Eine deiner Erinnerungen gehört vielleicht jemand anderem
5	Das Vertrauen. Wer dich anlächelt, will etwas
6	Die Ruhe. Völlige Stille macht dich nervös, du schläfst mit Radio

Im Spiel

- **Du bist die Wahrheit im Raum.** Im Verhör, bei Verhandlungen und bei der Suche nach Verrätern ist niemand wertvoller. Spiel das nicht aus wie einen Lügendetektor, sondern wie jemanden, der zu viel weiß.
- **Frag die Spielleitung nach der Form, nicht nur nach dem Inhalt.** „Wie denkt er?“ ist oft interessanter als „Was denkt er?“.
- **Gedanken sind keine Beweise.** Was du liest, glaubt dein Ziel. Ob es stimmt, ist eine andere Frage, und vor keinem Gericht zählt es. Such mit der Zelle nach dem, was sich belegen lässt.
- **Lies selten und genau.** Gedankenlesen ist teuer, wenn man es ständig einsetzt. Die besten Telepathen stellen vorher die richtige Frage.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wie viel willst du eigentlich über deine Kollegen wissen?

Für die Spielleitung: Ein Telepath kann eine Ermittlung abkürzen, aber er muss sie nicht beenden. Gedanken sind lückenhaft, verzerrt und oft in einer fremden Sprache. Wer nicht an etwas denkt, verrät es nicht, und geschulte Gegner denken absichtlich an anderes. Ein Telepath findet schneller die richtige Frage. Die Antwort muss die Zelle meist trotzdem selbst suchen.

```
BEISPIEL: ECHO LIEST EINEN ZEUGEN

Echo will wissen, wohin Piotr Nowak die Kiste gebracht hat. Gedankenlesen kostet 2 PSI und braucht Machbar (2).

Echo hat IN 5 und Telepathie 5, ihr Mental-Scanner gibt +1 Würfel: 6 weiße und 5 bunte Würfel. Weiß: 6, 5, 3, 2, 1, 1 sind 2 Erfolge. Bunt: 6, 4, 4, 2, 1 sind 3 Erfolge. Zusammen 5.

Nowak wehrt sich mit WK 2 und Geistiger Widerstandskraft 1, wegen Gedankenlesen mit 2 Würfeln weniger. Maluswürfel fallen zuerst bei Weiß weg: Er wirft nur einen bunten Würfel, eine 5, also 1 Erfolg.

Echo hat mehr Erfolge als Nowak und erreicht die Schwierigkeit. Der Überschuss zählt gegen den höheren Wert, hier die Schwierigkeit 2: also 3 Überschuss. Sie liest seine Gedanken und dank 2 Überschuss eine gezielte Erinnerung. Mit 3 Überschuss ist es ein grandioser Erfolg, die Spielleitung gibt ihr ein zusätzliches Bild, nach dem sie nicht gefragt hat.

Weil Echo kein Polnisch spricht, sieht sie die Erinnerung wie einen Film ohne Ton.
```

Ausrüstung des Telepathen

Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk, genauer beschrieben:

- **Mental-Scanner.** Ein flaches Gerät aus Bakelit und Messing, kaum größer als ein Buch, mit einer Skala, deren Nadel zittert, wenn ein Mensch in der Nähe stark fühlt. Er ist ein Fokusgerät und gibt +1 Würfel auf Telepathie.
- **Psionisches Kommunikationsmodul.** Ein Clip hinter dem Ohr mit einem Faden aus Legierung S. Mit ihm reicht Mentales Flüstern 300 m statt 30 m, und abfangen kann die Botschaft nur ein Telepath mit einem Modul auf derselben Frequenz.

Gegenstand	Wirkung
Verhörstuhl	Ein schwerer Stuhl mit Legierungsdraht in der Lehne, fest in einem Verhörraum montiert. Er dämpft alle Gedanken im Raum außer denen der Person, die darauf sitzt: +2 Würfel auf Gedankenlesen und Tiefenabfrage gegen sie. Wer darauf sitzt, fühlt sich nackt. *Nur im Hort.*
Chor-Relais	Ein Empfänger in einem unauffälligen Koffer. Mentales Flüstern und Rufen reichen bis zum Relais und wirken von dort weiter, als stünde der Telepath neben dem Koffer. *Selten, O.D.I.N.*
Blende	Eine getönte Brille. Wer sie trägt, kann Menschen anstarren, ohne dass sie es merken: +1 Würfel auf Menschenkenntnis im Gespräch. Im Chor ein Erkennungszeichen der Telepathen. *Häufig, 120 €.*

Die anderen und wir

Wie Telepathen die anderen hören

Subklasse	Wie sie im Kopf eines Telepathen klingen
Telekinetic	Laut, im Kopf wie im Raum. Telekineten denken in Gewichten und Richtungen, und alles gleichzeitig. Man lernt, sie zu mögen, solange man nicht mit ihnen im selben Auto sitzt.
Precognitive	Unheimlich. Präkognitive denken Sätze, die noch niemand gesagt hat, und Antworten auf Fragen, die noch niemand gestellt hat.
Psychic Healer	Leise und warm. Die Einzigen, die man ohne schlechtes Gewissen hört. Man liest sie trotzdem nicht. Man lehnt sich nur manchmal an.
Elementarist	Wie ein Radio mit schlechtem Empfang: Rauschen, Knistern, plötzlich Feuer. Jung, laut und schwer zu lesen, und das stört Telepathen mehr, als sie zugeben.

Die anderen Subklassen halten Telepathen für hochmütig, und ganz falsch ist das nicht. Wer weiß, was andere denken, verliert leicht die Geduld mit dem, was sie sagen.

„Ein Telepath entschuldigt sich nie dafür, dass er dich gelesen hat. Er entschuldigt sich dafür, dass er es dir gesagt hat.“
Psion, Codename Hebel

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

Telepathen wissen mehr über O.D.I.N. als jede andere Subklasse und dürfen weniger darüber sagen. Sie sitzen

in Verhören, Besprechungen und Kantinen. Sie hören, was Führungsoffiziere über ihre Zellen denken und was Beobachter über ihre Psionen schreiben, bevor sie es schreiben. Die meisten haben deshalb ein nüchternes Bild der Organisation: Sie ist weder gut noch böse, sondern voller Menschen, die müde sind, Angst haben und ihr Bestes versuchen.

Einige haben einmal etwas gehört, das nicht in dieses Bild passt. Einen Gedanken im Kopf eines Stationsarztes. Ein Wort, das ein Schattenoffizier zu laut gedacht hat. Sie reden nicht darüber, auch untereinander nicht. Und alle wissen, dass es bei O.D.I.N. Menschen gibt, die man nicht lesen kann. Prometheus ist nur der bekannteste.

Für O.D.I.N. sind Telepathen das wertvollste und das gefährlichste Werkzeug des Chors. Lerche war Telepath, Kantor auch. Jeder Beobachter kennt diese beiden Namen, und jeder Telepath weiß, dass sein Beobachter sie kennt.

Beispielcharakter: Echo, fünf Missionen später

Telepath, Agentin. Echo kennst du aus dem Prolog und aus dem Grundregelwerk, wo sie in Anhang B als Kadettin steht. Fünf Missionen später ist sie Agentin. Sie hält ihre Zelle lautlos zusammen, und sie hat angefangen, nach jemandem zu suchen: nach Wendt, dem Jungen mit der Zahnlücke, der mit ihr die dreizehnte Stimme gehört hat. Seit der Nacht auf dem Brocken gilt er als vermisst, nicht als tot.

Sie zeigt, wie sich ein Kadett mit seinen ersten 20 Erfahrungspunkten entwickelt.

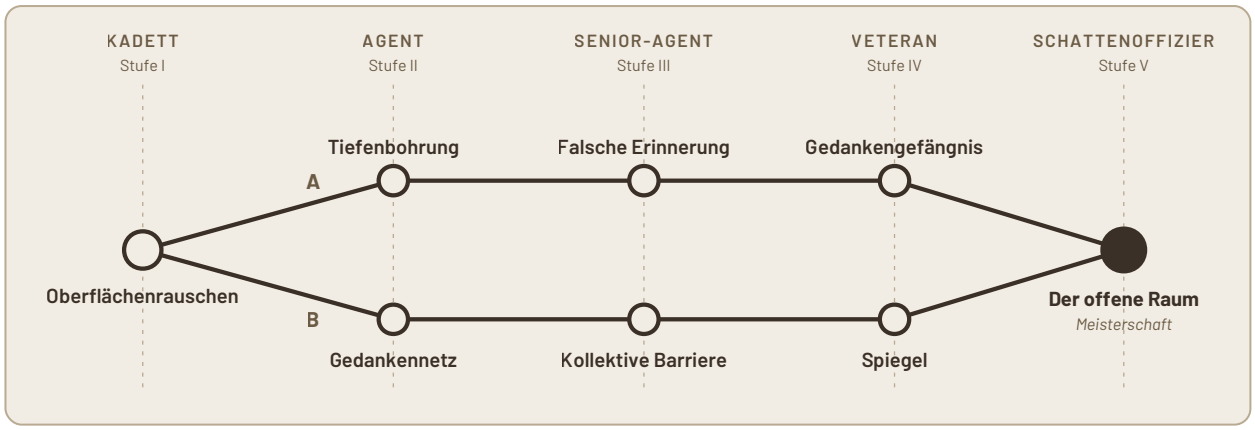
Echo	Telepath, Agentin (20 EP)
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 4, CH 2, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Telepathie 5, Menschenkenntnis 4, Geistige Widerstandskraft 4, Wahrnehmung 4, Konzentration 3, Überzeugen 3, Ausweichen 3, Psi-Kampf 2, Heimlichkeit 2, Täuschung 2, Zähigkeit 2, Schusswaffen 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2, PSI-Punkte 13
Fähigkeiten	Gedankenlesen, Emotionale Manipulation, Geistige Barriere
Kräfte	Klein: Gedankenflüstern, Sinnenschärfe, Aura-Erkennung, Mentales Flüstern, Kleiner Chor. Mittel: Tiefenabfrage, Psychische Barriere, Rufen
Klassenbaum	Oberflächenrauschen, Gedankennetz
Antrieb	Sucherin

Ausrüstung: Neuro-Helm Mk. III mit einem gemalten Vogel und dem Namen „Spatz“, Mental-Scanner, psionisches Kommunikationsmodul, Stöpsel, Blende.

Ihre 20 EP: Oberflächenrauschen 4, Gedankennetz 6, Rufen 6, Kleiner Chor 3. Ein Punkt ist noch frei.

So spielst du Echo: Du bist die leiseste Person im Raum und die, die am meisten weiß. Mit dem Gedankennetz hältst du die Zelle im Einsatz zusammen, und du liest nur, wenn es sein muss. Seit Wendt verschwunden ist, rufst du jede Nacht seinen Namen, so weit die Kraft reicht. Du weißt nicht, wovor du mehr Angst hast: dass er nicht antwortet, oder dass er es tut.

Der Ast des Telepathen



Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Oberflächenrauschen**	Passiv. +2 Würfel auf Menschenkenntnis gegen Menschen in 10 m. Kostet keine PSI-Punkte.
II A	**Tiefenbohrung**	Passiv. Gedankenlesen mit 2 Überschuss erreicht jede Erinnerung der letzten zwölf Monate. Das Ziel bemerkt nichts, außer bei einem Patzer.
III A	**Falsche Erinnerung**	3 PSI, vergleichende Probe. Der Telepath pflanzt dem Ziel eine kurze, falsche Erinnerung ein, etwa an ein Gespräch oder eine Begegnung. Sie hält bis zum nächsten Schlaf, mit 2 Überschuss dauerhaft.
IV A	**Gedankengefängnis**	6 PSI, Schwer (3), vergleichende Probe. Das Ziel ist Überschuss + 1 Runden lang in seinem eigenen Geist gefangen und handlungsunfähig. Der Telepath erleidet 1 Belastung.
II B	**Gedankennetz**	2 PSI. Bis zu fünf Verbündete in 100 m können für eine Szene lautlos miteinander sprechen.
III B	**Kollektive Barriere**	Passiv. Geistige Barriere wirkt auf alle Mitglieder des Gedankennetzes.
IV B	**Spiegel**	Reaktion, 3 PSI. Widersteht der Telepath einem psionischen oder magischen Angriff auf seinen Geist, erleidet der Angreifer dessen Wirkung selbst.
V	**Der offene Raum**	Einmal pro Mission, 6 PSI. Der Telepath hört alle Gedanken in 50 m gleichzeitig: Absichten, Positionen, Ängste. Die Zelle kann ihm eine Runde lang Fragen stellen. Danach 3 Belastung.

Kapitel VIII. TELEKINETIC

Telekinetic

„Alle wollen wissen, wie schwer das schwerste Ding war, das ich je gehoben habe. Niemand fragt, wie schwer es war, es wieder abzusetzen."
Psion, Codename Hebel

Telekineten sind die Psionen, die man sieht. Ihre Kraft verschiebt Dinge, bricht Türen auf und fängt Kugeln, und wer dabei ist, weiß danach, dass er etwas Unmögliches gesehen hat. Im Einsatz sind sie das Werkzeug für alles, was im Weg ist. In den Akten sind sie das, was am häufigsten vertuscht werden muss.

TELEKINETIC AUF EINEN BLICK

Schwerpunkt: Dinge bewegen, Gegner zurückstoßen, Angriffe abfangen.

Boni: +2 IN, +1 WK. Fertigkeiten: +2 Telekinese (Hauptgabe), +1 Psi-Kampf, +1 Ingenieurwesen.

Ausrüstung: Mental-Fokusgerät, Energiehandschuhe, leichte Schutzweste.

Objektmanipulation (IN + Telekinese, 10 m, 2 Runden): bewegt bis 10 kg, pro Überschuss 10 kg mehr. Als Wurfgeschoss Schaden 2.

Kraftstoß (IN + Telekinese, 5 m): Angriff gegen die Verteidigung, Schaden 2 + Überschuss, das Ziel fliegt 2 m zurück.

Schwebende Verteidigung (IN + Telekinese, selbst, 2 Runden): +1 Verteidigung, bis drei Angriffe abgefangen sind.

Jede Fähigkeit kostet 2 PSI. Kraftstoß geht gegen die Verteidigung, die anderen gegen Machbar (2). Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Wesen der Gabe

Telekineten spüren die Welt als ein Netz aus Gewicht und Widerstand. Jeder Gegenstand im Raum zieht leicht an ihnen, schwere mehr, leichte weniger. Wenn sie ihre Kraft einsetzen, greifen sie nach diesem Zug und verändern ihn. Es fühlt sich an wie Muskelarbeit, nur ohne Muskeln. Nach einem langen Einsatz haben viele Telekineten Muskelkater an Stellen, an denen Menschen keine Muskeln haben.

Ein Telekinet muss spüren, was er bewegt. Was er sieht, kann er greifen. Was er nicht sieht, nur dann, wenn er genau weiß, wo es ist und wie es gebaut ist: Ein Schloss hinter einer Tür öffnet er nur, wenn er den Mechanismus kennt. Deshalb sind viele Telekineten begabte Mechaniker. Sie wissen, wie Dinge ineinandergreifen, weil sie es fühlen.

Lebendes ist schwerer als Totes. Einen Menschen kann man stoßen, aber kaum halten, denn er wehrt sich, und sein Wille zieht an ihm wie ein zweites Gewicht. Telekineten sagen, ein Stuhl mit einem Menschen darauf sei schwerer als zwei Stühle.

Telekinese ist die sichtbarste aller Gaben. Das macht Telekineten im Kampf gefürchtet und bei verdeckten Einsätzen zum Risiko.

REGEL: SICHT, GEWICHT UND GEGENWEHR

Ein Telekinet bewegt nur, was er sieht oder dessen Lage und Aufbau er genau kennt.

Hält jemand fest, was der Telekinet bewegen will, etwa eine Waffe, würfeln beide vergleichend: IN + Telekinese gegen ST + Athletik. Bei Gleichstand bleibt der Gegenstand, wo er ist.

Einen Menschen, der sich wehrt, hebt Objektmanipulation nicht an. Stoßen kann ihn der Telekinet trotzdem, mit Kraftstoß.

Der erste Bruch

Telekinetische Manifestationen sind laut. Gläser springen, Lampen platzen, Türen schlagen zu, in einer Nacht, in der niemand im Haus ist. Früher holte man einen Priester. Heute ruft man die Polizei, einen Elektriker oder eine Fernsehsendung über Spukhäuser, und irgendwann wählt jemand eine Nummer, die bei O.D.I.N. landet. Viele junge Telekineten halten sich jahrelang für verflucht.

W6	Was bei deiner Manifestation zu Bruch ging
1	Jedes Fenster im Haus, in derselben Sekunde
2	Der Arm deines Bruders. Er hat dir verziehen, du dir nicht
3	Ein Spiegel, in dem du dich plötzlich nicht mehr erkannt hast
4	Die Glühbirnen einer ganzen Straße
5	Nichts. Alles im Zimmer schwebte, eine Nacht lang, ganz still
6	Ein Auto, das auf dich zufuhr

Kugelfang

Die Halle am Hafen von Marseille war einmal ein Kühlhaus gewesen. Jetzt roch sie nach Salz und nach dem, was die Männer in den Kisten aufbewahrten, und seit drei Minuten wurde darin geschossen.

Kiesel kauerte hinter einem Gabelstapler und zählte ihren Herzschlag. Sie war zwanzig und seit einem Jahr im Dienst, aber Kugeln hatte sie bisher nur auf dem Schießstand gehört. Hier klangen sie anders. Sie klangen, als meinten sie es ernst.

„Kiesel." Hebel lag zwei Meter neben ihr auf dem Beton, auf dem Bauch, als läge er am Strand. „Atmen."

„Ich atme."

„Du hältst die Luft an. Das ist nicht dasselbe."

Hinter den Kisten am anderen Ende der Halle waren vier Männer mit Gewehren. An der Tür wartete Brandt. Er musste zwanzig Meter offenen Boden überqueren, und Kiesel sollte neben ihm laufen und abfangen, was auf ihn zukam. Im Briefing hatte das einfach geklungen. Auf dem Schießstand hatte es funktioniert, zweimal von drei Versuchen.

„Ich kann keine Kugeln fangen", sagte sie. „Das ist ein Mythos. Das hat noch nie jemand gekonnt."

„Stimmt." Hebel lächelte. „Niemand fängt Kugeln. Kugeln sind schnell und dumm. Du fängst sie nicht. Du bist nur der Ort, an dem sie müde werden."

Er hob die Hand, und Kiesel spürte, wie die Luft vor dem Gabelstapler dichter wurde. Schwerer. Eine Kugel schlug ins Blech, eine zweite blieb eine Handbreit vor der Scheibe in der Luft hängen, drehte sich langsam wie ein Blatt in einem Bach und fiel klirrend zu Boden.

„Nicht drücken", sagte Hebel. „Spüren, wo die Luft nachgeben will. Und dann nicht nachgeben. Los."

Brandt lief, und Kiesel lief neben ihm, drei Schritte versetzt, die Hand ausgestreckt, als wollte sie ein Kind am Arm festhalten. Der Raum war ein Netz aus Gewichten: die Kisten, schwer und träge, das Stahlgerüst unter der Decke, Brandt neben ihr wie ein laufender Kleiderschrank. Und dazwischen, schnell und leicht und hell wie Funken, die Kugeln.

Sie baute keine Wand. Sie war die Wand.

Eine Salve traf Brandt in die Brust und kam dort an wie Kieselsteine, die jemand aus der Hand geworfen hatte. Brandt stolperte nicht einmal. Dann war er bei den Kisten, und das Schießen hörte auf.

Hinter ihnen setzte sich Hebel auf und betastete seinen Helm. Eine einzelne Kugel hatte ihn links an der Schläfe getroffen, eine, auf die niemand geachtet hatte, weil alle auf Brandt schauten. „Na", sagte er, „wenigstens war es meine."

Kiesel übergab sich hinter den Kisten. Hebel reichte ihr ein Taschentuch und eine Pille aus seiner eigenen Dose. Er sagte nichts. Erst im Wagen, auf dem Rückweg, sagte er: „Beim ersten Mal hat es bei mir nicht geklappt. Beim ersten Mal lag ich eine Woche im Krankenhaus."

Er log. Kiesel wusste es, auch ohne Telepathin zu sein. Aber sie war ihm dankbar.

Die Lauten

Unter den Einunddreißig waren nur drei Telekineten, und Dr. Marek wusste anfangs nicht, was sie mit ihnen anfangen sollte. Ihre Übungen waren für Telepathen gemacht. Die drei Jungen, die im Gutshaus Türen aus den Angeln hoben, wenn sie schlecht träumten, brauchten etwas anderes. Marek holte einen Uhrmacher aus Edinburgh, und der brachte ihnen bei, was Telekineten bis heute als Erstes lernen: dass Kraft nichts ist und Gefühl alles.

In den Fünfzigerjahren entdeckte der Taktische Zweig die Telekineten für sich. Sie öffneten Türen, die verschlossen bleiben sollten, hielten Decken, die einstürzen wollten, und brachten Fahrzeuge zum Stehen. Die Soldiers nannten sie Türöffner, und manche tun es heute noch.

1968 hielt ein Telekinet in Lüttich eine entgleisende Straßenbahn an, mitten am Tag, vor zweihundert Zeugen und einer Kamera des belgischen Fernsehens. O.D.I.N.

brauchte drei Wochen, einen Brand im Archiv des Senders und eine erfundene Gasexplosion, um die Sache aus der Welt zu schaffen. Seitdem gilt die **Lütticher Regel**: Ein Telekinet setzt seine Kraft in der Öffentlichkeit nur ein, wenn sich hinterher erklären lässt, was geschehen ist, oder wenn sonst Menschen sterben. Über den zweiten Teil der Regel wird im Chor bis heute gestritten.

Heute arbeiten Telekineten meist in Zellen mit Soldiers, und von allen Psionen fühlen sie sich am ehesten als Teil des Taktischen Zweigs. Im Chor heißen sie die Lauten. Sie selbst sagen: die Ehrlichen.

Legende: Atlas

Codename **Atlas** hielt im Februar 1993 in Budapest eine einstürzende U-Bahn-Röhre elf Minuten lang offen, während 63 Menschen darunter hindurchkrochen. Die Röhre war nicht durch einen Unfall eingestürzt, sondern durch einen Riss, der sich im Tunnel geöffnet hatte. Als der letzte Mensch draußen war, ließ Atlas los. Er selbst kam nicht mehr heraus. Man fand ihn zwei Tage später, unverletzt, in einer Blase aus Luft unter hundert Tonnen Beton. Er hat seitdem nie wieder eine Kraft eingesetzt und lebt heute als Gärtner in einem Hort in Österreich.

Die Ausbildung

Telekineten lernen in einer Halle, die im Chor nur **der Zirkus** heißt. Ihre Wände sind voller Dellen, und neben jeder Delle steht mit Kreide ein Name. Jeder Kadett hinterlässt dort irgendwann eine. Die Ausbildung dauert etwa ein Jahr und ist körperlicher als die jeder anderen Subklasse.

- **Das Glas.** Ein volles Wasserglas auf einem Tisch. Der Kadett hebt es an, ohne einen Tropfen zu verschütten, und hält es eine Stunde lang. Dann noch eine Stunde, während der Ausbilder ihn anschreit. Dann gießt er ein.
- **Der Uhrmacher.** Der Kadett zerlegt eine alte Taschenuhr, ohne sie zu berühren, und baut sie wieder zusammen. Die Übung geht auf den Uhrmacher aus Edinburgh zurück.
- **Die Kette.** Eine schwere Stahlkugel schwingt an einer Kette auf den Kadetten zu. Er muss sie anhalten, bevor sie ihn erreicht. Am Anfang tragen alle Polster.
- **Der Steinbruch.** Ein Wochenende in einem stillgelegten Steinbruch, Blöcke stapeln, bis nichts mehr geht. Danach kennt jeder Kadett seine Grenze.
- **Die Werkstatt.** Einige Wochen bei den Engineers des Wissenschaftlichen Zweigs. Wer weiß, wie eine Maschine gebaut ist, kann sie auch von außen bedienen.

Über dem Eingang jedes Zirkus steht derselbe Satz, jedes Jahr mit Kreide erneuert. Er stammt von dem Uhrmacher aus Edinburgh: **Kraft hat jeder. Wir bringen dir bei, sie nicht zu benutzen.**

Spielweisen

Telekineten werden für sehr verschiedene Aufgaben gebraucht, vom leisen Türöffnen bis zum Einsturz einer Halle. Die genannten Kräfte und Knoten sind Empfehlungen. Neue Kräfte stehen in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel VIII.

Spielweise	Beschreibung
Der Türöffner	Öffnet Schlösser, schaltet Kameras aus und legt Schalter um, ohne den Raum zu betreten. Arbeitet gern mit Infiltratoren. *Kräfte:* Leichte Telekinese. *Knoten:* Feine Hand.
Die Wand	Steht zwischen der Zelle und dem, was auf sie zukommt. *Kräfte:* Telekinetischer Schild. *Knoten:* Kugelfang, Wand aus Luft.
Der Rammbock	Stößt Gegner um, schleudert Trümmer und beendet Kämpfe schnell. *Kräfte:* Kraftverstärkung, Telekinetischer Sturm. *Knoten:* Wucht, Zermalmen.
Die Mechanikerin	Repariert, was kaputt ist, und bedient, was sie nicht erreicht. Die Zelle braucht sie, wenn das Funkgerät schweigt. *Kräfte:* Leichte Telekinese. *Knoten:* Feine Hand.

Spielweise	Beschreibung
Der Retter	Hält, was fällt: Decken, Menschen, Fahrzeuge. Der Atlas der Zelle. *Kräfte:* Stillstand. *Knoten:* Schweben, Unbewegter Beweger.
Der Sturm	Verwandelt einen Raum in ein Chaos aus Staub, Papier und Splittern. *Kräfte:* Staubteufel, Telekinetischer Sturm. *Knoten:* Schwerkraftbruch.

Der Preis

Telekinese zehrt am Körper. Nasenbluten, Krämpfe und ein Hunger, den keine Mahlzeit ganz stillt, gehören zum Alltag jedes Telekineten. Viele werden früh grau, einige haben Rückenschmerzen wie Möbelpacker, ohne je etwas getragen zu haben.

Die größere Gefahr ist die Wut. Telekinese folgt dem Willen, und ein wütender Wille ist stark und schlecht gezielt. Jeder Telekinet hat schon erlebt, dass in einem Streit ein Glas zersprungen ist oder eine Tür zugeschlagen hat, ohne dass er es wollte. Die Ausbilder nennen das ein Nachbeben. Die Beobachter nennen es einen Vorfall und schreiben es auf.

Und Telekineten sind sichtbar. Jeder Einsatz ihrer Kraft kann gefilmt, fotografiert oder weitererzählt werden. Kein Psion muss so oft vertuschen, was er getan hat, und keiner erlebt so oft, dass ein anderer den Ruhm dafür bekommt: ein Feuerwehrmann, ein glücklicher Zufall, ein Wunder.

OPTIONALE REGEL: NACHBEBEN

Einmal pro Sitzung darf die Spielleitung ein Nachbeben auslösen, wenn der Telekinet wütend, verängstigt oder gedemütigt ist: Etwas in 10 m zerbricht, fällt um oder fliegt durch den Raum.

Das kann peinlich sein, gefährlich oder verräterisch. Dafür erhält der Telekinet +1 Würfel auf seine nächste Psi-Probe in dieser Szene.

W6	Was die Gabe mit dir macht
1	In deiner Nähe haben Gläser Sprünge
2	Du isst für zwei und bleibst trotzdem dünn
3	Du berührst Dinge ungern mit den Händen
4	Wenn du träumst, bewegt sich die Bettdecke
5	Deine Hände zittern, außer wenn du arbeitest
6	Du hörst Metall knacken, bevor es bricht

Im Spiel

- **Du bist das Werkzeug für alles, was im Weg ist.** Türen, Trümmer, Gegner. Denk räumlich: Was kann ich bewegen, das die Lage verändert?
- **Beschreib die Kraft körperlich.** Telekinese ist Anstrengung. Zeig, was sie kostet.
- **Denk an die Zeugen.** Die Lütticher Regel gilt auch für dich. Bevor du einen Lastwagen anhältst, frag dich, wer zusieht und wie die Zelle es hinterher erklärt.
- **Schütze, statt nur zu schlagen.** Kraftstoß ist verlockend, aber Schwebende Verteidigung und Kugelfang halten die Zelle am Leben.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was machst du mit der Wut, wenn niemand zusieht?

BEISPIEL: HEBEL STÖSST ZU

Ein Söldner (Verteidigung 2, Rüstung 2, 9 LP) stürmt auf die Zelle zu. Hebel setzt Kraftstoß ein: 2 PSI, ein Angriff gegen die Verteidigung.

Hebel hat IN 5 und Telekinese 5. Weiß: 6, 5, 5, 2, 1 sind 3 Erfolge. Bunt: 5, 4, 3, 2, 1 sind 2 Erfolge. Zusammen 5 Erfolge, gegen Verteidigung 2 also 3 Überschuss und ein grandioser Erfolg.

Hebel wählt als Effekt: Die Rüstung des Ziels zählt nicht. Schaden: 2 + 3 = 5. Der Söldner fliegt 2 m zurück gegen die Kisten und hat noch 4 LP. Damit ist er angeschlagen und würfelt ab jetzt mit −1 Würfel.

Ausrüstung des Telekineten

Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk, genauer beschrieben:

- **Mental-Fokusgerät.** Ein schmaler Stirnreif aus Stahl mit einem Kern aus Legierung S. Er ist ein Fokusgerät

für Telekinese und Psi-Kampf, aber kein Filter und kein Schild. Telekineten tragen ihn, wenn ein Helm zu auffällig wäre, und fast alle haben ihn als Ersatz in der Tasche.

- **Energiehandschuhe.** Dünne Lederhandschuhe mit eingenähten Kupferfäden. +1 Würfel auf Telekinese bei präziser Arbeit: Schlösser, Schalter, Mechanik, alles, was Gefühl verlangt.

Gegenstand	Wirkung
Stahlkugeln	Ein Beutel mit zwölf Stahlkugeln, jede so groß wie eine Walnuss. Mit Objektmanipulation geschleudert, richten sie Schaden 3 statt 2 an. *Häufig, 30 €.*
Staubbeutel	Ein Beutel mit feinem Gesteinsmehl. Damit gelingt Staubteufel auch in sauberen Räumen, und der Staub hält eine Runde länger. *Häufig, 10 €.*
Lastgurte	Zwei Spanngurte mit Ösen aus Legierung S. Was mit ihnen verzurrt ist, zählt für Objektmanipulation als halb so schwer. Nicht für Lebendes. *Selten, O.D.I.N.*

Die anderen und wir

Wie Telekineten die anderen sehen

Subklasse	Wie Telekineten sie sehen
Telepath	Sie tun, als hörten sie nicht zu. Telekineten reden in ihrer Nähe trotzdem laut, aus Prinzip. Im Einsatz sind Telepathen die Augen hinter der Tür, die ein Telekinet gleich aufmacht.
Precognitive	Die besten Partner im Kampf. Wenn ein Präkognitiver sagt, dass die Decke gleich fällt, steht der Telekinet schon darunter. Nur trinken sollte man nicht mit ihnen. Sie wissen, wie der Abend endet.
Psychic Healer	Die Einzigen, die verstehen, dass Telekinese wehtut. Telekineten bringen ihnen nach jedem Einsatz Kuchen.
Elementarist	Rivalen. Beide machen Dinge kaputt, aber Telekineten halten Elementaristen für unordentlich, und Elementaristen halten Telekineten für Möbelpacker.

„Ein Telepath fragt, was du denkst. Ein Telekinet fragt, wo du hinwillst. Ich weiß, mit wem ich lieber in einen Einsatz gehe."
Soldier, Codename Bastion

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

Telekineten sehen O.D.I.N. von der praktischen Seite. Sie werden gebraucht, und sie wissen es. Von allen Psionen haben sie am meisten mit den anderen Zweigen zu tun, vor allem mit Soldiers, und viele fühlen sich im Taktischen Zweig mehr zu Hause als im Chor. Sie trauen der Organisation, weil sie ihnen Arbeit gibt, die Sinn ergibt: Türen, Trümmer, Menschen, die gerettet werden müssen.

Was sie stört, ist das Vertuschen. Ein Telekinet, der vor laufender Kamera einen Bus angehalten hat, liest am nächsten Tag in der Zeitung von einem Wunder, einer Gasexplosion oder einem heldenhaften Busfahrer. Das gehört zum Dienst. Aber nach zwanzig Jahren fragen sich viele, was in den Zeitungen sonst noch alles vertuscht ist.

Für O.D.I.N. sind Telekineten die zuverlässigsten Psionen. Und die, über deren Wut die Beobachter am meisten schreiben.

Beispielcharakter: Hebel

Telekinetic, Senior-Agent. Pavel Hlavaty, 38, hat vierzehn Dienstjahre hinter sich und einen Ruf als der Mann, den man ruft, wenn etwas festhält, das festhalten soll. Er ist der Beweis, dass Telekineten nicht grob sein müssen: Er hat Hände wie ein Uhrmacher und eine Geduld, die sogar Beobachter nervös macht.

Er ist sofort spielbar und zeigt, wie ein Psion mit dem Klassenbaum wächst.

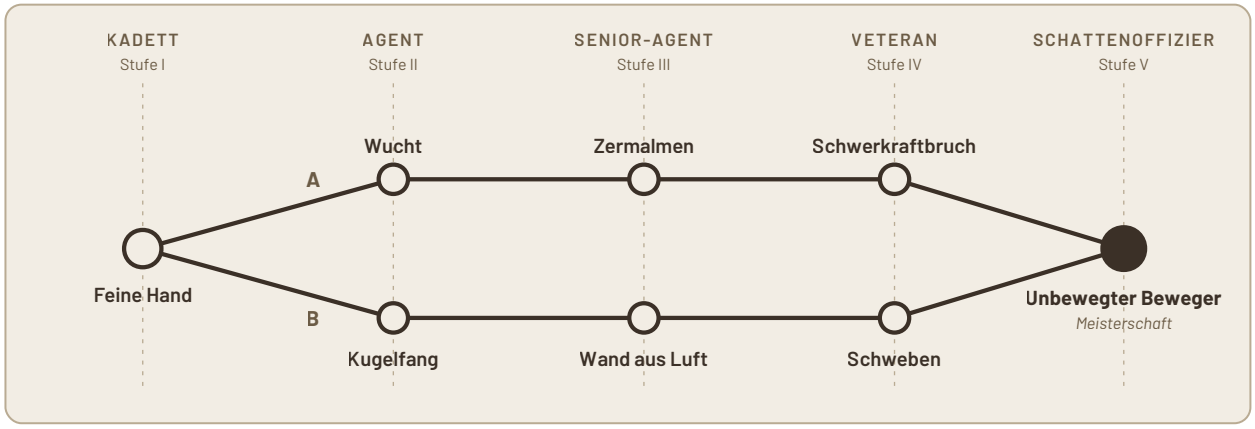
Hebel	Telekinetic, Senior-Agent (50 EP)
Attribute	ST 2, GE 3, KO 3, IN 5, WE 3, WK 3, CH 2, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Telekinese 5, Konzentration 4, Schusswaffen 4, Geistige Widerstandskraft 4, Ausweichen 4, Wahrnehmung 4, Psi-Kampf 3, Athletik 3, Zähigkeit 3, Menschenkenntnis 2, Ingenieurwesen 2
Werte	LP 12, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, PSI-Punkte 14
Fähigkeiten	Objektmanipulation, Kraftstoß, Schwebende Verteidigung
Kräfte	Klein: Leichte Telekinese, Energiepuls, Stabilisierter Atem. Mittel: Kraftverstärkung, Telekinetischer Schild
Klassenbaum	Tiefe Reserve, Feine Hand, Kugelfang, Wand aus Luft
Archetyp	Der Dankbare

Ausrüstung: Neuro-Helm Mk. III mit einer Delle an der Schläfe und dem Namen „Opa", Mental-Fokusgerät, Energiehandschuhe, Stahlkugeln, Pistole, Schutzweste.

Seine 50 EP: Tiefe Reserve 4, Feine Hand 4, Kugelfang 6, Wand aus Luft 8, Telekinetischer Schild 6, Schusswaffen auf 4 für 8, Zähigkeit auf 3 für 6, Konzentration auf 4 für 8.

So spielst du Hebel: Du bist der ruhige Profi, der den Jüngeren zeigt, wie man überlebt. Du vertraust O.D.I.N., weil O.D.I.N. dich aus einem Heim in Brünn geholt hat. Die Frage, die dich irgendwann einholen wird: Warum erinnerst du dich an das Heim nur aus Erzählungen?

Der Ast des Telekineten



Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Feine Hand**	Passiv. Leichte Telekinese kostet keine PSI-Punkte. Der Telekinet kann damit Schlösser, Schalter und Mechanik in 10 m bedienen, als hätte er sie in der Hand.
II A	**Wucht**	Passiv. Kraftstoß richtet +1 Schaden an und stößt das Ziel 4 m statt 2 m zurück.
III A	**Zermalmen**	3 PSI, Angriff gegen die Verteidigung, 10 m. Schaden 3 + Überschuss, Durchschlag 2.
IV A	**Schwerkraftbruch**	6 PSI, Schwer (3), Radius 5 m. Alle im Bereich stürzen, lose Gegenstände fliegen umher. Angriff gegen jedes Ziel, Schaden 2 + Überschuss.
II B	**Kugelfang**	Reaktion, 2 PSI. Der Schaden eines Fernkampftreffers gegen den Telekineten oder einen Verbündeten in 5 m sinkt um die Erfolge einer Probe.
III B	**Wand aus Luft**	3 PSI. Eine unsichtbare Wand bis 5 m Breite versperrt den Weg für Überschuss + 2 Runden. Sie hält Menschen und Geschosse auf, aber kein Licht und keinen Schall.
IV B	**Schweben**	4 PSI. Der Telekinet und ein Verbündeter schweben für eine Szene, 10 m pro Runde.
V	**Unbewegter Beweger**	Einmal pro Mission, 6 PSI. Der Telekinet hält für drei Runden etwas auf, das nicht aufzuhalten ist: ein Fahrzeug, eine einstürzende Decke, eine Flutwelle. Danach 3 Belastung.

Kapitel IX. PRECOGNITIVE

Precognitive

„Ich sehe nicht die Zukunft. Ich sehe Zukünfte. Die meisten davon sind schlimmer als die, die dann kommt."
Psion, Codename Sibylle

Präkognitive sind die Seltensten im Chor und die Einsamsten. Sie sehen, was kommen könnte, Sekunden, Stunden, manchmal Jahre im Voraus, und sie tragen dieses Wissen mit sich herum wie einen Stein in der Tasche. Man sucht ihren Rat. Ihre Gesellschaft sucht man seltener.

PRECOGNITIVE AUF EINEN BLICK

Schwerpunkt: Gefahren vorhersehen, die Zelle führen, das Unvermeidliche umlenken.

Boni: +2 WE, +1 WK. Fertigkeiten: +2 Präkognition (Hauptgabe), +1 Taktik, +1 Führung.

Ausrüstung: Vorhersagegerät, Datenkristall, Schutzbrille gegen Visionsblendung.

Vision der Zukunft (WE + Präkognition, selbst, 1× pro Kampf): vor der Initiative, +2 Initiative und +1 Würfel auf die erste Aktion.

Vorwarnung (WE + Präkognition, 10 m, 1× pro Kampf, Reaktion): +1 Verteidigung für einen Verbündeten gegen einen Angriff, oder ein Überraschungsangriff gegen die Zelle wird aufgehoben.

Fokussierte Zukunftsprognose (WE + Präkognition, 10 m, 1× pro Szene, Reaktion): Eine gerade gewürfelte Probe wird wiederholt, das zweite Ergebnis gilt. Danach eine Runde lang geblendet (−2 Würfel).

Jede Fähigkeit kostet 2 PSI, Machbar (2). Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Wesen der Gabe

Präkognitive sehen nicht, was geschehen wird, sondern was geschehen könnte. Die Gabe kommt in Blitzen: ein Bild, ein Geräusch, ein Gefühl von Gefahr, Sekunden bevor sie da ist. Stärkere Präkognitive sehen weiter voraus, aber je weiter, desto mehr Möglichkeiten überlagern sich, bis das Bild zu einem Rauschen wird. Das Schwierigste ist zu entscheiden, welcher Vision man glaubt.

Präkognitive unterscheiden vier Weiten, und jede fühlt sich anders an.

- **Sekunden.** Im Kampf sieht ein Präkognitiver, wohin der nächste Schuss geht, bevor sich der Finger krümmt. Diese Sicht ist klar und verlässlich. Für sie bildet O.D.I.N. Präkognitive aus.
- **Stunden.** Eine Ahnung, ein Unbehagen, ein Bild, das sich nicht abschütteln lässt: Nimm nicht die Treppe. Verlässlich ist das nur für Geübte.
- **Tage.** Träume. Sie kommen in Bildern und Zeichen, und fast immer versteht man sie erst hinterher.
- **Jahre.** Die lange Sicht ist selten und gefährlich. Wer sie hat, spricht nicht darüber. Uhrwerk hatte sie.

Fast alle Präkognitiven berichten dasselbe: In ihren Visionen kommen sie selbst nie vor. Die Welt ist da, das Licht, die anderen. Sie selbst fehlen. Die Ausbilder erklären das damit, dass niemand sich selbst von außen sehen kann. Die Präkognitiven erklären es sich nachts anders.

Und jede Vision verändert sich, sobald jemand nach ihr handelt. Deshalb erzählen Präkognitive ungern, was sie gesehen haben. Die älteste Regel der Subklasse lautet: Sag nie, was du gesehen hast. Sag, was du tun würdest.

Viele Präkognitive leben mit einer ständigen leisen Angst. Sie haben zu oft gesehen, wie Menschen sterben, die gerade vor ihnen stehen und lachen.

Die erste Vision

Präkognitive Manifestationen beginnen oft harmlos: Déjà-vus, die zu genau sind, ein Telefon, nach dem man greift, bevor es klingelt. Dann kommt der Tag, an dem ein Kind einen Unfall sieht, bevor er geschieht, und niemand ihm glaubt. Viele Präkognitive waren als Kinder die Unglücksboten ihrer Schule, ihres Dorfes, ihrer Familie. Einige wurden verehrt. Die meisten wurden gemieden.

W6	Deine erste Vision
1	Ein Unfall, den du nicht verhindern konntest
2	Ein Unfall, den du verhindert hast. Niemand hat dir je geglaubt, dass er sonst geschehen wäre
3	Der Tod deiner Großmutter, drei Tage vorher, bis auf die Farbe ihres Nachthemds
4	Eine Prüfungsfrage, Wort für Wort
5	Das Gesicht deines Beobachters, Jahre bevor du ihn kennengelernt hast
6	Ein Kreis aus Menschen, die singen. Du weißt bis heute nicht, wann das sein wird

Die Kartei

Die Nacht vor einem Einsatz verbrachte Sibylle immer am Küchentisch.

Seit einer Woche war sie einer jungen Zelle aus Hort-7 zugeteilt, als Mentorin, für drei Missionen. Morgen war die erste. Sie hatte eine Schachtel mit Karteikarten, weiß, liniert, die billigen aus dem Schreibwarenladen an der Ecke, und einen Bleistift, den sie nie spitzte, weil er dann zu schnell schrieb. Auf jede Karte schrieb sie eine Zukunft. Nicht die, die kommen würde. Eine, die kommen konnte.

Treppenhaus Ost. Brandt zuerst. Zweiter Stock, die Tür klemmt. Schuss von oben.

Treppenhaus Ost. Moth zuerst. Die Tür klemmt nicht. Niemand da. Wir sind zu spät.

Aufzug. Stromausfall zwischen dem dritten und vierten Stock. Rauch.

Es wurden einundvierzig Karten in dieser Nacht. Sie legte sie in Reihen, wie eine Patience, und schob sie hin und her, bis die Reihen einen Sinn ergaben. Siebzehn Karten endeten mit einem Toten. Auf elf davon war es Brandt. Das überraschte sie nicht. Brandt ging immer als Erster durch jede Tür.

Auf keiner Karte war es sie selbst. In ihren Visionen kam sie nicht vor, in keiner einzigen, und das war das Merkwürdigste an der Gabe und das, worüber sie mit niemandem sprach.

Um vier Uhr morgens nahm sie eine Karte aus der dritten Reihe und legte sie beiseite. *Treppenhaus West. Ich gehe zuerst. Nach dem ersten Absatz links.*

Am Abend, im Treppenhaus West, blieb sie nach dem ersten Absatz stehen und sagte: „Links.“ Die Zelle ging nach links, ohne zu fragen, denn das hatte Sibylle ihr am ersten Tag beigebracht. Drei Sekunden später explodierte hinter der rechten Tür, was dort seit einer Woche auf sie gewartet hatte.

Niemand wurde verletzt. Brandt klopfte ihr im Wagen auf die Schulter. Sie lächelte und sagte nichts.

Zu Hause verbrannte sie die Karten im Spülbecken, eine nach der anderen, wie sie es immer tat. Nur eine behielt sie. Sie hatte sie vor drei Jahren geschrieben, in einer anderen Nacht, vor einem anderen Einsatz, und seitdem lag sie ganz hinten in der Schachtel. Eine Beerdigung im Regen, schwarze Schirme, ihr Beobachter mit dem Hut in der Hand. Und drei Gesichter, die sie damals nicht gekannt hatte. Seit dieser Woche kannte sie sie: Brandt, Moth, Viola.

Wer im Sarg lag, stand nicht auf der Karte. Sie hatte es nicht gesehen.

Sie sah sich nie.

Die Einsamen

Unter den Einunddreißig gab es nur einen einzigen Präkognitiven, einen stillen Jungen aus Tromsø mit dem Codenamen **Kompass**, der in der Nacht vor jedem Unwetter die Fensterläden schloss. Er starb 1944 bei einem Luftangriff auf London, wohin man ihn im Krieg für einen ersten Versuch geschickt hatte. Wie sich später herausstellte, hatte er den Angriff drei Tage vorher aufgeschrieben. Den Zettel hatte er niemandem gezeigt.

In den Fünfzigerjahren versuchte der Rat, Präkognitive als Orakel zu benutzen. Man stellte ihnen Fragen über den Kalten Krieg, über Wahlen und Staatsstreiche, und bekam Antworten, die zu allem passten und zu nichts. Einige Vorhersagen trafen ein, weil man nach ihnen handelte. Andere, weil man es nicht tat. Nach sechs Jahren wurde das Programm eingestellt. Im Chor sagt man seitdem, die Zukunft beantworte keine Fragen, nur Blicke.

Dann kam die Kaskade. Uhrwerk hatte sie vorhergesagt, und niemand hatte zugehört. Seit 1972 besitzt jeder Präkognitive des Chors ein Recht, das keine andere Subklasse hat.

REGEL: DER VERSIEGELTE UMSCHLAG

Einmal im Jahr darf ein Präkognitiver eine Warnung in einem versiegelten Umschlag direkt an den Rat schicken, vorbei an Beobachter, Führungsoffizier und jeder anderen Stelle.

Die Spielleitung entscheidet, was der Rat damit tut. Meistens erfährt der Präkognitive es nie. Manchmal ändert sich trotzdem etwas.

Heute ist kaum einer von zwanzig Psionen ein Präkognitiver. Sie arbeiten oft als Taktiker in Zellen mit Soldiers und manchmal als Berater von Schattenoffizieren. Im Chor heißen sie die Einsamen, und das ist nicht als Spott gemeint.

Legende: Uhrwerk

Ottilie Brandauer, Codename **Uhrwerk**, warnte im September 1971 schriftlich davor, die Übung in Wales durchzuführen, die als Kaskade in die Geschichte des Chors einging. Sie beschrieb drei Tote, sieben Ausgebrannte und einen Satz, den jemand nach dem Erwachen sagen würde. Ihre Warnung wurde abgelegt, weil Kantor sie für Eifersucht hielt. Nach der Kaskade wurde Uhrwerk die erste Präkognitive, die direkt dem Rat berichten durfte. Sie hat seitdem nie wieder eine Prognose schriftlich abgegeben. Ihren eigenen Umschlag hat sie nie abgeschickt.

Die Ausbildung

Die Ausbildung eines Präkognitiven dauert etwa ein Jahr, und sie dreht sich weniger um das Sehen als um das Aushalten.

- **Die Würfelwand.** Der Kadett sagt Würfe voraus, Tausende, bis er nicht mehr rät, sondern weiß. Dann würfelt der Ausbilder hinter einem Vorhang, und der Kadett lernt, dass er auch das weiß.
- **Der Gang.** Ein langer Korridor mit Klappen in den Wänden. Aus ihnen fliegen Tennisbälle, dann Holzkugeln, dann Gummigeschosse. Der Kadett geht hindurch, ohne getroffen zu werden, oder er geht noch einmal.
- **Das Kartenspiel.** Poker mit den Ausbildern, jede Nacht, einen Monat lang. Der Kadett lernt, dass Wissen nicht dasselbe ist wie Gewinnen, denn seine Gegner wissen, dass er weiß.
- **Die Nacht der hundert Morgen.** Der Kadett schreibt hundert mögliche Verläufe des nächsten Tages auf. Am Abend vergleicht er. Es stimmt nie einer ganz. Das ist der Zweck der Übung.
- **Die Blendung.** Der Kadett lernt, nach einer schweren Vision blind zu handeln: Waffe sichern, Deckung suchen, die Namen der Kollegen aufsagen. Die Schutzbrille bekommt er erst danach.

Spielweisen

Wie ein Präkognitiver seine Gabe nutzt, hängt davon ab, wie weit er sieht und wie viel er davon erträgt. Die genannten Kräfte und Knoten sind Empfehlungen. Neue Kräfte stehen in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel VIII.

Spielweise	Beschreibung
Der Taktiker	Plant, führt und stellt die Zelle so auf, dass der Hinterhalt ins Leere läuft. *Kräfte:* Doppelter Blick. *Knoten:* Kampfvorschau, Ausweichmuster.
Die Wächterin	Steht neben dem, der am meisten gefährdet ist, und sieht die Kugel kommen. *Kräfte:* Instinktive Vorahnung, Zeitdehnung. *Knoten:* Bauchgefühl, Todesahnung.
Der Spieler	Lebt von der zweiten Chance und lässt Würfe wiederholen: die, die schlecht für die Zelle ausgingen, und die, die zu gut für den Gegner waren. *Knoten:* Zweiter Takt.
Die Träumerin	Ermittelt im Schlaf. Ihre Träume sind Hinweise, und die Zelle lernt, sie zu lesen. *Knoten:* Traumdeutung, Schicksalsfaden.
Der Pfadfinder	Findet den sicheren Weg durch ein Gebäude, einen Wald, eine Stadt. *Kräfte:* Instinktive Vorahnung, Aura-Erkennung, Sinnenschärfe.
Die Unglücksbotin	Sieht Katastrophen, bevor sie geschehen, und muss entscheiden, wem sie davon erzählt. Die schwerste Spielweise. *Kräfte:* Verzweigung, Chrono-Blick.

Der Preis

Präkognitive bezahlen mit der Gegenwart. Wer ständig sieht, was kommen könnte, lebt nie ganz in dem, was ist. Viele wirken zerstreut und abwesend. Sie beantworten Fragen, bevor sie gestellt werden, und vergessen dabei, dass noch niemand gefragt hat.

Schwerer wiegt, was sie gesehen haben. Jeder Präkognitive trägt Bilder mit sich, die nie Wirklichkeit geworden sind: Tote, die noch leben, Katastrophen, die ausgeblieben sind. Er weiß nicht, ob er sie verhindert hat

oder ob sie nie gekommen wären. Manche halten das jahrzehntelang aus. Andere verlieren sich in den Möglichkeiten und hören auf, zwischen dem zu unterscheiden, was ist, und dem, was sein könnte. Man nennt sie die Verlaufenen. Die meisten leben in einer Stille.

OPTIONALE REGEL: WAS NICHT GESCHAH

Nach jeder Mission, in der der Präkognitive einen Tod verhindert hat, beschreibt ihm die Spielleitung in einem Satz, wie es sonst ausgegangen wäre. Der Charakter erinnert sich daran wie an etwas, das wirklich geschehen ist.

Einmal pro Mission darf er 1 Belastung abbauen, wenn er einem Verbündeten davon erzählt.

W6	Was die Gabe mit dir macht
1	Du beendest die Sätze anderer, und meistens richtig
2	Du drehst dich um, bevor jemand deinen Namen ruft
3	Du kaufst keine Lose mehr. Du hast es einmal getan, und es war schlimmer als verlieren
4	Kreuzungen machen dich nervös. Zu viele Richtungen
5	Du schreibst Datum und Uhrzeit auf jeden Zettel
6	Auf Hochzeiten weinst du, und niemand weiß, warum

Im Spiel

- **Du bist das Frühwarnsystem.** Nutze deine Fähigkeiten, bevor etwas passiert, nicht danach. Sag der Zelle, was du fürchtest.
- **Frag die Spielleitung nach Bildern, nicht nach Fakten.** Die schönsten Visionen sind die, die man falsch versteht.
- **Sag, was du tun würdest.** Die Zelle braucht keine Prophezeiungen, sondern Entscheidungen. Statt „Ich sehe einen Toten im Treppenhaus“ sag „Wir nehmen die Feuerleiter“.
- **Spar dir die Prognose auf.** Fokussierte Zukunftsprognose gibt es nur einmal pro Szene. Heb sie für den Wurf auf, an dem alles hängt, und denk an die Blendung danach.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du gesehen, das du niemandem erzählt hast?

Für die Spielleitung: Visionen sind ein Werkzeug, keine Verpflichtung. Beschreib zwei oder drei Bruchstücke: ein Geräusch, eine Farbe, einen Satz. Lass eines davon falsch sein, oder richtig und missverständlich. Wenn der Präkognitive nach einer Vision handelt, darf die Zukunft sich ändern. Das ist kein Betrug, das ist die Gabe.

BEISPIEL: SIBYLLE ÄNDERT EINEN WURF

Ein Kultführer wirkt einen Flammenstrahl auf Brandt und würfelt 3 Erfolge gegen Brandts Verteidigung 2. Bevor der Schaden berechnet wird, setzt Sibylle Fokussierte Zukunftsprognose ein: 2 PSI, Machbar (2), als Reaktion.

Sibylle hat WE 5 und Präkognition 6, ihr Vorhersagegerät gibt +1 Würfel: 6 weiße und 6 bunte Würfel. Sie erzielt 5 Erfolge, mehr als genug.

Der Kultführer muss neu würfeln. Diesmal hat er nur 1 Erfolg, zu wenig gegen Verteidigung 2: Der Flammenstrahl verfehlt Brandt. Das zweite Ergebnis gilt, auch wenn es schlechter ausgefallen wäre.

Danach ist Sibylle eine Runde lang geblendet. Dank ihrer Schutzbrille würfelt sie nur mit −1 Würfel statt mit −2.

Ausrüstung des Präkognitiven

Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk, genauer beschrieben:

- **Vorhersagegerät.** Ein Kasten aus Messing und Glas in der Größe einer Zigarrenkiste. Ein Zeiger schlägt aus, kurz bevor eine Vision kommt. +1 Würfel auf Präkognition.
- **Datenkristall.** Ein Speicherkristall aus dem Wissenschaftlichen Zweig. Der Präkognitive spricht seine Visionen hinein, und der Kristall bewahrt sie mit Datum und Uhrzeit. Einmal pro Mission darf er eine gespeicherte Vision noch einmal abrufen: Die Spielleitung wiederholt ein Detail, das übersehen wurde, und der Präkognitive erhält +1 Würfel auf die nächste Probe, bei der ihm dieses Detail hilft.
- **Schutzbrille gegen Visionsblendung.** Eine Brille mit dunklen Gläsern und seitlichen Blenden. Nach Fokussierter Zukunftsprognose und Chrono-Blick ist der Präkognitive nur mit −1 Würfel statt −2 geblendet.

Gegenstand	Wirkung
Kartei	Eine Schachtel Karteikarten und ein stumpfer Bleistift. Wer in der Nacht vor einer Mission mögliche Verläufe aufschreibt, erhält am nächsten Tag einmal +2 Würfel auf eine Probe auf Taktik. *Häufig, 5 €.*
Lucida	Ein Mittel für Klarträume aus der Pharmazie des Chors. Nach einer Nacht mit Lucida darf der Präkognitive der Spielleitung eine Frage zur Zukunft der Mission stellen wie mit dem Knoten Traumdeutung. Er erleidet dafür 1 Belastung. *Sehr selten, O.D.I.N.*
Taktgeber	Ein Metronom aus Messing. Solange es tickt, fällt das Warten leichter: Eine kurze Ruhepause mit dem Taktgeber stellt 1 PSI-Punkt mehr wieder her. Man hört es in 10 m. *Häufig, 80 €.*

Die anderen und wir

Wie Präkognitive die anderen sehen

Subklasse	Wie Präkognitive sie sehen
Telepath	Sie hören, was ist. Wir sehen, was kommt. Zusammen sind wir kaum auszuhalten. Telepathen sind die Einzigen, denen man eine Vision zeigen kann, ohne sie auszusprechen.
Telekinetic	Ehrlich. Ein Telekinet tut, was er vorhat. Man sieht es kommen, und es kommt.
Psychic Healer	Wir sehen, wer sterben wird. Sie versuchen, es zu verhindern. Manchmal verzeihen sie uns nicht, dass wir es vorher wussten.
Elementarist	Feuer hat zu viele Zukünfte. Wer neben einem Elementaristen steht, sieht hundert Möglichkeiten und keine davon deutlich.

„Sibylle hat mir einmal gesagt, ich solle an einem bestimmten Dienstag nicht Auto fahren. Ich bin gefahren. Nichts ist passiert. Seitdem frage ich mich, was sie noch gesehen hat."
Psion, Codename Hebel

O.D.I.N. aus Sicht der Präkognitiven

Präkognitive sind die Einzigen im Chor, denen der Rat eine direkte Leitung eingeräumt hat, und die Einzigen, die wissen, wie selten er sie benutzt. Die meisten haben ein gelassenes, beinahe fatalistisches Verhältnis zur Organisation. Sie sehen, wohin Entscheidungen führen, und sie sehen, dass niemand sie vorher fragt. Viele haben aufgehört, es übel zu nehmen.

Einige haben in ihren Träumen Bilder gesehen, die sie niemandem erzählen: Horte, die leer stehen, Helme auf einem Haufen, eine Treppe, die tiefer führt, als ein Berg sein kann. Sie wissen nicht, ob es Zukünfte sind oder Ängste. Sie schreiben sie nicht auf.

Für O.D.I.N. sind Präkognitive wertvolle Berater und unbequeme Mahner. Seit Uhrwerk weiß jeder im Rat, was es kostet, ihnen nicht zuzuhören. Es geschieht trotzdem immer wieder.

Beispielcharakter: Sibylle

„Ich habe gesehen, wie das endet. Deshalb machen wir es jetzt anders."
Psion, Codename Sibylle

Precognitive, Veteranin. Ruth Ahlgren, 49, sah mit vierzehn ein Busunglück voraus, drei Tage vorher, bis auf die Farbe der Jacke des Fahrers. Niemand glaubte ihr. Seit über dreißig Jahren ist sie im Dienst, und seit einigen Jahren begleitet sie junge Zellen als Mentorin. Sie ist dafür bekannt, nie zu sagen, was sie gesehen hat, und fast immer recht zu behalten.

Sibylle zeigt, wie ein Psion nach vielen Jahren im Dienst aussieht. Sie eignet sich für erfahrene Gruppen, als Mentorin einer jungen Zelle oder als Nichtspielercharakter.

Sibylle	Precognitive, Veteranin (100 EP)
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 3, WE 5, WK 4, CH 2, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Präkognition 6, Taktik 5, Führung 4, Geistige Widerstandskraft 4, Wahrnehmung 4, Ausweichen 4, Konzentration 3, Menschenkenntnis 3, Stressbewältigung 3, Schusswaffen 2, Zähigkeit 1
Werte	LP 9, Belastbarkeit 13, Initiative 3, Verteidigung 2 (im Kampf 3), PSI-Punkte 15
Fähigkeiten	Vision der Zukunft, Vorwarnung, Fokussierte Zukunftsprognose
Kräfte	Klein: Instinktive Vorahnung, Aura-Erkennung, Sinnenschärfe, Stille Stunde. Mittel: Zeitdehnung, Doppelter Blick. Mächtig: Chrono-Blick, Verzweigung
Klassenbaum	Tiefe Reserve, Stabile Wand, Bauchgefühl, Traumdeutung, Schicksalsfaden, Todesahnung, Kampfvorschau
Archetyp	Die Wächterin

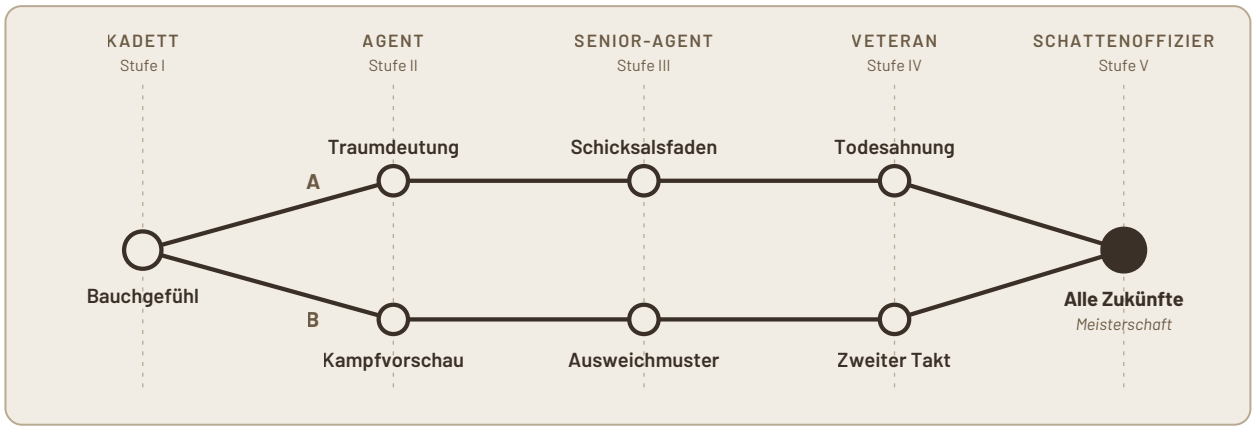
Ausrüstung: Neuro-Helm Mk. II ohne Namen, Vorhersagegerät, Datenkristall, Schutzbrille gegen Visionsblendung, Kartei, Taktgeber.

Ihre 100 EP: Präkognition auf 6 für 12, Taktik auf 5 für 10, Führung auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 3 für 6,

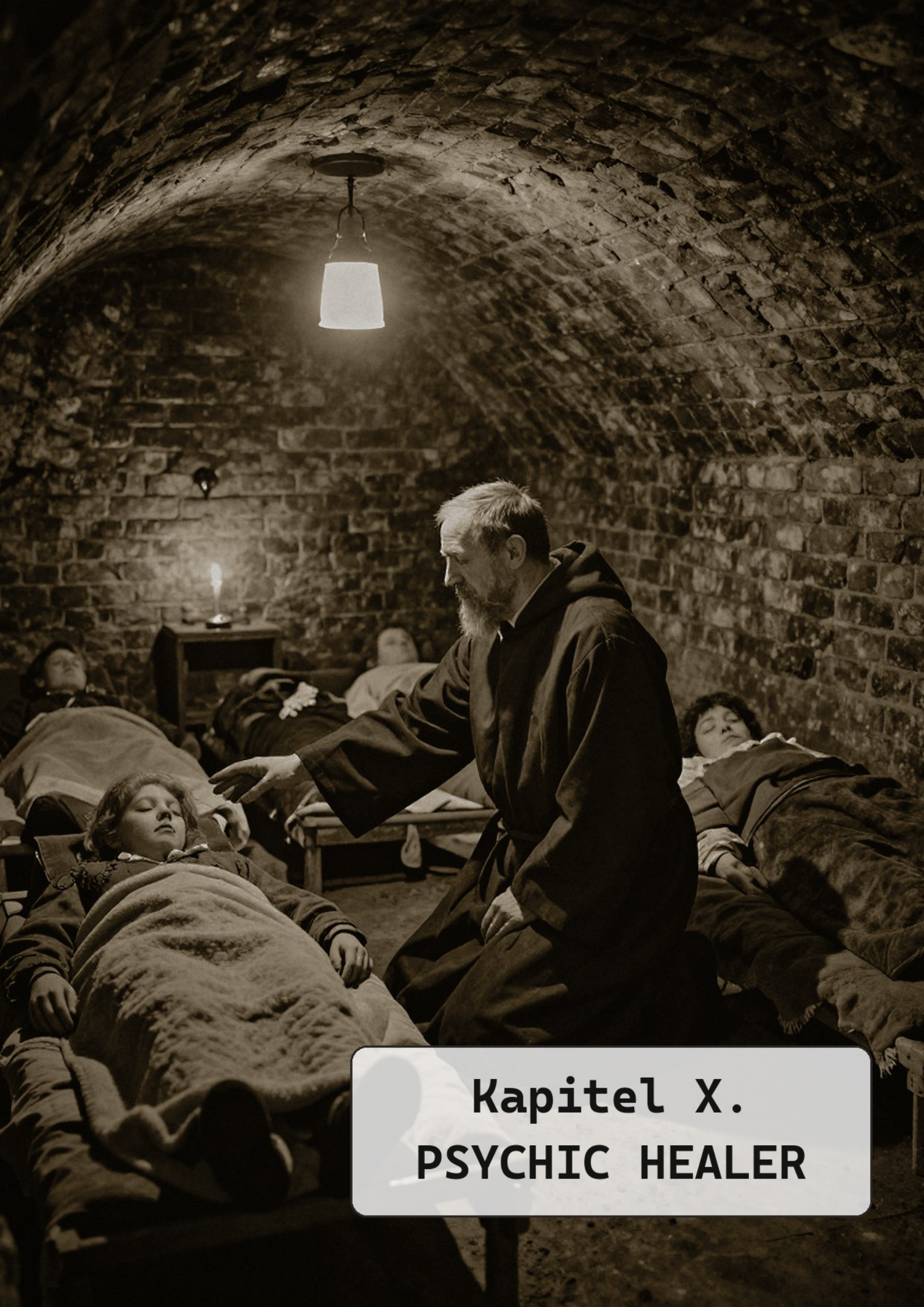
Bauchgefühl 4, Traumdeutung 6, Schicksalsfaden 8, Todesahnung 10, Kampfvorschau 6, Tiefe Reserve 4, Stabile Wand 4, Chrono-Blick 10, Verzweigung 10. Zwei Punkte sind frei.

So spielst du Sibylle: Du bist die Ruhe vor dem Sturm. Du sagst nicht, was du gesehen hast, sondern was die Zelle tun soll, und du erträgst es, wenn sie es nicht tut. Du bist gut darin, andere am Leben zu halten, und schlecht darin, selbst zu leben. Ganz hinten in deiner Kartei liegt eine Karte mit einer Beerdigung. Du weißt nicht, wessen.

Der Ast des Präkognitiven



Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Bauchgefühl**	Passiv. Der Präkognitive kann nicht überrascht werden.
II A	**Traumdeutung**	Einmal pro Mission, nach einer Nacht Schlaf. Die Spielleitung beantwortet eine Frage zur Zukunft der Mission wahr, aber in Bildern.
III A	**Schicksalsfaden**	3 PSI, Berührung. Der Präkognitive sieht, was eine Person in der nächsten Szene tun wird. Er erhält für diese Szene +2 Würfel auf alle Proben gegen sie.
IV A	**Todesahnung**	Einmal pro Mission, 6 PSI, Reaktion. Fällt ein Verbündeter auf 0 LP, hat der Präkognitive es kommen sehen: Der Verbündete bleibt stattdessen mit 1 LP stehen. Der Präkognitive erleidet 1 Belastung.
II B	**Kampfvorschau**	Passiv. +1 Verteidigung im Kampf.
III B	**Ausweichmuster**	3 PSI. Alle Verbündeten in 10 m erhalten drei Runden lang +1 Verteidigung.
IV B	**Zweiter Takt**	Einmal pro Kampf, 4 PSI. Der Präkognitive erhält in dieser Runde eine zusätzliche Aktion.
V	**Alle Zukünfte**	Einmal pro Mission. Der Präkognitive erklärt, dass die Zelle sich auf ein bestimmtes Ereignis vorbereitet hat. Die Spielleitung erlaubt eine rückwirkende Vorbereitung: ein Gegenstand, eine Absprache, eine Position. Danach 3 Belastung.



Kapitel X.
PSYCHIC HEALER

Psychic Healer

„Man nimmt den Schmerz nicht weg. Man trägt ihn nur ein Stück, damit der andere wieder laufen kann."

Psion, Codename Anker

Psychic Healer sind die Psionen, die man ruft, wenn alles schiefgegangen ist. Sie flicken Körper im Gefecht und Seelen danach, und fast jeder im Chor verdankt einem von ihnen etwas. Dafür tragen sie mehr fremden Schmerz als jede andere Subklasse, und kaum jemand fragt, wohin sie ihn bringen.

PSYCHIC HEALER AUF EINEN BLICK

Schwerpunkt: Wunden heilen, Seelen stabilisieren, die Zelle zusammenhalten.

Boni: +2 WE, +1 WK. Fertigkeiten: +2 Psychische Heilung (Hauptgabe), +1 Medizin, +1 Menschenkenntnis.

Ausrüstung: Heilende Kristalle, medizinisches Diagnosegerät, Meditationsmatte.

Schnelle Genesung (WE + Psychische Heilung, Berührung): heilt 2 LP, pro Überschuss 1 LP mehr. Jeder Patient höchstens einmal pro Szene.

Psychische Stabilisierung (WK + Psychische Heilung, Berührung): baut so viel Belastung ab, wie Erfolge erzielt wurden, höchstens 3, oder gibt +2 Würfel auf die nächste Grauen-Probe.

Heilende Aura (WE + Psychische Heilung, 10 m, 3 Runden, 1× pro Szene): Verbündete in Reichweite heilen 1 LP pro Runde. Der Healer bewegt sich nicht und tut nichts anderes.

Jede Fähigkeit kostet 2 PSI, Machbar (2). Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Wesen der Gabe

Psychic Healer spüren Körper und Seelen anderer Menschen wie ihre eigenen. Eine Wunde fühlt sich für sie an wie ein falscher Ton, ein Trauma wie ein Knoten. Wenn sie heilen, stimmen sie den Ton, lösen den Knoten. Dabei fließt immer etwas zu ihnen zurück: ein Echo des Schmerzes, ein Stück der Angst. Die meisten Healer schlafen nach einem Einsatz sehr lange und träumen die Träume ihrer Patienten.

Healer beschleunigen, was der Körper ohnehin tun würde. Sie schließen Wunden, stillen Blutungen und lassen Knochen zusammenwachsen, in Minuten statt in Wochen. Was der Körper nicht selbst heilen könnte, heilen auch sie nicht: Ein verlorener Finger wächst nicht nach, eine Kugel muss trotzdem heraus, und Gift bleibt Gift, bis ein Arzt oder eine Chemikerin etwas dagegen tut. Deshalb lernen alle Healer auch Medizin, und die besten waren gute Ärzte, bevor sie Heiler wurden.

Mit der Seele ist es ähnlich. Ein Healer kann Angst lindern, Erinnerungen ihre Schärfe nehmen und einen Menschen zurückholen, der vor Grauen erstarrt ist. Vergessen machen kann er nichts. Was geschehen ist, bleibt geschehen. Er macht es nur tragbar.

Healer spüren Schmerz in ihrer Nähe, ob sie wollen oder nicht. Ein Krankenhaus ist für sie, was ein Bahnhof für einen Telepathen ist. Sie sind die beliebtesten Psionen bei O.D.I.N., und die am meisten erschöpften.

REGEL: WAS HEILUNG KANN

Psionische Heilung schließt Wunden und stellt LP wieder her. Eine Operation ersetzt sie nicht: Bei schweren Verletzungen, etwa einer Kugel im Bauch, kann die Spielleitung verlangen, dass vorher jemand mit Medizin eingreift.

Gifte und Krankheiten heilt sie nicht, aber sie lindert ihre Folgen: Wer psionisch behandelt wurde, würfelt seine nächste Probe gegen ein Gift mit +1 Würfel.

Verlorene Gliedmaßen wachsen nicht nach, und Tote bleiben tot, mit einer einzigen Ausnahme: dem Rückholimpuls aus dem Grundregelwerk.

Die erste Heilung

Healer manifestieren fast immer an einem Krankenbett. Ein Kind sitzt bei seiner sterbenden Großmutter und spürt, wie der Schmerz aus ihr heraus und in seine eigenen Hände fließt. Ein Mädchen legt die Hand auf das gebrochene Bein eines Freundes, und am nächsten Morgen ist es heil. Viele Healer werden zuerst von der Kirche entdeckt, von Wallfahrtsorten, Wunderheilern und Fernsehpredigern, und manche Akte bei O.D.I.N. beginnt mit einem Wunder, das nie offiziell anerkannt wurde.

W6	Wen du zuerst geheilt hast
1	Deinen kleinen Bruder, nach einem Sturz vom Baum. Er erinnert sich nicht
2	Einen Hund, der auf der Straße lag. Er ist dir danach jahrelang gefolgt
3	Eine Fremde nach einem Unfall. Du hast nie erfahren, wie sie hieß
4	Deine Großmutter. Sie starb trotzdem, aber ohne Schmerzen
5	Dich selbst. Niemand weiß, was damals passiert ist, du am wenigsten
6	Niemanden. Du hast nur gespürt, wie jemand starb, und seitdem spürst du alle

Drei Runden

Die Fabrikhalle stand seit zwanzig Jahren leer, und seit einer Viertelstunde lag Brandt auf ihrem Boden.

Anker kniete neben ihm, beide Hände flach auf seiner Brust, die Augen geschlossen. Durch die Schutzweste spürte sie, was die Kugeln angerichtet hatten: zwei falsche Töne, einer tief und dumpf unter den Rippen, einer hell und scharf an der Schulter. Und darunter, leiser, einen dritten, den sie nicht kannte. Brandt hatte Angst. Nicht vor dem Sterben. Vor etwas anderem.

Um sie herum lag die Aura, ein warmer Kreis von zehn Metern, in dem sich die Wunden der Zelle langsam schlossen, einen Atemzug nach dem anderen. Moth hinter dem Schutthaufen, Raven an der Säule, Brandt unter ihren Händen. Solange Anker still hielt, hielt der Kreis.

„Anker." Ravens Stimme, knapp. „Einer kommt von links. Ich komme nicht hin."

Anker öffnete die Augen nicht. Sie hörte die Schritte, schnell und unregelmäßig: ein Kultist, jung, mit einer Klinge, die er nicht halten konnte. Sie hätte aufstehen können. Dann wäre der Kreis gebrochen, und Brandt hätte allein weiterbluten müssen, und Moth auch, und in drei Sekunden kann viel geschehen.

Sie blieb knien.

Die Schritte kamen näher. Dann ein Schuss, trocken, von oben, von der Galerie, auf die Moth vor zwei Minuten geklettert war, ohne dass es jemand bemerkt hatte. Die Schritte hörten auf.

„Danke", sagte Anker.

„Hör nicht auf", sagte Moth von oben.

Sie hörte nicht auf. Dritte Runde. Als die Aura verblasste, legte Anker ihre ganze Kraft in eine letzte Berührung, und der dumpfe Ton unter Brandts Rippen verstummte. Er öffnete die Augen und sah sie an, und sie sah, dass er wusste, was sie gehört hatte.

Am Abend saß sie eine Stunde lang mit ihm in der Kantine des Horts, nachdem alle anderen gegangen waren. Sie redeten über nichts. Über Fußball, über das Essen, über seinen Bruder in Rostock. Irgendwann legte sie ihm die Hand auf den Unterarm, nur für einen Moment, und nahm ihm etwas ab, das er seit dem Karakorum mit sich herumtrug. Nicht alles. Genug, dass er in dieser Nacht schlafen konnte.

Sie selbst schlief schlecht. Sie träumte von Schnee und von einem Funkgerät, das weitersendete, obwohl die Batterie fehlte.

Die Geliebten

Unter den Einunddreißig gab es eine einzige Heilerin, ein Mädchen aus Łódź, das die anderen **Kerze** nannten, weil sie nachts mit einer Kerze von Bett zu Bett ging. Wenn eines der Kinder aus einem Albtraum hochschreckte, setzte sie sich zu ihm und legte ihm die Hand auf die Stirn, bis es wieder schlief. Dr. Marek schrieb später, ohne Kerze hätte keines der Kinder die ersten Jahre in Schottland überstanden.

Deshalb waren Healer anfangs nicht für Einsätze gedacht, sondern für den Chor selbst. Sie wachten in den Stillen, sie begleiteten Psionen nach schweren Nächten, und nach der Kaskade hielten sie die Hände der Ausgebrannten. Erst nach dem Verrat von 1989, mit den Zellen, schickte O.D.I.N. die ersten Healer in den Einsatz, als Sanitäter, die niemand als Psionen erkennen sollte.

Seit Hospiz 1989 in einem Keller in Prag neun Psionen am Leben hielt, hat jeder Hort einen Healer, der nur für den Chor da ist, und jede Zelle, die es sich aussuchen darf, will einen eigenen. Es gibt nicht genug. Die Healer,

die es gibt, arbeiten mehr als alle anderen Psionen und reden weniger darüber.

Im Chor heißen sie die Geliebten. Jeder verdankt einem von ihnen etwas, und jeder weiß es.

Legende: Hospiz

Bruder Tomas Kral, ein ehemaliger Mönch, Codename **Hospiz**, hielt im Winter 1989 neun Psionen am Leben, die bei den Anschlägen nach dem Verrat verwundet worden waren. Er arbeitete elf Tage und Nächte in einem Keller in Prag, ohne Nachschub, ohne Arzt, ohne Schlaf. Alle neun überlebten. Hospiz starb drei Monate später an einem Herzstillstand, 41 Jahre alt, mit dem Herzen eines Neunzigjährigen. Die neun, die er gerettet hat, treffen sich bis heute jedes Jahr am selben Tag in einem Keller.

Die Ausbildung

Die Ausbildung eines Healers dauert am längsten, fast zwei Jahre, denn die Hälfte davon ist Medizin.

- **Das Handwerk.** Anatomie, Erste Hilfe, Notfallmedizin, gelernt wie an einer Pflegeschule, mit Prüfungen und Nachtdiensten. Kein Healer darf eine Wunde psionisch schließen, die er nicht auch nähen könnte.
- **Das Hören.** Der Kadett lernt, einen Körper zu hören. Er legt die Hand auf einen gesunden Menschen und beschreibt, was er spürt, dann auf einen kranken, dann auf einen, der behauptet, gesund zu sein.
- **Das Echo.** Zwei Kadetten üben aneinander. Einer nimmt dem anderen einen Schmerz ab, einen Kopfschmerz oder einen verstauchten Knöchel, und gibt ihn danach zurück. Wer nicht zurückgeben kann, lernt, wie schwer fremder Schmerz wiegt.
- **Der Nachtdienst.** Drei Monate in einem gewöhnlichen Krankenhaus, getarnt als Pflegekraft. Der Kadett darf niemanden heilen. Er soll lernen, dass er nicht jeden retten kann, und dass er es aushält. Viele Healer sagen, das sei der schwerste Teil der Ausbildung gewesen.
- **Die Stillenwache.** Zum Abschluss wacht der Kadett eine Woche lang bei einem Psion, der in einer Stille lebt. Was er dort lernt, erzählt er meist niemandem.

Spielweisen

Manche Healer arbeiten unter Beschuss, andere am Küchentisch nach der Mission. Die genannten Kräfte und Knoten sind Empfehlungen. Neue Kräfte stehen in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel VIII.

Spielweise	Beschreibung
Die Feldärztin	Hält die Zelle im Gefecht am Leben, unter Beschuss und im Dreck. *Kräfte:* Heilender Impuls, Schmerzunterdrückung. *Knoten:* Ruhige Hände, Blutstillung, Regeneration.
Der Seelsorger	Kümmert sich nach der Mission um das, was keiner sieht. Der Mensch, zu dem alle kommen. *Kräfte:* Nervenruhe. *Knoten:* Last teilen, Traumaarbeit.
Die Wächterin	Arbeitet mit anderen Psionen und schützt sie vor sich selbst und vor dem Grauen. *Kräfte:* Nervenruhe, Psychische Barriere. *Knoten:* Seelenanker.
Der Mönch	Ruhig, geduldig, meditativ. Heilt lieber langsam und gründlich als schnell. *Kräfte:* Stabilisierter Atem, Stille Stunde. *Knoten:* Last teilen.
Die Grenzgängerin	Holt zurück, wer schon gegangen ist, und weiß, was es kostet. *Kräfte:* Rückholimpuls. *Knoten:* Blutstillung, Rückholung.
Der Diagnostiker	Untersucht Leichen, Gifte und Verletzungen und arbeitet eng mit Scientists zusammen. *Fertigkeiten:* Medizin, Biologie. *Kräfte:* Nachklang.

Der Preis

Healer bezahlen mit dem, was sie tragen. Jede Heilung lässt etwas zurück: ein Stück Schmerz, einen Fetzen Angst, manchmal einen ganzen Traum. Die meisten dieser Reste verschwinden nach einer Nacht Schlaf. Aber Healer schlafen viel, und sie träumen fremde Träume.

Die größere Gefahr ist, dass sie nicht aufhören können. Ein Healer, der Schmerz spürt, will ihn lindern, immer, auch wenn er selbst am Ende ist. Healer überziehen ihre Kräfte öfter als jede andere Subklasse, nicht aus Ehrgeiz, sondern aus Mitleid. Ihre Beobachter schreiben weniger

über Gefahr als über Erschöpfung. Hospiz starb mit dem Herzen eines Neunzigjährigen.

Und Healer sehen mehr als andere. Sie kennen die Narben ihrer Kollegen, die alten und die neuen, die, über die man spricht, und die anderen. Viele Healer haben bemerkt, dass auffällig viele Psionen dieselbe kleine Narbe hinter dem Ohr tragen. Die Stationsärzte sagen, sie stamme von einer Routineuntersuchung. Die meisten Healer glauben das.

OPTIONALE REGEL: FREMDE TRÄUME

Hat ein Healer in einer Mission bei anderen insgesamt mindestens 3 Belastung abgebaut, träumt er in der folgenden Nacht den Traum eines seiner Patienten.

Die Spielleitung beschreibt ihn in wenigen Sätzen. Er kann einen Hinweis enthalten, ein Geheimnis des Patienten oder etwas, das keiner von beiden verstehen sollte.

W6	Was die Gabe mit dir macht
1	Du spürst die Schmerzen anderer im eigenen Körper, an derselben Stelle
2	In Krankenhäusern wird dir übel
3	Du berührst Menschen ständig, ohne es zu merken
4	Du hast drei Katzen. Tiere leiden leiser
5	Du gehst nicht mehr zu Beerdigungen
6	Du sagst nie „Das wird schon wieder“. Du weißt es zu genau

Im Spiel

- **Du hältst die Zelle zusammen.** Körperlich im Einsatz und seelisch danach. Spiel die Gespräche nach der Mission genauso aus wie die Heilung im Gefecht.
- **Zeig den Preis.** Jede Heilung darf ein kleines Echo hinterlassen, eine Beschreibung, eine Geste.
- **Such dir deinen Platz.** Heilende Aura bindet dich drei Runden lang an eine Stelle. Stell dich dorthin, wo die Zelle dich schützen kann, und sag ihr vorher, dass du nicht ausweichen wirst.
- **Denk an die Zeit danach.** Psychische Stabilisierung und ein Gespräch in der Kantine sind oft wertvoller als jede Heilung im Gefecht. Hilft ein Psychic Healer bei der Behandlung eines Traumas, ist die Probe nach dem Grundregelwerk eine Stufe leichter.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wer heilt dich?

BEISPIEL: ANKER HÄLT BRANDT AM LEBEN

Brandt ist auf 3 LP gefallen. Anker berührt ihn und setzt Schnelle Genesung ein: 2 PSI, Machbar (2).

Anker hat WE 5 und Psychische Heilung 5, ihre Heilenden Kristalle geben +1 Würfel: 6 weiße und 5 bunte Würfel. Weiß: 6, 4, 3, 3, 2, 1 ist 1 Erfolg. Bunt: 6, 5, 4, 1, 1 sind 3 Erfolge. Zusammen 4, also 2 Überschuss: Brandt heilt 2 + 2 = 4 LP und hat wieder 7.

In der nächsten Runde wird Brandt erneut getroffen. Schnelle Genesung darf ihm in dieser Szene nicht noch einmal helfen. Anker greift deshalb zu Heilender Impuls, einer mittleren Kraft für 3 PSI, die jedem Ziel einmal pro Stunde hilft.

Ausrüstung des Psychic Healers

Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk, genauer beschrieben:

- **Heilende Kristalle.** Drei milchige Kristalle in einem Lederbeutel, die der Healer auf die Wunde legt. +1 Würfel auf Psychische Heilung. Thaumaturgen behaupten, es seien minderwertige Splitter. Den Healern ist das egal.
- **Medizinisches Diagnosegerät.** Ein flacher Koffer mit Stethoskop, Messfühlern und einem kleinen Bildschirm. +1 Würfel auf Medizin bei Diagnosen: Gifte, innere Verletzungen, Krankheiten.
- **Meditationsmatte.** Eine dünne Filzmatte mit eingewebtem Legierungsfaden. Eine kurze Ruhepause auf der Matte stellt 1 PSI-Punkt mehr wieder her. Ein Verbündeter, der mit dem Healer darauf meditiert, baut einmal pro Mission 1 Belastung ab.

Gegenstand	Wirkung
Klangschale	Eine Schale aus Legierung S, die lange nachklingt, wenn man sie anschlägt. Solange sie klingt, reicht Heilende Aura 20 m statt 10 m. *Selten*, *O.D.I.N.*
Taubnessel	Ein Schmerzpflaster aus der Pharmazie des Chors. Ein Verletzter ignoriert eine Szene lang den Malus für angeschlagen. Danach −1 Würfel auf alle Proben, bis er geschlafen hat. *Häufig*, *O.D.I.N.*
Kerzen aus Prag	Ein Päckchen weißer Kerzen, wie Hospiz sie benutzt hat. Zündet ein Healer eine davon an, baut ein Psion, der eine lange Ruhepause bei ihrem Licht verbringt, 1 Belastung ab. Einmal pro Mission. Niemand kann erklären, warum es wirkt. *Häufig*, *20 €*.

Die anderen und wir

Wie Healer die anderen sehen

Subklasse	Wie Healer sie sehen
Telepath	Sie tragen mehr, als sie zugeben. Jeder Telepath hat Stimmen im Kopf, die nicht seine sind. Healer helfen ihnen, sie leiser zu stellen, und lassen sich dabei nie lesen.
Telekinetic	Ihre Körper sind Baustellen: Muskeln, Sehnen, Nasenbluten. Sie kommen erst, wenn es zu spät ist, und bedanken sich mit Kuchen.
Precognitive	Die schwersten Patienten. Einen Schmerz, der noch nicht geschehen ist, kann man nicht heilen.
Elementarist	Verbrennungen, immer Verbrennungen. Und dahinter Kinder, die zu früh zu viel Macht bekommen haben.

„Ich habe gesehen, wie Anker einen Soldier zusammengeflickt hat, der doppelt so schwer war wie sie. Danach hat sie sich an die Wand gesetzt und eine Stunde lang geweint. Er hat sie nie danach gefragt. Ich auch nicht."
Psion, Codename Funke

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

Healer sehen, was O.D.I.N. mit Menschen macht. Sie flicken die Körper, die aus den Einsätzen zurückkommen, und die Seelen, die nicht ganz zurückkommen. Sie wissen, wie viele Agenten jedes Jahr ein Trauma erleiden, wie viele den aktiven Dienst verlassen und wie viele Psionen in den Stillen leben. Keine andere Subklasse hat einen so klaren Blick auf den Preis, den die Organisation bezahlt.

Deshalb sind Healer die treuesten Psionen und zugleich die, die am lautesten sagen, was sie denken. Sie glauben an die Arbeit, weil sie die Menschen kennen, die sie tun. Und sie glauben der Organisation nicht alles, weil sie die Akten auf der Krankenstation gesehen haben.

Für O.D.I.N. sind Healer unersetzlich. Kein Beobachter schreibt gern einen schlechten Bericht über einen Healer. Die meisten schreiben über Erschöpfung.

Beispielcharakter: Anker

„Jeder von uns hat eine Akte, die er nie lesen darf. Das verbindet."
Psion, Codename Anker

Psychic Healer, Kadett. Lisa Morgenstern, 26, war Pflegeschülerin in Freiburg, als ein Patient auf der Intensivstation starb und sie seinen letzten Gedanken hörte. Seitdem heilt sie Menschen, die sie nicht berühren dürfte, und hört Dinge, die sie nicht hören will.

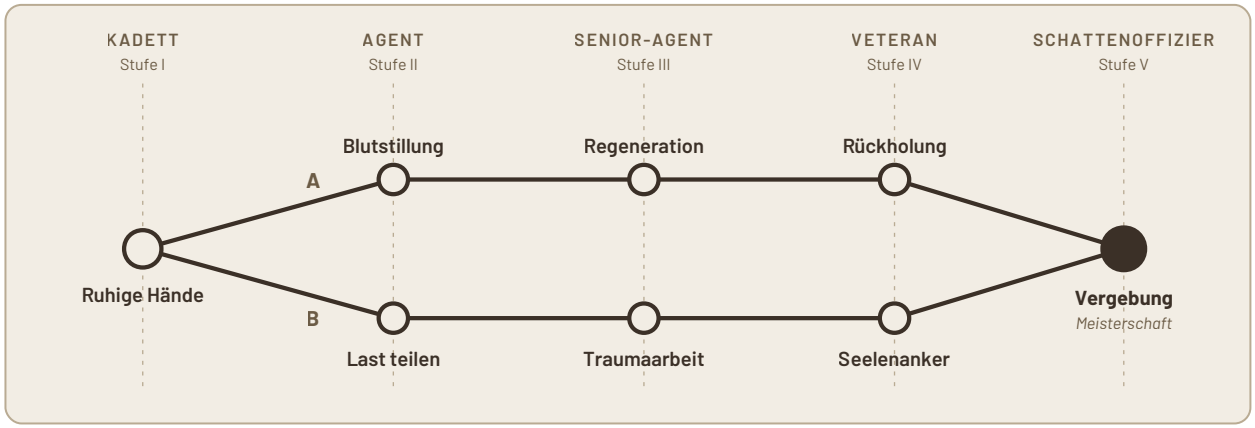
Sie ist sofort spielbar.

Anker	Psychic Healer, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 3, IN 3, WE 5, WK 4, CH 3, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Psychische Heilung 5, Medizin 4, Menschenkenntnis 4, Geistige Widerstandskraft 4, Konzentration 3, Stressbewältigung 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Überzeugen 2, Zähigkeit 2, Akademisches Wissen 2
Werte	LP 11, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2, PSI-Punkte 12
Fähigkeiten	Schnelle Genesung, Psychische Stabilisierung, Heilende Aura
Kräfte	Klein: Schmerzunterdrückung, Stabilisierter Atem, Sinnenschärfe, Nachklang. Mittel: Heilender Impuls, Nervenruhe
Archetyp	Die Wächterin

Ausrüstung: Neuro-Helm, Heilende Kristalle, medizinisches Diagnosegerät, Meditationsmatte, Konditionierungspillen.

So spielst du Anker: Du bist die Ruhe der Zelle. Du redest wenig im Einsatz und viel danach. Du weißt von jedem in der Zelle, was ihn nachts wachhält, und du erzählst es niemandem. Bruchstück: Wenn du Fieber hast, rufst du einen Namen, den niemand kennt.

Der Ast des Psychic Healers



Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Ruhige Hände**	Passiv. Erste Hilfe durch den Healer heilt 1 LP mehr und gelingt auch ohne Verbandskasten.
II A	**Blutstillung**	2 PSI, 15 m, ohne Berührung. Ein sterbender Verbündeter ist stabilisiert.
III A	**Regeneration**	3 PSI, Berührung. Heilt 3 + Überschuss LP. Jede Person einmal pro Tag.
IV A	**Rückholung**	Passiv. Rückholimpuls kostet 3 PSI weniger, und der Healer erleidet dabei keine Belastung.
II B	**Last teilen**	1 PSI, Berührung. Der Healer übernimmt bis zu 3 Belastung eines Verbündeten auf sich selbst.
III B	**Traumaarbeit**	Passiv. Der Healer kann ein Trauma in einer einzigen Sitzung behandeln statt in mehreren. Die Probe ist um eine weitere Stufe leichter, zusammen mit der Hilfe nach dem Grundregelwerk also Einfach (1).
IV B	**Seelenanker**	Passiv. Alle Verbündeten in 10 m erhalten +2 Würfel auf Grauen-Proben. Die erste Belastung pro Szene, die einer von ihnen erleiden würde, entfällt.
V	**Vergebung**	Einmal pro Mission, 6 PSI, eine Minute. Alle Verbündeten in Sichtweite verlieren ihre gesamte Belastung. Der Healer erleidet die Hälfte davon selbst, abgerundet, höchstens bis zu seiner Belastbarkeit minus 1.

Kapitel XI.
ELEMENTARIST

Elementarist

„Feuer ist ehrlich. Es will nur eins, und das sagt es dir sofort.“
Psion, Codename Zunder

Elementaristen sind die Jüngsten im Chor, in jeder Hinsicht. In größerer Zahl gibt es sie erst seit 2011, die meisten sind unter dreißig, und ihre Kraft ist die wildeste, die ein Psion haben kann: Feuer, Wind und Erde, die einem Willen gehorchen, solange er sich konzentriert. Die Älteren im Chor beobachten sie mit Misstrauen. Die Elementaristen antworten mit Stolz und Trotz, und manchmal mit Feuer.

ELEMENTARIST AUF EINEN BLICK

Schwerpunkt: Feuer, Wind und Erde lenken, das Schlachtfeld verändern.

Boni: +2 WE, +1 WK. Fertigkeiten: +2 Elementarkontrolle (Hauptgabe), +1 Energiemanipulation, +1 Psi-Kampf.

Ausrüstung: Elementarer Fokussierer, Schutzamulett (+1 Rüstung gegen Feuer, Kälte und Elektrizität), leichte Robe.

Feuerkontrolle (WE + Elementarkontrolle, 10 m): Feuerangriff gegen die Verteidigung, Schaden 3 + Überschuss. Brennbares entzündet sich.

Windsturm (WE + Elementarkontrolle, 10 m Radius, 1 Runde): Gegner im Bereich −2 Initiative in der nächsten Runde und −1 Würfel auf Fernkampf. Vertreibt Rauch und Gas.

Erderschütterung (WE + Elementarkontrolle, 5 m Radius): alle im Bereich, auch Verbündete, erleiden Schaden 2 und stürzen, wenn ihnen GE + Akrobatik gegen Machbar (2) misslingt.

Jede Fähigkeit kostet 2 PSI. Feuerkontrolle geht gegen die Verteidigung, die anderen gegen Machbar (2). Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Wesen der Gabe

Elementaristen spüren die Energie in Feuer, Luft und Erde als Teil ihres eigenen Körpers. Ein Lagerfeuer fühlt sich an wie eine Hand, die man ausstrecken kann, ein Gewitter wie ein fremder Herzschlag. Anders als Telekineten bewegen sie keine Dinge. Sie verstärken, was schon da ist, und lenken es.

Was nicht da ist, nehmen sie sich. Feuerkontrolle braucht keine offene Flamme: Der Elementarist zieht die Wärme aus der Luft, aus dem Metall einer Waffe, zur Not aus seinem eigenen Körper. Deshalb frieren Elementaristen nach einem Gefecht, und deshalb haben die meisten immer ein Feuerzeug in der Tasche. Mit einer Quelle geht alles leichter.

Die meisten Elementaristen haben ein Element, das ihnen näher ist als die anderen. Feuermenschen sind schnell und ungeduldig, Windmenschen unruhig, Erdmenschen still und schwer zu überreden. Das ist keine Regel, aber jeder Ausbilder hat es beobachtet.

Und fast alle spüren das Wetter. Ein Gewitter kündigt sich bei ihnen Stunden vorher an, als Druck hinter den Augen. Einige sagen, sie spürten Risse auf dieselbe Weise, kurz bevor sie sich öffnen. Der Wissenschaftliche Zweig untersucht das seit Jahren.

REGEL: QUELLEN UND RADIUS

Feuerkontrolle braucht keine Quelle. Elementarer Fokus braucht eine: vorhandenes Feuer oder Wasser in Reichweite.

Windsturm und Erderschütterung wirken im Radius um den Elementaristen, er selbst ist nicht betroffen. Windsturm trifft nur Gegner, Erderschütterung jeden im Bereich.

Was einmal brennt, brennt nach den Regeln für Feuer aus dem Grundregelwerk weiter, bis jemand es löscht.

Der erste Funke

Die Manifestation eines Elementaristen ist fast immer ein Ereignis, über das die Lokalzeitung berichtet. Ein Kinderzimmer brennt aus, und das Kind darin bleibt unverletzt. Ein Blitz schlägt dreimal in dasselbe Haus. Ein Erdstoß erschüttert ein Dorf, in dem es noch nie ein Erdbeben gab. Viele junge Elementaristen werden zuerst von der Polizei gefunden, als Brandstifter, und sitzen Wochen in Untersuchungshaft, bevor ein Beamter mit ungewöhnlichen Fragen auftaucht.

W6	Was geschah, als es anfing
1	Dein Zimmer brannte aus. Du nicht
2	Ein Gewitter stand drei Tage lang über deinem Dorf und zog erst ab, als du weinend eingeschlafen warst
3	Der Schulhof bekam einen Riss, genau unter deinen Füßen
4	Du hast einen Blitzschlag überlebt. Seitdem hörst du den Strom in den Wänden
5	Ein Waldbrand bog um dich herum wie Wasser um einen Stein
6	Die Polizei hielt dich für einen Brandstifter. Du hast drei Monate in Untersuchungshaft gesessen

Kein Feuer

„Kein Feuer“, hatte Brandt im Wagen gesagt, dreimal, und beim dritten Mal hatte er Funke dabei angesehen.

Die Chemiefabrik am Stadtrand von Duisburg war seit sechs Stunden geräumt. Offiziell wegen eines Lecks in einem Chlortank, und das Leck gab es wirklich. Was die Feuerwehr nicht wusste: Mitten in der Abfüllhalle stand seit dem Morgen ein Riss offen, nicht größer als eine Tür, und aus ihm kam etwas, das sich an den Rohrleitungen entlangzog wie ein Schatten, der sein Licht verloren hat.

Funke stand am Rand der Halle und spürte alles auf einmal. Das Gas, schwer und träge, das sich über den Boden schob. Die Hitze in den Pumpen. Den Strom in den Leitungen, ein Summen wie von Wespen. Und die Wärme in seinen eigenen Händen, die nur darauf wartete, dass er sie losließ. Ein einziger Funke, und die Halle wäre ein Feuerball. Das Ding aus dem Riss auch. Und die Zelle mit ihm.

Er kannte die Bilder von Zunder so gut, dass er sie im Schlaf hätte aufzählen können. Zunder im brennenden Wald, das Feuer hinter sich wie einen Mantel. Das war es, was Funke wollte. Einmal so sein.

„Funke“, sagte Brandt über Funk. „Was machst du?“

„Ich denke nach.“

„Denk schneller.“

Funke nahm die Hände aus den Taschen. Nicht das Feuer. Die Luft. Er zog sie zusammen, alles, was in der Halle war, ein tiefer, langer Atemzug, und dann stieß er sie aus, durch die offenen Tore hinaus in die Nacht. Der Windsturm riss das Gas mit sich wie ein Laken von der Leine. Die Zelle hustete, die Augen tränten, aber alle konnten atmen.

Das Ding am Riss drehte sich zu ihm um. Es hatte kein Gesicht, aber es sah ihn an.

Unter der Abfüllanlage lag eine alte Betonplatte, und unter der Betonplatte war Erde. Funke kniete sich hin und legte beide Hände flach auf den Boden. Die Erschütterung lief durch die Halle wie eine Welle durch ein Laken. Die Laufstege über dem Riss knickten ein und stürzten auf den Schatten, zwei Tonnen Stahl, und Moth, die zu nah daneben gestanden hatte, stürzte mit, zwei Meter tief, und fluchte in drei Sprachen.

Dann tat Raven, was Investigators in solchen Nächten tun, mit Salz, Kreide und einem Buch, das älter war als der Chor, und der Riss schloss sich.

Im Bericht des Beobachters stand am nächsten Tag ein einziger Satz über Funke: *Subjekt zeigte Beherrschung*. Niemand hatte gefilmt. Niemand würde es je erfahren. Funke war den ganzen Tag schlecht gelaunt.

Am Abend setzte sich in der Kantine ein alter Telepath zu ihm, einer von denen, die kaum mit Elementaristen redeten. Er sagte nichts. Er stellte ihm ein Bier hin und tippte sich mit zwei Fingern an die Stirn, dort, wo der Helmrand saß.

Funke brauchte eine Weile, bis er verstand, dass das ein Gruß war.

Die Neuen

Vor 2011 kannte der Chor kaum Elementaristen. In den Akten stehen eine Handvoll Fälle: ein samischer Junge aus Kiruna, der in den Fünfzigerjahren Schneestürme rufen konnte und mit neunzehn im Eis verschwand, eine Frau aus Neapel, die in den Siebzigern Blitze anzog, ein paar Brandstifter, die keine waren. Niemand wusste, wie man sie ausbilden sollte, und die meisten dieser frühen Elementaristen lebten nicht lange.

Mit der Häufung änderte sich das. 2012 gab es in Hort-2 zum ersten Mal einen ganzen Jahrgang Elementaristen, zwölf Kadetten zwischen vierzehn und neunzehn, und niemanden, der sie ausbilden konnte. Der Chor bat das Kollegium um Hilfe. Zwei Thaumaturgen, die Feuerzauber beherrschten, und ein alter Meteorologe aus dem Wissenschaftlichen Zweig entwickelten in einem einzigen Winter die Übungen, nach denen Elementaristen bis heute lernen. Die älteren Psionen haben das nie ganz verziehen. Im Chor sagt man noch immer, die Elementaristen hätten bei den Kristallleuten gelernt.

2017 löschte Zunder den Brand in Portugal. Seitdem sind Elementaristen nicht mehr nur die Neuen, sondern die Neuen mit einer Legende, und das hat vieles verändert. Heute ist etwa jeder fünfte Psion ein Elementarist, und fast alle sind jünger als dreißig. Sie haben ihren eigenen

Humor, ihre eigene Musik und ihre eigene Art, Helme zu bemalen, meist mit Flammen, die die Älteren albern finden.

Legende: Zunder

Die Legende der Elementaristen lebt noch. Codename **Zunder** löschte im Sommer 2017 einen Waldbrand in Portugal, der sich gegen jeden Wind ausbreitete, weil in seinem Zentrum ein Riss offen stand. Zunder ging allein hinein, drei Kilometer durch brennenden Wald, und zog das Feuer hinter sich her wie einen Mantel, bis es in sich zusammenfiel. Er kam mit verbrannten Händen und ohne Haare zurück. Er war 19 Jahre alt. Im Chor sagen die Älteren seitdem nicht mehr ganz so laut, dass Elementaristen nur Zerstörung können.

Die Ausbildung

Elementaristen lernen zuerst das Löschen und dann das Zünden. So haben es die beiden Thaumaturgen 2012 festgelegt, und seitdem hat niemand gewagt, die Reihenfolge zu ändern.

- **Die Kerze.** Eine Kerzenflamme in einem Raum mit offenen Fenstern. Der Kadett hält sie eine Stunde lang ruhig, während die Ausbilder Türen schlagen und Ventilatoren einschalten. Dann löscht er sie, ohne zu pusten.
- **Der Kessel.** Ein Betonbunker mit Abflüssen im Boden und Löschdüsen an der Decke. Hier darf der Kadett zum ersten Mal zünden, unter Aufsicht und in feuerfester Kleidung.
- **Die Wetterwache.** Zwei Monate auf einer abgelegenen Wetterstation im Norden, allein mit einem Ausbilder. Der Kadett lernt, das Wetter zu lesen, bevor er es verändert.
- **Der Steinkreis.** Der Kadett sitzt auf dem Boden und spürt, was darunter liegt: Leitungen, Hohlräume, Wasser, Fels. Wer Erderschütterung einsetzt, ohne zu wissen, was unter ihm ist, bringt eines Tages ein Haus zum Einsturz.
- **Die Löschübung.** Zum Abschluss löscht der Kadett einen Brand, den ein anderer Elementarist gelegt hat, ohne Wasser und ohne Hilfe. Wer es schafft, bekommt seinen eigenen Helm.

Spielweisen

Jeder Elementarist hat ein Element, das ihm näher liegt, und eine Art, damit umzugehen. Die genannten Kräfte und Knoten sind Empfehlungen. Neue Kräfte stehen in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel VIII.

Spielweise	Beschreibung
Der Brandstifter	Richtet mehr Schaden an als jeder andere Psion und muss lernen, wann er es lässt. *Kräfte:* Elementarer Fokus, Energiepuls. *Knoten:* Glut, Blitzschlag, Feuersturm.
Die Wetterfrau	Verändert das Schlachtfeld mit Wind, Nebel und Regen und macht die Zelle unsichtbar. *Knoten:* Nebelwand, Wetterherz.
Der Erdrufer	Hält Gegner fest, bringt Böden zum Beben und Mauern zum Einsturz. *Knoten:* Elementargespür, Erdgriff.
Die Blitzableiterin	Lenkt Strom, legt Elektronik lahm und arbeitet gern mit Saboteuren und Hackern. *Fertigkeiten:* Energiemanipulation, Technik. *Knoten:* Blitzschlag.
Der Feuerwehrmann	Löscht, lenkt und rettet. Der Elementarist, den die anderen Psionen am liebsten dabeihaben. *Kräfte:* Elementarer Fokus, Stabilisierter Atem. *Knoten:* Elementargespür, Nebelwand.
Die Schmiedin	Erhitzt Metall, schweißt Türen zu und brennt Schlösser auf. Arbeitet eng mit Engineers. *Fertigkeiten:* Energiemanipulation, Ingenieurwesen. *Kräfte:* Elementarer Fokus.

Der Preis

Elementaristen bezahlen mit Wärme. Jede Kraft, die keine Quelle findet, nimmt sich, was sie braucht, und nach einem langen Gefecht haben viele Elementaristen blaue Lippen und Hände, die nicht aufhören zu zittern. Verbrennungen gehören zum Beruf. Kaum einer hat noch beide Augenbrauen.

Die größere Gefahr ist der Hunger. Feuer will brennen, und ein Elementarist spürt dieses Wollen wie ein eigenes. Die meisten lernen, es zu beherrschen. Einige

nicht. Es gibt Elementaristen, die nachts leere Grundstücke anzünden, nur um das Gefühl zu haben, und es gibt Beobachter, die jeden Brand im Umkreis ihres Horts auf einer Karte markieren.

Und Elementaristen tragen das Misstrauen des Chors. Sie sind jung, sie sind viele, und niemand weiß, warum es sie plötzlich gibt. Jeder Elementarist hat schon einmal einen älteren Psion sagen hören, sie seien eine Laune der Natur. Die meisten haben gelernt, darüber zu lachen.

OPTIONALE REGEL: KALTE HÄNDE

Setzt ein Elementarist in einer Szene dreimal oder öfter Feuerkräfte ein, ohne dass in 10 m ein offenes Feuer brennt, friert er danach. Bis er sich eine Viertelstunde lang aufgewärmt hat, würfelt er auf alle Proben mit GE mit −1 Würfel.

Ein Sturmfeuerzeug in der Hand genügt als Feuer.

W6	Was die Gabe mit dir macht
1	Deine Hände sind immer kalt
2	Du spielst mit Feuerzeugen, wenn du nachdenkst
3	Bei Gewitter kannst du nicht schlafen
4	Du riechst Regen einen Tag vorher
5	Wenn du wütend bist, stehen dir die Haare zu Berge
6	In deiner Nähe gehen Glühbirnen kaputt

Im Spiel

- **Du veränderst das Schlachtfeld.** Denk an Gelände, Wetter, Rauch und Deckung, nicht nur an Schaden.
- **Die Umgebung ist deine Ressource.** Frag die Spielleitung, was es in der Nähe gibt: eine Gasleitung, einen Brunnen, einen Sandhaufen.
- **Pass auf deine Leute auf.** Erderschütterung trifft auch Verbündete, und Feuer fragt nicht, wem es gehört. Sag der Zelle Bescheid, bevor du loslegst.
- **Feuer ist laut.** Ein Brand lässt sich schwerer vertuschen als alles andere, was ein Psion anrichtet. Überleg, wer die Feuerwehr ruft und was sie finden wird.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wie fühlt es sich an, der Neue in einem Chor zu sein, der älter ist als deine Eltern?

BEISPIEL: FUNKE BRINGT DEN BODEN ZUM BEBEN

Zwei Kultisten (Verteidigung 1, Rüstung 0, 5 LP) stehen 4 m vor Funke, Moth steht 3 m neben ihm. Funke setzt Erderschütterung ein: 2 PSI, Machbar (2), 5 m Radius um ihn herum.

Funke hat WE 5 und Elementarkontrolle 5, sein Elementarer Fokussierer gibt +1 Würfel: 6 weiße und 5 bunte Würfel. Er erzielt 3 Erfolge, die Probe gelingt.

Alle im Bereich erleiden Schaden 2, die Rüstung zählt: Die Kultisten verlieren je 2 LP, Moth mit ihrer leichten Rüstung 1 LP. Dann würfelt jeder GE + Akrobatik gegen Machbar (2). Beide Kultisten scheitern und stürzen. Moth schafft 3 Erfolge und bleibt stehen. Sie sagt trotzdem etwas Unfreundliches.

Ausrüstung des Elementaristen

Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk, genauer beschrieben:

- **Elementarer Fokussierer.** Ein Armreif aus geschwärztem Kupfer mit einem Kern aus Legierung S. Er ist ein Fokusgerät für elementare Kräfte und gibt +1 Würfel auf Elementarkontrolle. Er wird warm, wenn in der Nähe ein Feuer brennt.
- **Schutzamulett.** Das Amulett der Elementaristen gibt +1 Rüstung gegen Feuer, Kälte und Elektrizität. Es ist nicht dasselbe wie das Schutzamulett aus dem Grundregelwerk, Kapitel X, das gegen Beeinflussung schützt. Im Chor heißt es deshalb nur das Brandamulett.
- **Leichte Robe.** Ein weiter Mantel aus feuerfestem Gewebe. Er zählt nicht als Rüstung, aber wer ihn trägt, gerät nicht in Brand.

Gegenstand	Wirkung
Sturmfeuerzeug	Ein Feuerzeug aus Messing, das auch im Sturm brennt. Eine Quelle für Elementarer Fokus, die in jede Tasche passt, und die beste Medizin gegen kalte Hände. *Häufig, 40 €.*
Brandkapseln	Sechs Glaskapseln mit einer Flüssigkeit, die an der Luft sofort brennt. Geworfen (GE + Athletik, 10 m) schaffen sie ein Feuer, wo keines ist. *Selten, O.D.I.N.*
Erdungsband	Ein Band aus Kupfergeflecht um den Knöchel. Schaden durch Elektrizität sinkt um 1, und wer es trägt, kann mit Energiemanipulation an offenen Leitungen arbeiten, ohne sich selbst zu gefährden. *Selten, O.D.I.N.*

Die anderen und wir

Wie Elementaristen die anderen sehen

Subklasse	Wie Elementaristen sie sehen
Telepath	Die Alten. Sie tun, als hätten sie den Chor erfunden. Haben sie ja auch. Man redet trotzdem nur mit ihnen, wenn man muss.
Telekinetic	Kollegen. Dieselbe Arbeit, nur kälter. Telekineten sind die Einzigen, die verstehen, dass man manchmal einfach etwas kaputt machen muss.
Precognitive	Sie sehen uns an, als wüssten sie, wie wir enden. Vielleicht wissen sie es.
Psychic Healer	Ohne sie hätten wir keine Hände mehr. Elementaristen sind die einzigen Psionen, die ihren Healern Blumen schenken.

„Die Alten sagen, wir hätten bei den Kristallleuten gelernt. Stimmt. Und die Kristallleute sagen, wir hätten ihnen nichts beigebracht. Stimmt nicht."
Psion, Codename Föhn

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

Für viele Elementaristen ist O.D.I.N. die einzige Heimat, die sie kennen. Sie waren fast noch Kinder, als die Organisation sie fand, in Untersuchungshaft, in Heimen, in abgebrannten Elternhäusern, und sie hatten kaum ein Leben draußen. Sie sehen O.D.I.N. wie eine strenge Familie: Man streitet, man schlägt Türen zu, und man bleibt.

Das macht sie treu und aufsässig zugleich. Elementaristen beschweren sich lauter als jede andere Subklasse über Vorschriften, Beobachter und Helme, und sie gehen trotzdem in jeden Einsatz, zu dem man sie ruft.

Was sie beunruhigt, ist die Frage, die niemand beantwortet: Warum gibt es sie? Warum erst seit 2011, warum so viele, warum so jung? Die Ausbilder sagen, das wisse niemand. Einige Elementaristen haben angefangen, selbst zu suchen. Ihre Beobachter schreiben das auf.

Für O.D.I.N. sind Elementaristen die mächtigsten Waffen des Chors und seine größte Unbekannte. Man bildet sie aus, man setzt sie ein, und man beobachtet sie genauer als alle anderen.

Beispielcharakter: Funke

Elementarist, Kadett. Tiago Ferreira, 22, wuchs in Porto auf und sah als Dreizehnjähriger im Fernsehen die Bilder von dem Waldbrand, den Zunder gelöscht hat. Zwei Jahre später brannte sein Zimmer. Er hat einen Hang zu dummen Wetten, eine Vorliebe für Feuerzeuge und einen Helden, den er nie getroffen hat.

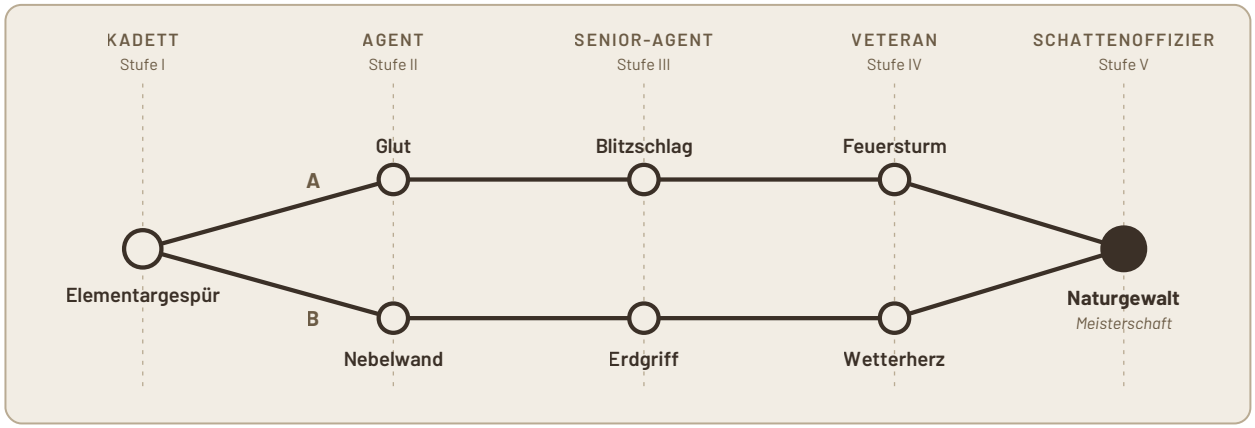
Er ist sofort spielbar.

Funke	Elementarist, Kadett
Attribute	ST 2, GE 3, KO 3, IN 3, WE 5, WK 3, CH 2, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Elementarkontrolle 5, Geistige Widerstandskraft 4, Ausweichen 4, Konzentration 3, Psi-Kampf 3, Athletik 3, Zähigkeit 3, Wahrnehmung 3, Energiemanipulation 2, Überleben 2, Schusswaffen 2, Menschenkenntnis 1
Werte	LP 12, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, PSI-Punkte 11
Fähigkeiten	Feuerkontrolle, Windsturm, Erderschütterung
Kräfte	Klein: Energiepuls, Sinnenschärfe, Psychischer Ruck. Mittel: Elementarer Fokus
Archetyp	Der Hungrige

Ausrüstung: Neuro-Helm, Elementarer Fokussierer, Schutzamulett, leichte Robe, Sturmfeuerzeug.

So spielst du Funke: Du bist laut, schnell und immer ein bisschen zu nah am Feuer. Du willst den Älteren im Chor beweisen, dass Elementaristen mehr können als verbrennen. Bruchstück: Der Geruch von Ozon macht dich ruhig.

Der Ast des Elementaristen



Stufe	Knoten	Wirkung
I	**Elementargespür**	Passiv. Der Elementarist spürt Feuer, Stromleitungen, Wasser und Hohlräume in 30 m. Elementarer Fokus kostet 1 PSI weniger.
II A	**Glut**	Passiv. Feuerkontrolle richtet +1 Schaden an. Das Ziel brennt (Waffeneigenschaft Feuer).
III A	**Blitzschlag**	3 PSI, 20 m, Angriff gegen die Verteidigung. Schaden 4 + Überschuss, Durchschlag 1. Elektronik am Ziel fällt eine Runde aus.
IV A	**Feuersturm**	6 PSI, Schwer (3), 20 m Reichweite, Radius 10 m. Angriff gegen jedes Ziel im Bereich, auch Verbündete. Schaden 3 + Überschuss, Feuer.
II B	**Nebelwand**	2 PSI. Nebel im Radius von 10 m für eine Szene. Alle im Nebel +1 Verteidigung, Fernkampf in den Nebel −2 Würfel.
III B	**Erdgriff**	3 PSI, Radius 5 m. Der Boden hält alle Gegner fest. Jeder würfelt ST + Athletik gegen die Erfolge des Elementaristen, sonst kann er sich zwei Runden nicht bewegen.
IV B	**Wetterherz**	6 PSI, 10 Minuten Konzentration. Der Elementarist verändert das Wetter im Umkreis von einem Kilometer für eine Stunde: Regen, Wind, Nebel, Gewitter.
V	**Naturgewalt**	Einmal pro Mission. Drei Runden lang kosten alle Subklassenfähigkeiten keine PSI-Punkte und erhalten +2 Würfel. Danach 3 Belastung.

Impressum

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