O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

THAUMATURG

KLASSENBUCH

von David Ger

Inhalt

Prolog: Das Flüstern **4**

Kapitel I: Das Kollegium entsteht **7**

Die ersten Steine 8
Aus Holloways Tagebuch 8
Das Kollegium 9
Krieg und Vertrag 9
Nordlicht 9
Die Kristalle wachsen 10

Kapitel II: Die Kristallhoheit **11**

O.D.I.N. aus Sicht des Kollegiums 12
Ein Besuch in der Schwarzen Bibliothek 13
Die ungeschriebenen Regeln 13
Leben mit der Kunst 14

Kapitel III: Die anderen Zweige **15**

Das Kollegium und die anderen 16
Eine Zelle, ein Kreis 17

Kapitel IV: Spielmechaniken **18**

Die fünf Schulen 19
Einen Thaumaturgen erschaffen 19
Warum sie bleiben 20
Das Siegel 20
Arkana 22
Das Verbotene 22
Spielbeispiel: Das Siegel wächst 22
Häufige Fragen 23
Neue Zauber 23

Kapitel V: Die Kristalle **25**

Die Arten der Kristalle 27
Die erste Nacht 27
Die Geschichte des Kristallbuchs 28
Das Kristallbuch in der Praxis 28
Der Kristallmeister 28
Erschöpfung 29
Beschädigte Kristalle 29
Anfordern und Tauschen 30
Bräuche 30
Die Kammer 30
Die ohne Stein 31

Kapitel VI: Ausrüstung des Kollegiums **32**

Die Werkstatt des Kollegiums 34
Die Apotheke der Alchemisten 34
Umbauten 35
Artefakte des Kollegiums 35

Kapitel VII: Thaumaturgist **37**

Der Kreis im Treppenhaus 38
Die Hüter der Tradition 39
Die Ausbildung 40

Spielweisen ... 40
Der Preis ... 41
Im Spiel ... 41
Ausrüstung der Schule ... 42
Die anderen und wir ... 42
Beispielcharakter: Folio ... 42
Der Sektor im Siegel ... 43

Kapitel VIII: Alchemist ... 44

Rezept 212 ... 45
Die Handwerker ... 46
Die Ausbildung ... 47
Spielweisen ... 47
Der Preis ... 47
Im Spiel ... 48
Ausrüstung der Schule ... 49
Die anderen und wir ... 49
Beispielcharakter: Retorte ... 49
Der Sektor im Siegel ... 50

Kapitel IX: Illusionist ... 51

Zwei Schwestern ... 52
Die Gaukler ... 53
Die Ausbildung ... 53
Spielweisen ... 54
Der Preis ... 54
Im Spiel ... 55
Ausrüstung der Schule ... 56
Die anderen und wir ... 56
Beispielcharakter: Spiegel ... 56
Der Sektor im Siegel ... 57

Kapitel X: Chronomancer ... 58

Drei Stunden zu spät ... 59
Die Unheimlichen ... 60
Die Ausbildung ... 61
Spielweisen ... 61
Der Preis ... 61
Im Spiel ... 62
Ausrüstung der Schule ... 63
Die anderen und wir ... 63
Beispielcharakter: Pendel ... 63
Der Sektor im Siegel ... 64

Kapitel XI: Invoker ... 65

Die leere Kirche ... 66
Die Gefährlichen ... 67
Die Ausbildung ... 67
Spielweisen ... 68
Der Preis ... 68
Im Spiel ... 68
Ausrüstung der Schule ... 69
Die anderen und wir ... 70
Beispielcharakter: Bote ... 70
Der Sektor im Siegel ... 71

PROLOG
DAS FLÜSTERN

Prolog: Das Flüstern

„Die meisten Menschen, die einen Kristall berühren, spüren nur, dass er warm ist. Die anderen kommen zu uns."
Margaret Holloway, 1931

Konstantin Hale hatte 31 Jahre lang in einem Keller gearbeitet, und er hatte es nie bereut. Der Keller gehörte zu einer Bibliothek in Oxford, und in seinen Regalen lagen Handschriften, die niemand bestellte, weil niemand sie lesen konnte. Hale konnte es auch nicht. Aber er mochte sie. Er mochte die Zeichen, die sich in keine bekannte Schrift fügten, die Kreise, die an den Rändern der Seiten wiederkehrten, die Tinte, die an manchen Stellen nicht verblasst war, obwohl das Pergament schon zerfiel.

An einem Dienstag im November stand ein Mann an seinem Schreibtisch, der nicht angemeldet war. Er trug einen grauen Mantel und hielt einen Karton aus Pappe unter dem Arm, wie ein Paketbote.

„Mr. Hale", sagte er, „Sie haben vor drei Wochen eine Handschrift katalogisiert. Signatur MS Arcana 114."

Hale erinnerte sich. Ein schmales Buch, in Holz gebunden, vierzehn Seiten, auf jeder Seite ein Kreis. Er hatte in das Katalogfeld für den Inhalt geschrieben: *nicht bestimmbar*. Und dann, aus einer Laune heraus, die ihm hinterher peinlich gewesen war, in das Feld für Bemerkungen: *Die Kreise scheinen eine Reihenfolge zu haben*.

„Sie haben in die Bemerkungen etwas geschrieben", sagte der Mann. „Wie sind Sie darauf gekommen?"

„Ich weiß es nicht", sagte Hale, und das stimmte. „Sie sahen aus, als würden sie aufeinander antworten."

Der Mann lächelte zum ersten Mal. Er stellte den Karton auf den Schreibtisch und öffnete ihn. Darin lag, auf Watte gebettet, ein Stein. Er war nicht größer als eine Walnuss, klar wie Glas, und er fing das Licht der Schreibtischlampe auf eine Art, die Hale nicht gefiel und die er trotzdem nicht aufhören konnte anzusehen.

„Berühren Sie ihn", sagte der Mann. „Bitte."

Hale hätte ablehnen können. Später dachte er oft darüber nach, warum er es nicht getan hatte. Die ehrlichste Antwort war, dass der Stein es wollte.

Er war warm. Wärmer, als ein Stein in einem Keller im November sein durfte. Und dann, als Hales Finger sich um ihn schlossen, hörte er es.

Es war kein Geräusch. Es war eher, als würde jemand im Nebenraum sprechen, sehr leise, in einer Sprache, die er nicht kannte, und doch verstand er jedes dritte Wort. Oder nicht jedes Wort, sondern die Form dahinter. Die Kreise. Das Flüstern hatte dieselbe Form wie die Kreise in MS Arcana 114. Es war nicht wie eine Sprache. Es war wie eine Grammatik.

Hale öffnete die Augen. Er wusste nicht, wann er sie geschlossen hatte. Der Mann im grauen Mantel saß auf dem Besucherstuhl und rauchte, was im Keller streng verboten war.

„Was haben Sie gehört?", fragte er.

„Ich glaube", sagte Hale langsam, „ich habe gehört, wie man den siebten Kreis liest."

Der Mann drückte die Zigarette auf der Untertasse von Hales Teetasse aus. „Dann sind Sie einer von uns", sagte er. „Wir nennen uns das Kollegium. Es gibt uns seit 1926, und wir kennen dieses Buch seit Jahrzehnten nur aus Abschriften. Sie hätten es beinahe in einen Karton gepackt und ins Magazin nach Swindon geschickt."

„Was ist das für ein Stein?"

„Eine sehr gute Frage", sagte der Mann. „Die stellen wir uns auch."

Konstantin Hale verließ die Bibliothek drei Wochen später. Seinen Kollegen erzählte er, er gehe in den Vorruhestand. Seiner Schwester, er ziehe nach Schottland. Beides war nicht ganz gelogen.

In der ersten Nacht in seinem neuen Quartier, einem Zimmer unter einem Hort mit Blick auf eine Betonwand, legte er den Kristall auf den Nachttisch und versuchte zu schlafen. Er schlief nicht. Der Stein flüsterte. Nicht laut, nicht drängend. Nur beständig, wie ein Radio in einer Nachbarwohnung.

Gegen drei Uhr morgens stand Hale auf, setzte sich an den Tisch und begann, mitzuschreiben.

Am Morgen kam der Kristallmeister. Er hieß Wren, war kaum jünger als Hale und hatte die Angewohnheit, jeden Satz zu Ende zu sprechen, bevor er den nächsten anfing, als würde er ihn vorher im Kopf abschreiben. Er nahm die Blätter vom Tisch, vierzehn Seiten, eng beschrieben, und las sie im Stehen, ohne eine Miene zu verziehen.

„Haben Sie irgendetwas davon laut gelesen?"

„Nein."

„Gut." Wren legte die Blätter in eine Mappe, die Mappe in eine Bleikassette und die Kassette unter den Arm. „Sie werden in den nächsten Monaten viel lernen. Das

Wichtigste lernen Sie heute: Sie sprechen nie nach, was Sie nicht verstehen. Nie. Auch nicht, wenn der Stein Sie darum bittet.“

„Bittet er darum?“

Wren sah ihn an, zum ersten Mal richtig. „Irgendwann“, sagte er, „bittet er immer.“

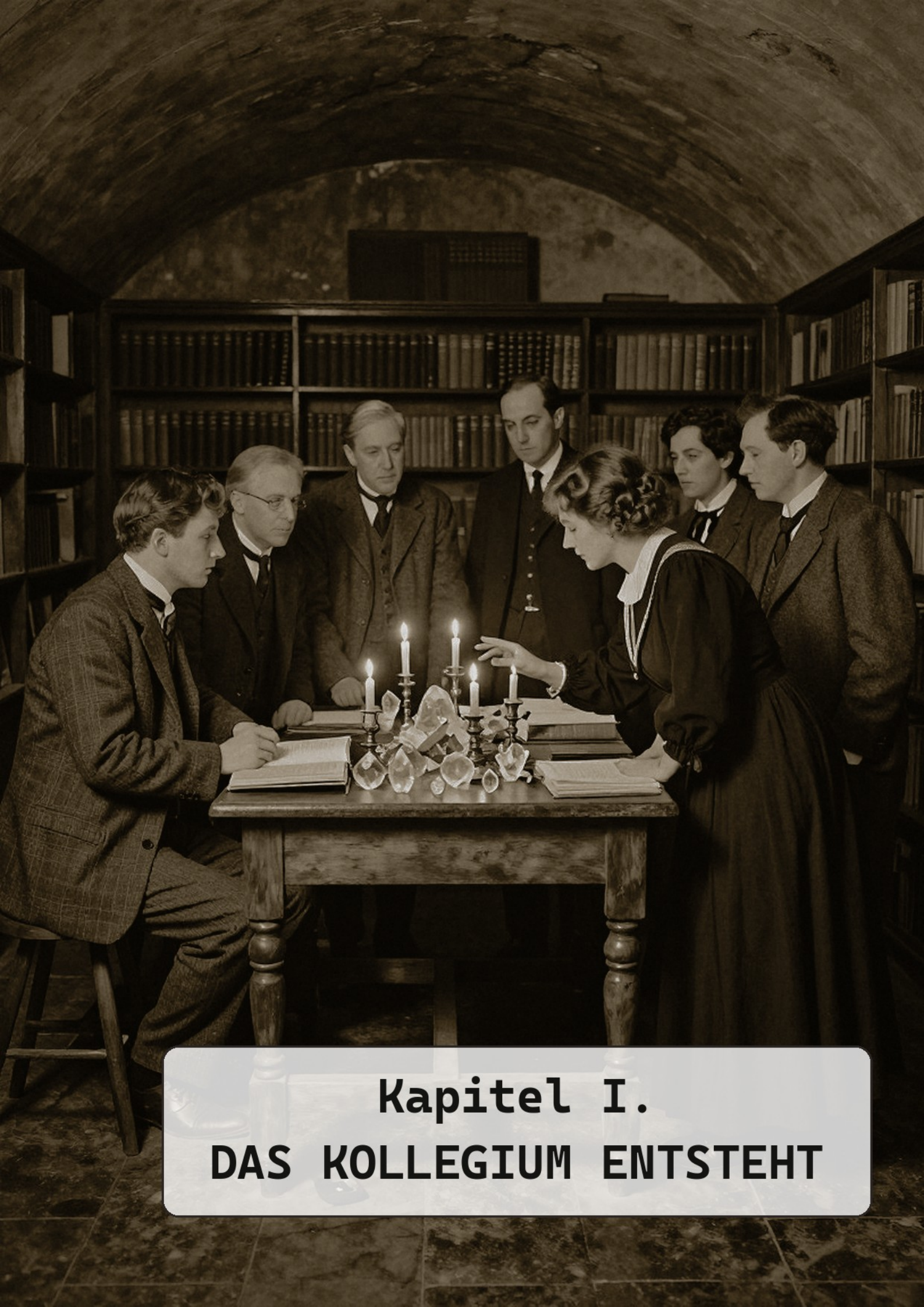
Die Ausbildung dauerte zwei Jahre. Hale lernte, Kreise zu ziehen, bis sie mit geschlossenen Augen rund wurden. Er lernte, das Flüstern mitzuschreiben, ohne es nachzusprechen. Er lernte, dass sich die Kerze auf seinem Nachttisch entzündete, wenn er eine bestimmte Zeile halblaut vor sich hin sagte, und dass sie sich erst wieder löschen ließ, wenn er die Zeile rückwärts sprach. Und er lernte, dass ihn die anderen Lehrlinge, die alle dreißig Jahre jünger waren, zuerst belächelten und dann um Hilfe baten.

Seine Mitschriften aus der ersten Nacht bekam er nie zurück. Einmal, im zweiten Jahr, fragte er Wren danach. Wren antwortete nicht. Aber als Hale im Frühjahr darauf seinen Codenamen bekam, stand er auf einer Karteikarte, die Karteikarte lag in einer Mappe, und auf der Mappe stand eine Nummer, die er wiedererkannte.

Folio.

Ein Blatt. Eine Seite in einem Buch, das jemand anderes schreibt.

```
O.D.I.N. / ARKANER ZWEIG / KRISTALLBUCH
Eintrag 7.114
Kristall: Splitter, klar, 11 g, Fundort Anatolien, 1923
Übergeben an: HALE, K. / Titel Lehrling
Bemerkung des Kristallmeisters: Subjekt hat in der ersten Nacht 14 Seiten transkribiert. Die Transkription deckt sich zu 83 % mit MS Arcana 114. Subjekt hat MS Arcana 114 nie vollständig gelesen.
Vermerk: Transkription unter Verschluss. Weiterleitung an die Schwarze Bibliothek.
Nachtrag, zwei Jahre später: Codename FOLIO. A. W.
```



Kapitel I.
DAS KOLLEGIUM ENTSTEHT

Die ersten Steine

„Wir haben nicht nach ihnen gesucht. Sie lagen einfach da, als hätte jemand sie für uns hingelegt.“
Margaret Holloway, Tagebuch, 1923

Die offizielle Chronik von O.D.I.N. hält es knapp: Zwischen 1921 und 1923 werden bei Grabungen in Anatolien, Peru und im Himalaya unabhängig voneinander Kristalle gefunden, die keinem bekannten Mineral entsprechen, und einige wenige Menschen, die sie berühren, hören Stimmen. Im Arkanen Zweig beginnt jede Ausbildung mit der Frage, wer diese wenigen Menschen waren.

Die bekannteste unter ihnen war **Margaret Holloway**, eine Orientalistin aus Oxford, die im Sommer 1923 bei einer Grabung in Zentralanatolien in eine eingestürzte Kammer kroch, weil die Arbeiter sich weigerten. Die Kammer war leer bis auf einen flachen Stein in der Mitte, in den ein Kreis gemeißelt war, und im Mittelpunkt des Kreises lagen, wie in einer Schale, sieben klare Kristalle.

Holloway nahm einen in die Hand, um ihn gegen das Licht der Lampe zu halten. Sie hörte das Flüstern zum ersten Mal, und sie beschrieb es in ihrem Tagebuch mit einem Satz, der heute über dem Eingang jedes Arkanen Archivs steht: *Es klang, als würde jemand in meinem Kopf eine Tür suchen.*

Peru und der Himalaya

In Peru fand ein Bergbauingenieur namens **Tomás Quispe** drei Kristalle in einer stillgelegten Silbermine. Er behielt einen, verkaufte zwei und bereute es den Rest seines Lebens. Im Himalaya brachte ein Träger namens **Pemba Dorje** einen Kristall aus einem Kloster, das nach einem Erdrutsch verlassen worden war. Er gab ihn einem britischen Offizier, weil der Stein ihm nachts Angst machte. Der Offizier gab ihn an einen Kurator weiter, der Kurator an Holloway.

Holloway, Quispe und Dorje trafen sich 1925 zum ersten Mal in London. Keiner von ihnen sprach die Sprache des anderen gut. Aber als sie ihre drei Kristalle auf einen Tisch legten, hörten sie alle drei dasselbe. Nicht dieselben Worte. Dieselbe Grammatik.

Aus Holloways Tagebuch

„Ich schreibe das hier für die, die nach uns kommen. Sie werden klüger sein als wir. Hoffentlich nicht zu klug.“
Margaret Holloway, 1924

Margaret Hollowys Tagebücher liegen in der Kammer, 31 Bände zwischen 1923 und 1959. Die ersten zwölf sind für jeden Magister zugänglich. Die folgenden Auszüge werden jedem Lehrling in der ersten Woche vorgelesen.

14. AUGUST 1923, ANATOLIEN

Die Arbeiter weigern sich, die Kammer zu betreten. Ich verstehe sie. Ich habe heute Nacht geträumt, dass die sieben Steine sich unterhalten, und dass eine Stimme fehlte.

3. MÄRZ 1925, LONDON

Quispe, Dorje und ich. Drei Steine auf einem Tisch. Wir sprechen keine gemeinsame Sprache, aber wir hören dasselbe. Dorje weinte. Quispe betete. Ich schrieb mit. Ich glaube, ich habe von uns dreien die schlechteste Wahl getroffen.

11. NOVEMBER 1928, OXFORD

Arthur hat drei Minuten lang gebrannt. Er sagt, es habe nicht wehgetan. Er sagt, er habe in den Flammen jemanden gesehen, der ihm zugenickt hat. Ich habe ihm geraten, das niemandem sonst zu erzählen. Ich schreibe es trotzdem auf.

2. DEZEMBER 1938, OXFORD

Heute Nacht haben alle Steine im Keller gleichzeitig geflüstert. Um 3 Uhr morgens. Es war kein Wort darin, nur ein Ton, sehr lang. Ich weiß nicht, was das war. Morgen werde ich die Zeitungen lesen.

Der Eintrag vom 2. Dezember 1938 ist der einzige, den Lehrlinge nicht vorgelesen bekommen. Sie finden ihn meist selbst, irgendwann. Und irgendwann fällt ihnen auf, dass es die Nacht vor dem Morgen von Solberg war.

Das Kollegium

Im Herbst 1926 mieteten Holloway und zwei Kollegen aus Oxford einen Kellerraum unter einer Buchhandlung, trugen ein Dutzend Bücher und elf Kristalle hinein und gaben sich einen Namen: **das Kollegium**. Es war kein Geheimbund im romantischen Sinn. Es war eine Arbeitsgruppe von Gelehrten, die ein Phänomen untersuchten, das sonst niemand ernst nahm, und die schnell merkten, dass es besser war, wenn das so blieb.

Denn die Kristalle taten mehr, als nur zu flüstern. Wer das Flüstern verstand, konnte es nachsprechen, und wer es nachsprach, veränderte die Welt. Kerzen entzündeten sich. Wasser gefror. Einmal, im Winter 1928, stand ein Student des Kollegiums nach einem misslungenen Versuch drei Minuten lang in Flammen, ohne zu verbrennen. Er hieß Arthur Penhallow. Er wurde der erste Magister des Kollegiums und später sein Vorsitzender.

Die ersten Regeln des Kollegiums stammen aus diesen Jahren, und einige davon gelten noch heute:

- Jeder Kristall wird verzeichnet, jede Übergabe wird notiert.
- Niemand arbeitet allein mit einem Kristall, den er nicht kennt.
- Was man nicht versteht, schreibt man auf. Man spricht es nicht nach.

AUS DER GRÜNDUNGSSATZUNG DES KOLLEGIUMS, 1926

§ 1. Das Kollegium dient dem Verständnis der Steine, nicht ihrem Gebrauch.

§ 2. Gebrauch ist erlaubt, soweit er dem Verständnis dient.

§ 3. Über Ausnahmen entscheidet das Kollegium.

Randnotiz, Handschrift Holloway: „§ 3 wird uns eines Tages umbringen.“

Krieg und Vertrag

In den Dreißigerjahren wurde das Kollegium entdeckt, nicht von der Öffentlichkeit, sondern von Leuten, die nach Waffen suchten. Mehrere Staaten schickten Gesandte, Käufer und schließlich Einbrecher. Das Kollegium verlor zwischen 1936 und 1939 elf Kristalle, zwei Mitglieder und seine Unschuld.

1940 evakuierte es seine gesamten Bestände in einen stillgelegten Schieferbruch in Wales. Die Operation dauerte drei Nächte, und die Kristalle reisten in Bleikisten, weil jemand bemerkt hatte, dass Blei das Flüstern dämpft. Der Schieferbruch hieß in den Akten **die Kammer**. Er ist bis heute das älteste Archiv des Arkanen Zweigs.

1947 unterzeichnete das Kollegium einen Vertrag mit einer Organisation, die damals noch keinen festen Namen hatte. Das älteste Dokument, auf dem das Kürzel O.D.I.N. erscheint, ist ein Frachtbrief für eine Bleikiste an eine Adresse, die es nicht gibt. Im Arkanen Zweig weiß jeder, was in der Kiste war: ein Kristall aus der Kammer, das Pfand des Kollegiums. **Der Vertrag von 1947** tauschte Kristalle gegen Schutz. Das Kollegium brachte sein Wissen und seine Steine in O.D.I.N. ein. Dafür behielt es die **Kristallhoheit**: Kein Kristall bei O.D.I.N. wird bewegt, ohne dass das Kollegium es weiß.

Diese Klausel ist der Grund, warum der Arkane Zweig bis heute der eigenständigste aller Zweige ist.

Nordlicht

Die offizielle Chronik erwähnt den Stützpunkt Nordlicht in Nordnorwegen, das Kristallarchiv des Kollegiums, das sich 1977 nicht mehr meldete: 41 Mitarbeiter verschwanden spurlos, die Kaffeetassen waren noch warm, die Kristalle grau wie Schiefer. Was die Chronik nicht sagt: Nordlicht war das größte Archiv des Kollegiums. In seinen Gewölben lagen 212 Kristalle.

Der Suchtrupp fand sie alle. Sie lagen an ihren Plätzen, verzeichnet, verpackt. Und sie waren alle trüb und grau wie Schiefer, erschöpft, als hätte jemand in einer einzigen Nacht jedes Wort gesprochen, das in ihnen war.

Seit Nordlicht gilt im Arkanen Zweig die **Regel der Verteilung**: Kein Archiv beherbergt mehr als 30 Kristalle, die noch sprechen. Und seit Nordlicht stellen Thaumaturgen eine Frage, die niemand beantworten kann: Wenn die Kristalle Worte enthalten, wer hat sie in dieser Nacht gesprochen?

Die Kristalle wachsen

Bis 2011 gab es alle paar Jahre einen Fund, eine Grabung, eine Höhle, einen Keller, mit einer Handvoll Steinen, selten mit ein paar Dutzend. Seit 2011 kommen jedes Jahr neue Funde dazu, manchmal ein Dutzend. Sie tauchen an Orten auf, an denen sich ein Riss geöffnet hat, in Ruinen, in Kellern, einmal im Aquarium eines Zoos in Lyon.

Und es gibt Berichte, die das Kollegium nicht öffentlich macht, nicht einmal innerhalb von O.D.I.N.: Erschöpfte Kristalle, grau wie Schiefer, die seit Jahrzehnten in den Archiven lagen, beginnen an den Rändern wieder klar zu werden. Langsam. Aber messbar.

Die Kristalle wachsen nach. Niemand weiß, woraus.

CHRONIK DES ARKANEN ZWEIGS, FREIGABE ADEPT

1921 bis 1923: Die ersten Funde. Holloway, Quispe, Dorje.

1926: Gründung des Kollegiums in Oxford.

1928: Penhallow brennt drei Minuten, ohne zu verbrennen.

1940: Evakuierung in die Kammer.

1947: Der Vertrag. Das Kollegium wird Teil von O.D.I.N.

1953: Kiruna. Evan Pryce entwickelt mit Ashgrove die Brandmunition.

1955: Das erste Aschesilber aus Pryces Werkstatt.

1977: Nordlicht. 212 Kristalle erschöpft. Regel der Verteilung.

1989: Das Kollegium stellt die Herstellung von Aschesilber ein.

2011: Die Kristalle wachsen.

Kapitel II.
DIE KRISTALLHOHEIT

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

„Der Rat gibt die Befehle. Wir geben die Steine. Man muss nicht lange überlegen, wer am Ende das letzte Wort hat."
Magister, Arkaner Zweig

Kein Zweig von O.D.I.N. ist so selbstbewusst wie der Arkane. Das hat drei Gründe. Das Kollegium ist älter als O.D.I.N. in seiner heutigen Form. Es ist dem Bund 1947 freiwillig beigetreten und nicht, wie die Psionen, eingesammelt worden. Und es verwaltet die einzige Ressource, ohne die es keine Magie gibt.

Thaumaturgen sehen O.D.I.N. deshalb weniger als Arbeitgeber denn als Partner. Einen mächtigen, oft misstrauischen, manchmal gefährlichen Partner, aber einen, der sie braucht. Sie tragen keine Helme und haben keine Beobachter. Sie haben etwas anderes: das Kristallbuch.

Das Kristallbuch

Jeder Kristall bei O.D.I.N. hat eine Nummer, einen Fundort und eine Geschichte, und all das steht im **Kristallbuch**. Das Buch wird von den **Kristallmeistern** des Kollegiums geführt, in mehreren Abschriften an verschiedenen Orten. Jede Übergabe wird eingetragen, jede Nutzung in einem Einsatz, jeder Verlust.

Für einen Thaumaturgen bedeutet das: Sein Kristall gehört ihm nicht. Er ist ihm anvertraut. Wer einen Kristall verliert, muss Rechenschaft ablegen. Wer einen Kristall zurückhält, gilt als Dieb. Und wer einen Kristall findet, egal ob im Einsatz oder beim Spaziergang, meldet ihn innerhalb von 24 Stunden.

Im Spiel bedeutet das Kristallbuch, dass die Spielleitung genau weiß, welchen Kristall jeder Thaumaturg trägt. Ein Kristall, der nicht verzeichnet ist, ist eine Geschichte für sich.

Die Kreise

Innerhalb des Arkanen Zweigs gilt neben den Rängen von O.D.I.N. eine ältere Ordnung. Sie stammt aus der Anfangszeit des Kollegiums und richtet sich danach, wie tief ein Thaumaturg in die Kunst eingedrungen ist. Man spricht von **Kreisen**, nach den Kreisen in den alten Handschriften.

Kreis	Titel	Entspricht Rang
I	Lehrling	Kadett
II	Adept	Agent
III	Magister	Senior-Agent
IV	Archivar	Veteran
V	Siegelwahrer	Schattenoffizier

Die Titel werden im Kollegium ernster genommen als die Ränge von O.D.I.N. Ein Magister wird von einem Adepten gesiezt, egal wer von beiden den höheren Rang in der Zelle hat. Auch das Siegel, der Klassenbaum der Thaumaturgen, folgt diesen Kreisen (Kapitel IV).

Die Schwarze Bibliothek

Unter einem der ältesten Archive, dessen Lage nur Archivare und Siegelwahrer kennen, liegt die **Schwarze Bibliothek**. Sie enthält die Handschriften, Transkriptionen und Aufzeichnungen, die das Kollegium für zu gefährlich hält, um sie zu lesen, und für zu wichtig, um sie zu vernichten. MS Arcana 114 liegt dort, zusammen mit den nächtlichen Mitschriften von Folio. Seit 1965 liegt dort auch ein Gutachten der Cryptanalystin Greta Sundqvist aus dem Ermittlungszweig über die Kreise von Solberg. Wer es angefordert hat, steht in keinem Katalog.

Kein Lehrling hat die Schwarze Bibliothek je betreten. Adepten wissen, dass es sie gibt. Magister dürfen einzelne Texte anfordern, mit Begründung und unter Aufsicht. Was dort steht, lernt ein Thaumaturg meist nicht aus den Büchern, sondern aus dem, was mit Kollegen geschieht, die sie gelesen haben.

Kollegium und Rat

Das Verhältnis zwischen Kollegium und Oberstem Rat ist höflich und kühl. Der Rat braucht die Kristalle. Das Kollegium braucht den Schutz. Beide wissen, dass der andere Geheimnisse hat, und beide tun so, als wäre das in Ordnung.

Prometheus, der Erste Berater des Rates, ist für magische Bedrohungen zuständig und damit der wichtigste Ansprechpartner des Kollegiums. Die Siegelwahrer treffen ihn einmal im Jahr. Was bei diesen Treffen besprochen wird, erfahren nicht einmal die Archivare. Aber nach jedem Treffen verändert sich etwas im Kristallbuch: Einige Einträge werden geschwärzt, und einige Kristalle wechseln den Ort.

Ein Besuch in der Schwarzen Bibliothek

Der Aufzug hatte keine Knöpfe. Pendel stand mit dem Archivar in der engen Kabine, die Hände hinter dem Rücken, und sah zu, wie er einen Schlüssel in ein Schloss steckte, das sie für einen Lüftungsschlitz gehalten hatte. Die Kabine fuhr nach unten. Lange.

„Sie dürfen ein Buch anfordern“, sagte der Archivar, als die Tür sich öffnete. „Eines. Sie lesen es an dem Tisch, den ich Ihnen zeige, unter der Lampe, die ich Ihnen einschalte. Sie schreiben nichts ab. Sie sprechen nichts laut. Und wenn Sie etwas hören, das nicht aus dem Buch kommt, schließen Sie es und heben die Hand.“

Die Schwarze Bibliothek war kleiner, als Pendel erwartet hatte. Ein niedriger Raum mit Regalen aus dunklem Holz, keine Fenster, eine Luft, die nach Blei und altem Papier roch. An den Regalen hingen keine Schilder, nur Nummern. Hinter jedem Regal stand eine Bleiplatte, so hoch wie ein Mensch.

Sie hatte das Zauberbuch ihrer Mutter angefordert. Astrid Solheim, gestorben 2009, Eintrag in der Schwarzen Bibliothek seit 2010. Pendel hatte drei Jahre gebraucht, um die Genehmigung zu bekommen.

Der Archivar legte es vor sie hin. Ein schmales Heft, blaues Leinen, abgegriffen. Er schaltete die Lampe ein und ging an seinen Platz an der Tür.

Pendel schlug es auf. Die ersten Seiten kannte sie, die Handschrift ihrer Mutter, sauber und klein, Notizen zur Zeitverzerrung, zu Takten, zu Pendeln. Sie blätterte weiter. 1977. Eine leere Seite. Dann, ab Februar 1977, eine neue Handschrift. Dieselbe Hand, aber anders. Enger. Hastiger. Und immer wieder dieselbe Uhrzeit am Rand: 22:10.

Auf der letzten beschriebenen Seite stand ein einziger Satz, in Norwegisch.

Sie sind nicht fort. Sie sind nur zu früh.

Pendel las ihn dreimal. Dann schloss sie das Heft, weil sie in der Stille der Bibliothek etwas hörte, das nicht aus dem Buch kam: ein leises Ticken, schneller als eine Uhr, aus der Tasche ihres Mantels, in der die Taschenuhr ihrer Mutter lag.

Sie hob die Hand.

Die ungeschriebenen Regeln

Auch das Kollegium hat Regeln, die nirgends stehen, aber jeder Lehrling nach wenigen Wochen kennt.

- **Sprich nie nach, was du nicht verstehst.** Die älteste Regel des Kollegiums und die, die am häufigsten gebrochen wird.
- **Leih nie deinen Kristall aus.** Nicht einmal einem Magister.
- **Schreib alles auf.** Ein Thaumaturg ohne Notizbuch ist ein Thaumaturg, der etwas zu verbergen hat.
- **Wenn dein Kristall dich beim Namen nennt, geh zu einem Archivar.** Sofort. Allein.
- **Frag nicht, woher die neuen Steine kommen.**

Die letzte Regel ist jünger als die anderen. Sie stammt aus der Zeit nach 2011.

```
GERÜCHTE AUS DEN ARCHIVEN (W6)
1: Holloway lebt noch. Sie wohnt in der Kammer
und spricht nur noch in Kreisen.
2: In der Schwarzen Bibliothek liegt ein Buch,
das sich selbst weiterschreibt.
3: Nordlicht war kein Unfall. Jemand hat die
212 Kristalle absichtlich geleert.
4: Die Psionen hören dasselbe wie wir. Sie
nennen es nur anders.
5: Es gibt einen Kristall, der so groß ist wie
ein Mensch. Der Rat hält ihn verborgen.
6: Ein Siegelwahrer hat vor Jahren den siebten
Kreis gelesen. Seitdem hat ihn niemand mehr
lachen hören.
```

Leben mit der Kunst

Das Zauberbuch

Jeder Thaumaturg führt ein Zauberbuch. Es ist kein Lehrbuch, sondern ein Arbeitsjournal: Mitschriften des Flüsterns, eigene Formeln, Notizen zu Einsätzen, Skizzen von Kreisen. Kein Zauberbuch gleicht dem anderen, und die meisten Thaumaturgen würden eher ihre Waffe hergeben als ihr Buch. Wenn ein Thaumaturg stirbt, geht sein Buch an das Kollegium. So will es die Satzung. Und so will es jeder Thaumaturg, der je ein fremdes Buch gelesen hat.

Der Preis

Magie ist anstrengend. Nach einem Einsatz fühlen sich Thaumaturgen, als hätten sie tagelang nicht geschlafen, und manche haben das tatsächlich nicht. Kopfschmerzen sind normal, Nasenbluten häufig. Viele Thaumaturgen berichten, dass ihnen nach einem großen Zauber für einige Minuten Farben fehlen, als hätte die Welt kurz an Sättigung verloren.

Und dann ist da das Flüstern. Es wird nicht leiser mit den Jahren, nur vertrauter. Die meisten Thaumaturgen schlafen mit ihrem Kristall in einem Bleikästchen. Einige können ohne das Flüstern nicht mehr schlafen.

Kapitel III.
DIE ANDEREN ZWEIGE

Das Kollegium und die anderen

„Sie halten uns für arrogant. Das ist ungerecht. Wir sind nur meistens im Recht."
Magister, Arkaner Zweig

Das Kollegium hat einen Ruf bei O.D.I.N., und der ist nicht nur schmeichelhaft. Thaumaturgen gelten als belesen, stolz und schwer zu führen, und als Menschen, die bei jeder Gelegenheit daran erinnern, dass es ohne ihre Steine keine Magie gäbe. Gleichzeitig ist jede Zelle froh, einen dabeizuhaben, wenn etwas durch einen Riss kommt.

Der Operative Zweig: Agent

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

Wie Agenten die Thaumaturgen sehen: als wertvolle, aber laute Kollegen. Magie hinterlässt Spuren: Brandgeruch, gefrorenes Wasser, verwirrte Zeugen. Agenten, die mit Thaumaturgen arbeiten, verbringen viel Zeit mit Aufräumen. Illusionisten sind die Ausnahme. Sie werden im Operativen Zweig fast wie eigene Leute behandelt.

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

Der Taktische Zweig: Soldier

„Er hat zwei Minuten für seinen Zauber gebraucht. Ich hätte in der Zeit das Magazin gewechselt, das Problem gelöst und einen Kaffee getrunken."
Soldier, Codename Bastion

Wie Soldiers die Thaumaturgen sehen: als langsam, kompliziert und gelegentlich sehr, sehr nützlich. Ein Feuerball im richtigen Moment beendet einen Kampf. Ein Feuerball im falschen Moment beendet die Zelle. Soldiers stehen gern vor Thaumaturgen, aber nie direkt davor.

Wie das Kollegium die Soldiers sieht: mit mehr Respekt, als man denkt. Ohne Soldiers könnte kein Thaumaturg ein Ritual zu Ende bringen. Die klügeren Thaumaturgen wissen das und sagen es auch. Seit Kiruna 1953 sind beide Zweige eng verbunden: Evan Pryce entwickelte mit Ashgrove die Brandmunition, und von 1955 bis 1989 kam das Aschesilber der Soldiers aus seiner Werkstatt. Auch die ersten kinetischen Schilde, gebaut nach dem zweiten Prototyp des Physicists Martin Hofer, enthielten Kristallsplitter, bis das Kollegium 1990 darauf bestand, dass das aufhört.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

„Ich habe ihm eine Spektralanalyse seines Kristalls gezeigt. Er hat mir erklärt, dass meine Maschine nur das Echo misst, nicht die Stimme. Ich hasse es, wenn sie recht haben."
Scientist, Codename Kepler

Wie Scientists die Thaumaturgen sehen: als Kollegen mit fragwürdiger Methodik. Der Wissenschaftliche Zweig will verstehen, wie Kristalle funktionieren. Das Kollegium will verstehen, was sie sagen. Beide halten die Frage des anderen für die falsche.

Wie das Kollegium die Scientists sieht: als Konkurrenten um die Deutungshoheit und als unverzichtbare Partner. Alchemisten und Biochemiker arbeiten oft so eng zusammen, dass man nicht mehr weiß, wer welchem Zweig angehört.

Der Psionik-Kern: Psion

„Wenn ein Thaumaturg zaubert, hört der ganze Chor kurz hin. Die meisten von ihnen merken das nicht."
Psion, Codename Sibylle

Wie Psionen die Thaumaturgen sehen: mit Neid und Unbehagen. Thaumaturgen haben keine Beobachter und keine Helme, und sie können ihre Kraft abends in ein Bleikästchen legen. Und Psionen hören manchmal ein Flüstern, wenn ein Thaumaturg zaubert, das dem ihrer dreizehnten Stimme verdächtig ähnlich ist. Viele Thaumaturgen wissen das nicht. Einige Archivare schon.

Wie das Kollegium die Psionen sieht: als Konkurrenz, als Gefahr und, wenn man ehrlich ist, mit Mitleid. Psionen bezahlen ihre Macht erst hinterher, und sie tragen sie immer mit sich. Das Kollegium hält das für leichtsinnig, und einige Magister halten die Psionen für das, was passiert, wenn man einen Kristall nicht mehr aus der Hand legen kann.

Der Ermittlungszweig: Investigator

„Der Thaumaturg sagt, der Kreis am Tatort ist eine Anrufung. Ich sage, jemand hat ihn mit Kreide gezogen und dabei links angefangen. Zusammen kommen wir weiter."
Investigator, Codename Raven

Wie Investigators die Thaumaturgen sehen: als Experten, die man bei jedem okkulten Tatort braucht und bei jeder Zeugenbefragung besser draußen lässt. Antiquarians und Paranormal Detectives arbeiten eng mit dem Kollegium zusammen, oft enger, als dem Kollegium lieb ist.

Wie das Kollegium die Investigators sieht: als natürliche Verbündete. Beide Zweige lesen Zeichen, die andere übersehen. Antiquarians genießen im Kollegium eine Achtung, die sonst nur Magistern zusteht. Einige von ihnen haben die Schwarze Bibliothek gesehen.

Eine Zelle, ein Kreis

Wie ein Thaumaturg im Zusammenspiel mit anderen Klassen arbeitet, zeigt dieser kurze Ausschnitt aus einem Einsatz. Spiegel, der Illusionist, arbeitet mit Moth, der Infiltratorin, und Brandt, dem Soldier.

„Drei Wachen am Tor", flüsterte Moth. „Zwei Kameras. Und irgendwas im Keller, das Brandt nicht mag."

„Ich mag gar nichts in Kellern", sagte Brandt.

Spiegel hatte den Kristall im Futter seines Zylinders und die Augen halb geschlossen. Das Flüstern war leise heute, freundlich, fast verspielt. Er ließ es durch sich hindurchgehen und nach außen treten.

Am Tor hielt ein Lieferwagen, den es nicht gab. Ein Fahrer, den es nicht gab, stieg aus und begann, mit den Wachen über einen Lieferschein zu streiten. Die Kameras schwenkten zum Tor. Moth war schon über den Zaun, bevor die erste Wache ihre Taschenlampe gehoben hatte.

„Wie lange hält das?", fragte Brandt.

„Drei Runden", sagte Spiegel. „Vier, wenn der Fahrer gut streitet."

„Und der Keller?"

Spiegel öffnete die Augen. Das Flüstern hatte die Tonlage gewechselt. Irgendwo unter ihnen antwortete ein anderer Stein. Er antwortete nicht auf ihn.

„Den überlassen wir dem Thaumaturgisten, der morgen kommt", sagte er. „Mit sehr viel Kreide."

Der Ausschnitt zeigt, was Thaumaturgen in einer Zelle leisten: Sie schaffen Gelegenheiten, die andere nutzen. Der Illusionist macht keinen Lärm und niemanden kampfunfähig. Er gibt der Infiltratorin drei Runden, und die Infiltratorin macht den Rest.

Kapitel IV. SPIELMECHANIKEN

Die fünf Schulen

„Es gibt nur eine Kunst. Aber es gibt fünf Arten, sie falsch zu verstehen."
Arthur Penhallow, 1934

Dieses Kapitel fasst alles zusammen, was du brauchst, um einen Thaumaturgen zu erschaffen und wachsen zu lassen. Die Grundregeln der Thaumaturgie stehen im Grundregelwerk in Kapitel IX. Jede der fünf Schulen hat in diesem Buch ein eigenes Kapitel mit ihrer Geschichte, ihren Spielweisen, einem Beispielcharakter und ihrem Sektor des Siegels.

Schule	Kapitel	Schwerpunkt	Attribute
Thaumaturgist	VII	Rituale, Bannkreise, Gegenzauber	IN, WE
Alchemist	VIII	Elixiere, Verwandlung, Sprengmittel	IN, WE
Illusionist	IX	Trugbilder, Tarnung, Unsichtbarkeit	IN, CH
Chronomancer	X	Zeit verlangsamen, beschleunigen, zurückblicken	IN, WE
Invoker	XI	Beschwörung, Schutz, Pakte	WE, CH

Einen Thaumaturgen erschaffen

Thaumaturgen werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. Zwei Dinge unterscheiden sie von anderen Agenten: Sie brauchen einen Kristall, und sie beginnen als **Lehrling** im ersten Kreis des Kollegiums. Überlege dir außerdem, wie dein Charakter seinen ersten Kristall berührt hat.

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 Berufung

„Alle reden vom ersten Zauber. Ich erinnere mich an die erste Nacht danach, als ich nicht schlafen konnte, weil der Stein nicht still war."
Thaumaturgin, Codename Retorte

Anders als Psionen tragen Thaumaturgen ihre Begabung nicht als offene Wunde mit sich herum. Die meisten wissen nichts davon, bis sie zum ersten Mal einen Kristall berühren. Viele berühren nie einen und leben ein ganz normales Leben. Das Kollegium nennt den Moment der ersten Berührung **die Berufung**.

Seit 2011 geschieht die Berufung öfter, und öfter zufällig: Kristalle tauchen an Orten auf, an denen niemand sie erwartet, und Menschen heben sie auf, weil sie hübsch aussehen. Das Kollegium hat inzwischen Leute, deren einzige Aufgabe es ist, solchen Menschen nachzugehen.

W6	Wie dein Charakter seinen ersten Kristall berührte
1	**Erbstück.** Ein Stein in einer Schatulle der Großmutter, die nie erzählte, woher sie ihn hatte.
2	**Fundstück.** Am Strand, im Wald, in einer Baugrube. Er glänzte.
3	**Beruf.** Als Archäologe, Geologe, Restaurator oder Juwelier.
4	**Diebstahl.** Er hat ihn gestohlen. Oder jemand wollte, dass er ihn stiehlt.
5	**Anwerbung.** Ein Fremder legte ihm einen Stein in die Hand und fragte, was er hört.
6	**Riss.** Er war dort, als sich die Realität öffnete, und hinterher lag der Stein in seiner Hand.

W6	Was er beim ersten Mal hörte
1	Ein Flüstern in einer Sprache, die er nicht kannte
2	Seinen eigenen Namen
3	Eine Melodie ohne Worte
4	Zahlen. Immer wieder dieselben Zahlen
5	Die Stimme eines Menschen, der schon lange tot ist
6	Nichts. Aber die Kerze neben ihm brannte plötzlich blau

Der Weg ins Kollegium

Wer einen Kristall berührt und etwas hört, fällt früher oder später auf. Das Kollegium hat seine eigenen Wege, solche Menschen zu finden, und nicht alle sind freundlich.

W6	Wer brachte ihn zum Kollegium?
1	Ein Mann in einem grauen Mantel, der ohne Termin in seinem Büro stand
2	Ein Antiquar, der ihm einen Stein verkaufte und eine Woche später zurückkam, um zu fragen, was er hört
3	Ein Arzt, dem er von den Stimmen erzählte und der eine Nummer anrief, die in keinem Verzeichnis steht
4	Ein Kristallmeister, der einem gestohlenen Stein nachging und statt eines Diebes einen Lehrling fand

W6	Wer brachte ihn zum Kollegium?
5	Ein Sammler, der ihn benutzen wollte. O.D.I.N. kam gerade noch rechtzeitig.
6	Er selbst. Er folgte dem Flüstern, bis er vor der Tür einer Buchhandlung stand, die es nicht gab.

```
REGEL: CHECKLISTE FÜR THAUMATURGEN
Magie-Energie: CH + WE + IN. Sie ist zugleich die Kapazität.
Zauber bei der Erschaffung: die drei Fähigkeiten der Schule, dazu Zaubertricks in Höhe der Kapazität ÷ 3 und Minor Magica in Höhe der Kapazität ÷ 6, jeweils abgerundet.
Ausrüstung: Kristallsplitter, Zauberbuch, Amulett der Konzentration, Magische Robe, Alchemisten-Set, dazu die Ausrüstung der Schule.
Titel: Lehrling im ersten Kreis des Kollegiums. Siegel: noch keine Knoten.
Tipp: Lege das Attribut deiner Schule auf 4 oder 5 und lass CH und WE nicht auf 1. Jeder Punkt darin ist auch ein Punkt Magie-Energie.
```

Warum sie bleiben

Thaumaturgen sind freiwillig bei O.D.I.N. Das heißt nicht, dass sie leicht gehen könnten: Ohne das Kollegium haben sie keine Kristalle, und ohne Kristalle ist das Flüstern in ihrem Kopf nur noch eine Erinnerung. Die folgenden Archetypen beschreiben, warum Thaumaturgen der Kunst treu bleiben.

Der Gelehrte

Er will verstehen. Die Kristalle sind für ihn das größte Rätsel der Menschheitsgeschichte, und er ist einer der wenigen, die daran arbeiten dürfen. Einsätze sind für ihn Feldforschung. Die Frage für sein Spiel: Wie weit geht er für eine Antwort?

Der Hüter

Er hat gesehen, was ein Kristall in den falschen Händen anrichtet. Er ist beim Kollegium, damit das nicht wieder passiert. Er nimmt das Kristallbuch ernster als jeder Kristallmeister. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn ein Verbündeter einen Kristall zurückhält?

Der Süchtige

Er liebt das Gefühl, wenn die Welt ihm gehorcht. Er zaubert öfter als nötig und länger als klug. Er würde es nie so nennen, aber er hat seinen letzten Tag ohne Kristall in der Tasche vor Jahren erlebt. Die Frage für sein Spiel: Was bleibt von ihm, wenn man ihm den Stein nimmt?

Der Erbe

Seine Familie gehört seit Generationen zum Kollegium. Er ist mit Kreisen und Kristallen aufgewachsen, mit Tischgesprächen über Nordlicht und Holloway. Er hat nie etwas anderes gewollt, oder nie gewagt, etwas anderes zu wollen. Die Frage für sein Spiel: Wer wäre er ohne seinen Namen?

Der Zweifler

Er traut den Steinen nicht. Er benutzt sie, weil er muss, und er hält jede Stimme, die er hört, für eine mögliche Lüge. Er ist der vorsichtigste Thaumaturg der Zelle. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn ihm der Stein etwas Wahres sagt?

Der Rufer

Er hört mehr als andere. Das Flüstern spricht zu ihm deutlicher, persönlicher, und manchmal antwortet er. Er ist bei O.D.I.N., weil das Kollegium ihm helfen soll, das zu verstehen. Oder weil er hofft, dass es ihm niemand wegnimmt. Die Frage für sein Spiel: Wer ruft eigentlich wen?

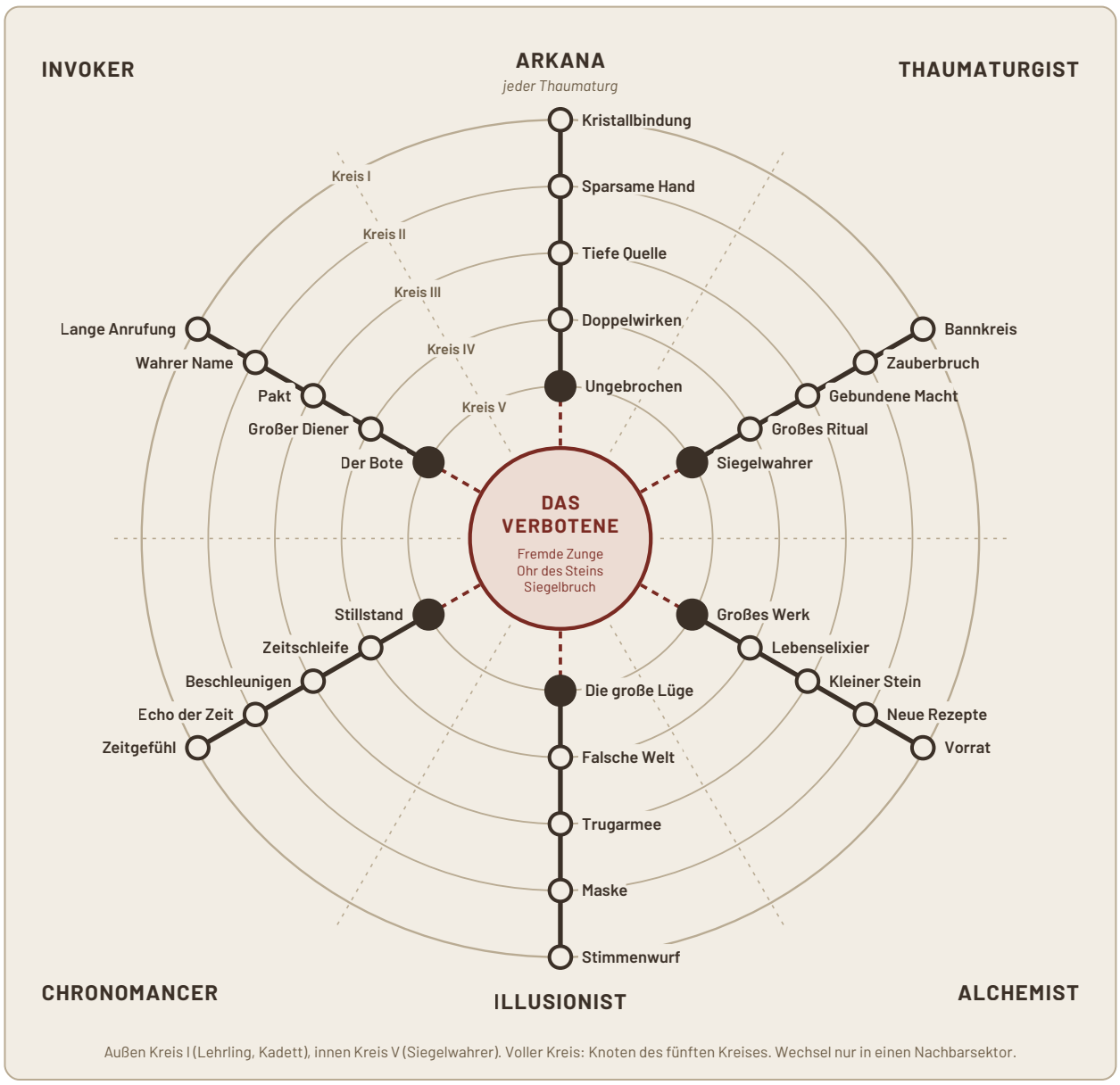
```
REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB
Ein Thaumaturg kann statt eines Antriebs aus dem Grundregelwerk seinen Archetyp als Antrieb verwenden. Er baut einmal pro Mission 1 Belastung ab, wenn er eine schwere Entscheidung im Einklang mit seinem Archetyp trifft.
```

Das Siegel

„Die Kunst hat keinen Gipfel. Sie hat eine Mitte. Und je näher du ihr kommst, desto leiser solltest du werden."

Aus dem Handbuch der Kreise

Der Klassenbaum der Thaumaturgen ist kein Baum, sondern ein Kreis: das **Siegel des Kollegiums**. Es zeigt, wie ein Thaumaturg mit wachsender Erfahrung tiefer in die Kunst eindringt. Wer wächst, geht nicht nach oben, sondern nach innen, von Kreis I am Rand bis Kreis V nahe der Mitte. Und in der Mitte liegt das, was das Kollegium verbietet.



Außen Kreis I (Lehrling, Kadett), innen Kreis V (Siegelwahrer). Voller Kreis: Knoten des fünften Kreises. Wechsel nur in einen Nachbarsektor.

Aufbau

- **Sechs Sektoren.** Jede der fünf Schulen hat einen eigenen Sektor. Der sechste, die **Arkana**, steht jedem Thaumaturgen offen.
- **Fünf Kreise.** Jeder Sektor hat einen Knoten pro Kreis. Die Kreise entsprechen den Titeln des Kollegiums und den Rängen von O.D.I.N.
- **Ein Pfad pro Sektor.** Anders als bei den Psionen verzweigt sich hier nichts. Der Weg führt nur tiefer.
- **Nachbarschaft.** Die Sektoren liegen in einer festen Reihenfolge im Kreis. Wer eine andere Schule lernen will, kann nur zu einem **Nachbarn** hinüberwechseln.
- **Die Mitte.** Das Verbotene. Drei Knoten, die jeder Thaumaturg erreichen kann und keiner erreichen sollte.

Regeln für Knoten

Kreis	Titel	Rang	Kosten
I	Lehrling	Kadett	4 EP
II	Adept	Agent	6 EP
III	Magister	Senior-Agent	8 EP
IV	Archivar	Veteran	10 EP
V	Siegelwahrer	Schattenoffizier	12 EP

- Ein Knoten kann erst gekauft werden, wenn der Thaumaturg den Rang erreicht hat und den Knoten des vorherigen Kreises im selben Sektor besitzt.
- Die Arkana stehen jedem Thaumaturgen zu den normalen Kosten offen.

- **Nachbarschaft:** Die Reihenfolge im Siegel lautet Arkana, Thaumaturgist, Alchemist, Illusionist, Chronomancer, Invoker und wieder Arkana. Ein Thaumaturg darf Knoten aus **einem** Nachbarsektor seiner eigenen Schule erwerben, jeweils für 2 EP mehr, und dort höchstens bis zu dem Kreis, den er im eigenen Sektor erreicht hat.
- **Aktive Knoten** nutzen das beim Knoten genannte Attribut und Thaumaturgie, sofern nicht anders angegeben, und haben die Schwierigkeit Machbar (2). ME-Kosten stehen beim Knoten. Nennt ein Knoten mit Probe kein Attribut, gilt das erste Attribut seiner Schule aus der Tabelle am Anfang dieses Kapitels. Überziehen gilt wie im Grundregelwerk.

Die Sektoren der fünf Schulen stehen jeweils am Ende ihres Kapitels, ab Kapitel VII. Hier folgen die Arkana, die jedem Thaumaturgen offenstehen, und die Mitte des Siegels.

Arkana

Kreis	Knoten	Wirkung
I	**Kristallbindung**	Passiv. Mit dem eigenen, im Kristallbuch auf ihn eingetragenen Kristall +2 ME Kapazität.
II	**Sparsame Hand**	Passiv. Einmal pro Szene kostet ein Zaubertrick keine ME.
III	**Tiefe Quelle**	Passiv. Eine kurze Ruhepause stellt 50 % statt 25 % der ME wieder her.
IV	**Doppelwirken**	Einmal pro Szene wirkt der Thaumaturg zwei Zaubertricks mit einer Aktion.
V	**Ungebrochen**	Passiv. Beim Überziehen kostet nur jeder zweite fehlende ME-Punkt 1 Belastung, aufgerundet.

Das Verbotene

„In der Mitte des Siegels steht kein Zauber. Dort steht eine Frage. Wer sie beantwortet, kommt nicht mehr ganz zurück."
Siegelwahrer, Name geschwärzt

Das Kollegium lehrt die Mitte des Siegels nicht. Die drei Knoten dort stehen in keinem Lehrbuch, nur in der Schwarzen Bibliothek, und die meisten Thaumaturgen, die sie beherrschen, haben sie aus dem Flüstern selbst gelernt. Das Kollegium weiß von jedem, der sie erworben hat. Meistens.

Knoten	Voraussetzung und Wirkung
Fremde Zunge	*Veteran, Kreis IV im eigenen Sektor, 10 EP.* Einmal pro Mission wirkt der Thaumaturg einen bekannten Zauber ohne Kristall.
Ohr des Steins	*Veteran, Kreis IV im eigenen Sektor, 10 EP.* Einmal pro Mission stellt der Thaumaturg einem Kristall eine Frage. Die Spielleitung antwortet wahr, aber nicht unbedingt vollständig.
Siegelbruch	*Schattenoffizier, einer der beiden anderen Knoten, 12 EP.* Einmal pro Kampagne wirkt der Thaumaturg eine beliebige Grand Major Magica ohne ME und ohne Probe, als grandiosen Erfolg. Danach öffnet sich in der Nähe ein Riss.

Flüstern

Jeder Knoten aus der Mitte erhöht das **Flüstern** des Thaumaturgen um 1. Auch jeder Nexus-Kristall und jeder Nordlichtstein, den er länger als eine Nacht bei sich trägt, erhöht es einmalig um 1. Das Flüstern wird auf dem Charakterbogen notiert und sinkt nie. Was ein Artefakt als Preis an Flüstern hinzufügt, gilt dagegen wie im Grundregelwerk nur bis zum Ende der Mission, sofern beim Artefakt nichts anderes steht.

Immer wenn der Thaumaturg einen Knoten aus der Mitte einsetzt, überzieht oder bei einer Zauberprobe patzt, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als das Flüstern, **antwortet der Stein**. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Das Spielleiterbuch gibt ihr Anregungen.

Spielbeispiel: Das Siegel wächst

Retorte, die Alchemistin, hat nach vier Missionen 22 EP gesammelt und damit den Rang Agent erreicht. Ihre Spielerin überlegt, was sie kauft.

Die Möglichkeiten. Im eigenen Sektor hat sie noch nichts. Der Kreis-I-Knoten Vorrat kostet 4 EP. Danach darf sie Neue Rezepte für 6 EP kaufen, weil sie jetzt Agent ist und den Knoten darunter besitzt. Die Arkana stehen ihr ebenfalls offen: Kristallbindung für 4 EP. Und ein Nachbarsektor, Thaumaturgist oder Illusionist, jeweils für 2 EP Aufschlag, aber nur bis zu dem Kreis, den sie im eigenen Sektor erreicht hat.

Die Entscheidung. Die Spielerin nimmt Vorrat (4) und Neue Rezepte (6), dazu Kristallbindung (4), und steigert Medizin von 2 auf 3 (6). Das sind genau 20 EP. Zwei bleiben übrig.

Die Folgen. Retorte kann jetzt drei Elixiere eine Woche lang mitführen, kennt Gegengift, Nachtauge und Flammenhaut, und ihre Magie-Energie steigt mit ihrem eigenen Kristall von 12 auf 14. In der nächsten Mission braut sie vor dem Aufbruch ein Gegengift und eine Flammenhaut. Die Zelle wird beides brauchen.

Häufige Fragen

Kann ein Thaumaturg zwei Kristalle gleichzeitig tragen? Ja. Er zaubert aber immer nur mit einem, und der Wechsel kostet eine Aktion. Die Kristallfassung mit dem Umbau Zweiter Stein aus Kapitel VI hebt das auf.

Was passiert, wenn der Kristall im Kampf verloren geht? Der Thaumaturg kann nicht mehr zaubern, bis er ihn wiederfindet oder einen anderen berührt. Nach 24 Stunden beginnt die Unruhe aus Kapitel V.

Kann ich einen Knoten aus der Mitte des Siegels nehmen, ohne dass es jemand merkt? Im Spiel ja. Das Kollegium weiß von jedem, der die Mitte erreicht. Meistens. Die Spielleitung entscheidet, ob es diesmal jemand merkt.

Muss ich Flüstern notieren, wenn ich nie einen Knoten aus der Mitte nehme? Nur wenn du einen Nordlichtstein oder Nexus-Kristall länger als eine Nacht trägst. Oder wenn du ein Artefakt benutzt, dessen Preis Flüstern ist. Das gilt dann bis zum Ende der Mission. Sonst bleibt dein Flüstern bei 0.

Gelten die Zauber aus diesem Buch auch für Zauberer anderer Klassen? Nein. Nur Thaumaturgen können Zauber wirken.

Haben Thaumaturgisten und Invoker nur einen Nachbarn? Praktisch ja. Einer ihrer beiden Nachbarsektoren ist die Arkana, die ohnehin jedem offensteht. Dafür sind die Arkana für sie der natürliche zweite Weg, und das Kollegium hält beide Schulen deshalb für die geschlossensten.

Neue Zauber

„Jeder Zauber in diesem Kapitel hat jemanden das Leben gekostet. Meistens den, der ihn zuerst gesprochen hat.“
Archivar, Kammer

Die folgenden Zauber ergänzen die Listen aus dem Grundregelwerk, Kapitel IX. Sie werden wie dort erlernt. Major Magica stehen ab dem Rang Senior-Agent offen, Grand Major Magica ab dem Rang Veteran. Einige der Zauber hat das Kollegium aus alten Handschriften rekonstruiert. Die Spielleitung kann verlangen, dass ein Thaumaturg sie erst in einem Archiv studiert.

Zaubertricks (1 ME, Einfach)

Kristallklang (WE, 10 m, sofort). Der Thaumaturg erkennt, ob sich in Reichweite ein Kristall befindet, und ob er klar, trüb oder erschöpft ist.

Tintenschatten (IN, Berührung, eine Stunde). Eine geschriebene Seite wird für alle außer dem Thaumaturgen unlesbar.

Kerzenruf (CH, 10 m, sofort). Alle Kerzen und offenen Flammen in Reichweite entzünden oder löschen sich.

Minor Magica (3 ME, Machbar)

Bleihaut (IN, Berührung, eine Szene). Das Ziel ist für psionische Ortung und Gedankenlesen unsichtbar, als trüge es eine Bleikiste um den Kopf.

Rückschau (WE, Berührung, sofort). Der Thaumaturg erfährt, wer einen Gegenstand zuletzt in der Hand hatte, und sieht dessen Gesicht für einen Moment.

Frostsiegel (IN, 10 m, eine Szene). Eine Tür, ein Fenster oder eine Luke friert zu. Öffnen erfordert ST + Athletik gegen die Erfolge des Thaumaturgen.

Schweigekreis (IN, 3 m Radius, eine Szene). Kein Laut dringt aus dem Kreis nach außen. Wer darin zaubert oder ein Ritual wirkt, wird auch von Psionen nicht gehört.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Kristallbrecher (WE, 20 m, sofort). Ein Kristall in Reichweite zerspringt. Wer ihn gerade zum Zaubern

benutzt, erleidet 2 Belastung und verliert den Zauber. Nexus-Kristalle sind immun.

Wandernder Kreis (IN, selbst, eine Szene). Ein Bannkreis bewegt sich mit dem Thaumaturgen. Wesen aus Rissen können ihm nicht näher als 2 m kommen.

Zweites Gesicht (WE, selbst, eine Szene). Der Thaumaturg sieht Risse, Kristalle und gebundene Zauber in Sichtweite. Illusionen erkennt er als solche, Unsichtbare als flimmernde Umrisse.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Holloways Tür (IN, Berührung, einmal pro Mission). Der Thaumaturg öffnet eine Tür in eine Wand, einen Boden oder einen Fels und verbindet sie mit einer anderen Tür, die er in den letzten 24 Stunden berührt hat. Die Verbindung hält drei Runden. Danach 2 Belastung.

Bannung (WE, 30 m, einmal pro Mission). Ein Wesen aus einem Riss oder ein gerufenes Wesen wird zurückgeschickt, woher es kam. Vergleichende Probe gegen seine WK oder seinen Angriff. Gelingt sie, verschwindet es, und es kann in dieser Mission nicht zurückkehren.

BEISPIEL: EIN ZAUBER GEHT SCHIEF

Pendel hat nach einem langen Einsatz nur noch 2 ME, als ein Kultführer einen Feuerball vorbereitet. Sie wirkt Zauberbann, eine Major Magica für 5 ME gegen Schwer (3). Die drei fehlenden Punkte werden zu 3 Belastung.

Sie würfelt WE 5 weiße und Thaumaturgie 5 bunte Würfel, dazu 1 weißen Bonuswürfel aus ihrem Nordlichtstein. Weiß: 1, 1, 3, 2, 5, 1. Bunt: 1, 2, 3, 4, 3. Das sind 2 Erfolge und vier Einsen: Die Probe misslingt, und weil mehr Einsen als Erfolge fallen, ist es ein Patzer.

Auf der Tabelle Kristallriss (Grundregelwerk, Kapitel IX) würfelt sie eine 5: Riss im Kristall. Bis sie ihn heilen lässt (Kapitel V), zaubert sie mit −1 Würfel.

Weil sie überzogen und gepatzt hat, würfelt die Spielleitung verdeckt gegen ihr Flüstern von 1. Es fällt eine 1: Der Stein antwortet. Die Spielleitung notiert sich etwas und sagt nichts. Pendel merkt nur, dass ihr Stein für einen Augenblick wärmer wird, obwohl er gerade gerissen ist.

Kapitel V.
DIE KRISTALLE

Die Kristalle

„Ein Thaumaturg ohne Kristall ist wie ein Übersetzer ohne Buch. Er weiß noch, wie die Sprache klingt. Aber es gibt nichts mehr zu übersetzen.“
Archivarin Elara Voss

Ohne Kristall gibt es keine Magie. Dieser Satz steht im Grundregelwerk, und er ist die wichtigste Regel im Leben jedes Thaumaturgen. Der Kristall ist kein Werkzeug wie eine Waffe oder ein Scanner. Er ist die Quelle, das Gegenüber, die Stimme, die der Thaumaturg übersetzt. Kein Thaumaturg bei O.D.I.N. ist ohne ihn einsatzfähig, und keiner trennt sich freiwillig von ihm.

Der letzte Blick

Der Kristallmeister von Hort-4 hieß Aldous Wren, und er war seit 31 Jahren im Dienst, und er hatte in dieser Zeit 212 erschöpfte Kristalle entgegengenommen. Er wusste die Zahl genau, weil sie ihn jedes Mal an Nordlicht erinnerte.

Heute kam der 213.

Die Thaumaturgin, die ihn brachte, war Mitte vierzig, mit grauen Strähnen in einem Zopf und Händen, die leicht zitterten. Sie legte das Bleikästchen auf den Tresen und öffnete es nicht.

„Eintrag 3.408“, sagte sie. „Klarer Kristall, Fundort Peru, 1951. Mir übergeben im April 2004.“

Wren schlug das Kristallbuch auf. Er brauchte nicht zu suchen. Er erinnerte sich an die Übergabe. Sie war damals Adeptin gewesen, jung, sehr ernst, und sie hatte den Stein angesehen wie jemand, der zum ersten Mal ein Kind in den Armen hält.

„Erschöpft?“, fragte er.

„Seit gestern Abend.“ Sie öffnete das Kästchen. Der Kristall darin war grau, durch und durch, wie ein Stück Schiefer vom Dach einer walisischen Kapelle. „Ich habe einen Bannkreis gezogen, in Rotterdam. Er hat gehalten. Und dann hat der Stein aufgehört zu flüstern. Einfach so. Mitten im Satz.“

Wren nickte. So war es fast immer. Die Steine kündigten es nicht an. Sie hörten auf, wie eine Uhr, deren Feder abgelaufen ist.

Er trug den Eintrag aus. Datum, Uhrzeit, Ort der Erschöpfung, letzter Zauber. Er tat es langsam und sorgfältig, mit dem Füllfederhalter, den er seit 31 Jahren benutzte. Dann schob er ihr das Buch hin, damit sie unterschreiben konnte.

Sie unterschrieb nicht sofort. Sie nahm den Stein noch einmal aus dem Kästchen, zwischen Daumen und Zeigefinger, und hielt ihn gegen das Licht der Lampe über dem Tresen. So, wie es alle taten. Den letzten Blick nannte man das im Kollegium, und niemand wusste mehr, wer damit angefangen hatte.

Wren sah weg. Das tat er immer. Es gehörte sich so.

„Er hat mir einmal das Leben gerettet“, sagte sie leise. „In Antwerpen. Ich habe ihn falsch gesprochen, und er hat es trotzdem getan.“

„Das tun sie manchmal.“

„Glaubst du, dass er es wusste? Dass er aufhört?“

Wren antwortete nicht gleich. In 31 Jahren hatte ihm das noch niemand gestellt, jedenfalls nicht so direkt. Er dachte an die 212 Steine aus Nordlicht, die in einer einzigen Nacht verstummt waren, und an die Berichte, die er nicht lesen durfte, und an die Einträge der letzten Jahre, die an den Rändern wieder klar wurden.

„Ich glaube“, sagte er schließlich, „dass sie mehr wissen als wir. Und weniger sagen.“

Sie legte den Stein zurück ins Kästchen, schloss den Deckel und unterschrieb. Ihr neuer Kristall lag schon bereit, ein Splitter aus einem Rissfund, Eintrag 9.117. Sie nahm ihn, ohne ihn anzusehen.

Wren trug Eintrag 3.408 ins Archiv hinunter, ins dritte Untergeschoss, wo die erschöpften Steine in langen Reihen lagen, jeder in seinem Kästchen, jeder mit seiner Nummer. Er stellte das Kästchen an seinen Platz und blieb einen Moment stehen.

Er hätte schwören können, dass es in einer der Reihen hinter ihm leise flüsterte. Aber das konnte nicht sein. Hier unten lagen nur die, die schon alles gesagt hatten.

Was ein Kristall ist

Das Kollegium weiß nach hundert Jahren Forschung erstaunlich wenig. Kristalle sehen aus wie klarer Quarz, sind aber härter als Diamant und leichter als Glas. Sie fühlen sich immer ein wenig wärmer an als ihre Umgebung. Sie reagieren auf Blei, das ihr Flüstern dämpft, und auf Legierung S, die es ganz verschluckt. Sie lassen sich nicht schneiden, nicht schmelzen und nicht künstlich herstellen. Und sie erschöpfen sich: Ein Kristall, der zu viel gesprochen hat, wird trüb und grau wie Schiefer.

Was sie sind, weiß niemand im Rang eines Lehrlings, Adepten oder Magisters. Die Archivare schweigen. Die Siegelwahrer auch.

Wie sich ein Kristall anfühlt

Wer nie einen Kristall gehalten hat, stellt sich etwas Kaltes vor, Glas oder Eis. Es ist das Gegenteil. Ein Kristall liegt in der Hand wie ein Stein, der den ganzen Tag in der Sonne gelegen hat, und er wird wärmer, je länger man ihn hält. Das Flüstern hört man nicht mit den Ohren. Die meisten Thaumaturgen beschreiben es als etwas im Brustbein, wie das Brummen eines Schiffsmotors unter Deck.

Beim Zaubern ändert sich das. Das Flüstern wird deutlicher, dann plötzlich still, und in diese Stille hinein spricht der Thaumaturg. Erfahrene Thaumaturgen sagen, dass sie in diesem Moment nicht zaubern, sondern zuhören, und dass der Zauber nur das Echo ist. Danach ist der Stein für einen Augenblick kühl. Es ist das einzige Mal, dass er sich so anfühlt, und viele fürchten diesen Augenblick mehr als jeden Kristallriss.

Die Arten der Kristalle

Das Grundregelwerk unterscheidet vier Arten. Das Kollegium kennt darüber hinaus Kristalle mit besonderer Herkunft, die über den Kristallmeister angefordert werden. Die Spielleitung entscheidet, ob einer zur Verfügung steht.

Kristall	Wirkung
Kristallsplitter	Kein Bonus. Der Standard für jeden Lehrling. *Häufig über O.D.I.N., 1.500 €.*
Klarer Kristall	+1 Würfel auf Zauberproben. *Selten, 6.000 €.*
Resonanzkristall	+2 Würfel, getrennt geworfen. Jede 1 auf diesen Bonuswürfeln kostet 1 Belastung. *Sehr selten, 15.000 €.*
Nexus-Kristall	Nicht beherrschbar. Ein Handlungsgegenstand. *Einzigartig.*
Anatolischer Splitter	Ein Splitter von einem der sieben Steine aus Holloways Kammer in Anatolien. Wie ein Kristallsplitter, dazu +1 Würfel, um Kreise, Zeichen und alte Handschriften zu deuten. Kaum ein Dutzend verzeichnet. Manchmal gibt der Kristallmeister einen davon einem Lehrling als ersten Stein. *Sehr selten.*
Andenkristall	+1 Würfel auf alle Proben mit Alchemie. Riecht leicht nach Silber. *Selten.*
Klosterstein	+1 Würfel auf Ritualismus. Wer ihn trägt, träumt manchmal von Gebeten. *Selten.*
Nordlichtstein	Einer der 212 erschöpften Kristalle aus Nordlicht, an den Rändern wieder klar geworden. Wie ein klarer Kristall, +1 Flüstern. *Sehr selten.*
Rissfund	Ein Kristall, der seit 2011 an einem Riss gefunden wurde. Wie ein Resonanzkristall, jede 1 auf den Bonuswürfeln kostet aber 2 Belastung. Herkunft ungeklärt. *Selten.*

Die erste Nacht

„Den ersten Zauber vergisst man. Die erste Nacht nie."
Magister, Hort-4

Ein Kristall gehört niemandem, aber er gewöhnt sich an jemanden. Das Kollegium nennt das die **Bindung**, und sie beginnt immer gleich: Der Thaumaturg nimmt den neuen Stein mit in sein Zimmer, legt ihn nicht ins Bleikästchen und schläft neben ihm, oder versucht es. Die meisten liegen bis zum Morgen wach und hören zu.

Am nächsten Tag füllt er im Kristallbuch die Spalte „Stimme" aus: was er gehört hat, in eigenen Worten, so

genau wie möglich. Kein Kristallmeister korrigiert diese Einträge, und keiner kommentiert sie. Aber jeder liest sie.

```
REGEL: DIE BINDUNG
Wer mit einem neuen oder fremden Kristall
zaubert, würfelt mit −1 Würfel, bis er eine
Nacht mit dem Stein verbracht und die Spalte
„Stimme“ ausgefüllt hat.
Erst danach gilt der Kristall als sein
eigener, etwa für den Knoten Kristallbindung
und für die Regel „Die ohne Stein“.
Ein Thaumaturg ist immer nur an einen Kristall
gebunden. Bindet er einen neuen, löst sich die
alte Bindung.
```

W6	Was in der Spalte „Stimme“ steht
1	Eine alte Frau, die langsam zählt, immer bis sieben, dann von vorn.
2	Regen auf einem Blechdach. Darunter, sehr leise, jemand, der meinen Namen buchstabiert.
3	Ein Kind, das dieselben vier Töne summt. Ich kenne das Lied. Ich weiß nicht, woher.
4	Ein Mann, der auf Latein diktiert, geduldig, als warte er, bis ich mitkomme.
5	Nichts. Aber gegen drei Uhr morgens wurde der Raum kälter und der Stein wärmer.
6	Meine eigene Stimme, eine Sekunde zu früh.

Die Geschichte des Kristallbuchs

Das erste Kristallbuch war ein Schulheft. Margaret Holloway begann es 1923 in Anatolien, auf der Rückseite ihres Grabungstagebuchs, mit sieben Einträgen: Nummer, Größe, Farbe, Fundort, und in einer eigenen Spalte, was sie beim Berühren hörte. Diese Spalte gibt es bis heute. Sie heißt „Stimme“, und jeder Thaumaturg, der einen neuen Kristall bekommt, muss sie nach der ersten Nacht ausfüllen.

1926 übertrug das Kollegium das Heft in ein gebundenes Register. 1947, mit dem Vertrag, wurde daraus eine Pflicht für ganz O.D.I.N. Heute gibt es fünf Abschriften an fünf Orten, und die Kristallmeister gleichen sie jeden Monat ab. Eine Abweichung zwischen zwei Abschriften ist der schlimmste Vorfall, den ein Kristallmeister erleben kann.

Einige Eigenheiten des Kristallbuchs kennt jeder Thaumaturg:

- **Die Nummern werden nie neu vergeben.** Ein erschöpfter oder verlorener Kristall behält seine Nummer für immer.
- **Die Spalte „Stimme“** wird nie ausgewertet, nicht offiziell. Aber sie wird gelesen.
- **Die Einträge aus der Nacht von Nordlicht** sind die einzigen im ganzen Buch, bei denen unter „Erschöpfung“ dieselbe Uhrzeit steht: 22:10.
- **Seit 2011** tragen einige neue Einträge unter „Fundort“ nur ein Kürzel. Kristallmeister fragen nicht, was es bedeutet.

Das Kristallbuch in der Praxis

Jeder Kristall ist im Kristallbuch verzeichnet, und jeder Thaumaturg hat mit dem Kristallmeister seines Horts mehr zu tun, als ihm lieb ist.

- **Anfordern.** Ein neuer Kristall wird mit Begründung beantragt. Der Kristallmeister prüft, ob der Thaumaturg ihn beherrschen kann, und trägt die Übergabe ein. Das dauert Tage, manchmal Wochen.
- **Tragen.** Der Thaumaturg trägt seinen Kristall immer bei sich. Nachts liegt er im Bleikästchen.
- **Nutzen.** Nach jedem Einsatz wird im Bericht vermerkt, welche Zauber mit welchem Kristall gewirkt wurden. Kristallmeister erkennen an diesen Einträgen, wann ein Stein sich erschöpft.
- **Verlieren.** Ein verlorener Kristall wird sofort gemeldet. Es folgt eine Befragung. Wer zweimal einen Kristall verliert, bekommt keinen dritten.
- **Finden.** Jeder gefundene Kristall wird innerhalb von 24 Stunden gemeldet. Wer einen findet und schweigt, gilt als Dieb.
- **Zurückgeben.** Ein erschöpfter Kristall geht zurück ins Archiv. Er wird nicht weggeworfen, niemals.

Im Spiel: Die Spielleitung weiß immer, welchen Kristall ein Thaumaturg trägt. Ein Kristall, der nicht im Buch steht, ist eine Geschichte für sich, und meist eine gefährliche.

Der Kristallmeister

In jedem Hort mit einem Kristallarchiv gibt es einen **Kristallmeister**, meist einen Thaumaturgisten im Rang eines Archivars. Er führt die Abschrift des Kristallbuchs,

gibt Kristalle aus, nimmt erschöpfte zurück und unterschreibt jede Übergabe. Er ist der einzige Mensch im Hort, der weiß, welcher Thaumaturg welchen Stein trägt, und er vergisst es nie.

Kristallmeister gelten als pedantisch, misstrauisch und unbestechlich, und die meisten sind alle drei. Wer mit seinem Kristallmeister gut auskommt, bekommt einen neuen Splitter in drei Tagen statt in einer Woche. Wer ihn belügt, bekommt keinen mehr.

O.D.I.N. / ARKANER ZWEIG / ÜBERGABEPROTOKOLL

Eintrag 9.301

Kristall: Splitter, klar mit grauem Rand, 6 g, Fundort Marseille, in einer Hauswand, 2019

Übergeben an: HADDAD, N. / Codename RETORTE / Titel Lehrling

Spalte „Stimme“, nach der ersten Nacht: Eine Frau liest auf Arabisch ein Rezept vor. Nach jedem Schritt macht sie eine Pause, als würde sie warten, bis ich fertig bin.

Bemerkung des Kristallmeisters: Übergabe regulär. Die Empfängerin fragt, ob der Stein giftig sei. Nein.

Erschöpfung

Kein Kristall hält ewig. Das Grundregelwerk schweigt darüber, wann ein Kristall sich erschöpft. Das Kollegium hat Erfahrungswerte, und die folgende Regel bildet sie ab. Sie ist optional.

REGEL: ERSCHÖPFUNG DER KRISTALLE

Jeder Kristall hat einen verdeckten Wert, seine Tiefe. Die Spielleitung legt ihn fest oder würfelt: Kristallsplitter 3W6, Klarer Kristall 4W6, Resonanzkristall 5W6.

Jede Grand Major Magica und jedes Überziehen mit diesem Kristall senkt die Tiefe um 1.

Erreicht die Tiefe 0, verstummt der Kristall. Er ist erschöpft.

Die Spielleitung darf einen Stein vorher ankündigen lassen, dass er müde wird: Das Flüstern wird leiser, die Farbe trüber. Aber sie muss nicht.

Beschädigte Kristalle

Ein Kristall ist härter als Diamant, aber nicht unzerstörbar. Ein Patzer beim Zaubern kann einen **Riss im Kristall** auslösen (Grundregelwerk, Kapitel IX), und der Zauber Kristallbrecher lässt einen Stein zerspringen. Ein gerissener Kristall flüstert weiter, aber brüchig, mit Aussetzern, wie ein Radio mit Wackelkontakt.

REGEL: RISSE UND SPLITTER

Einen Riss heilen: ein Ritual in der Werkstatt, eine Nacht, 3 ME, Probe IN + Ritualismus gegen Schwer (3). Gelingt sie, verschwindet der Malus. Misslingt sie, bleibt der Riss.

Ein zerbrochener Kristall zerfällt in Splitter: ein klarer Kristall in zwei, ein Resonanzkristall in drei. Jeder Splitter gilt als Kristallsplitter und bekommt eine eigene Nummer im Kristallbuch.

Ein zerbrochener Nexus-Kristall ist kein Regelfall, sondern ein Notfall. Die Spielleitung entscheidet, was geschieht.

Die Kristallmeister reparieren ungern. Ein geheilter Stein, sagen sie, flüstert nie wieder ganz wie vorher. Die meisten Thaumaturgen wollen ihn trotzdem zurück.

Anfordern und Tauschen

Ein neuer Kristall wird über den Kristallmeister angefordert. Die Wartezeit hängt von der Art des Steins und vom Rang des Thaumaturgen ab.

Kristall	Lehrling bis Adept	Magister und höher
Kristallsplitter	eine Woche	drei Tage
Klarer Kristall	nicht verfügbar	drei Wochen, mit Begründung
Resonanzkristall	nicht verfügbar	nur mit Genehmigung eines Archivars
Besondere Kristalle	nicht verfügbar	nach Entscheidung der Spielleitung

Tauschen ist erlaubt, aber ungern gesehen. Zwei Thaumaturgen, die ihre Kristalle tauschen wollen, müssen beide vor dem Kristallmeister erscheinen, und jeder muss die Spalte „Stimme“ für den neuen Stein nach der ersten Nacht neu ausfüllen. Die meisten tauschen nie. Man tauscht auch nicht seine Stimme.

Bräuche

„Man legt seinen Stein nie auf Metall. Man spricht nie im selben Raum, in dem er schläft, über ihn. Und man bedankt sich. Leise, aber man bedankt sich.“
Thaumaturgin, Codename Retorte

Wie die Psionen mit ihren Helmen haben Thaumaturgen Bräuche im Umgang mit ihren Kristallen. Die meisten sind Aberglaube. Einige nicht.

- **Das Bleikästchen.** Nachts schläft der Kristall im Blei. Wer das vergisst, hört ihn bis zum Morgen.
- **Kein Metall.** Ein Kristall wird auf Holz, Stoff oder Stein gelegt, nie auf Metall. Er soll sonst schneller müde werden.
- **Der Dank.** Nach jedem großen Zauber bedanken sich viele Thaumaturgen bei ihrem Stein. Leise, damit es niemand hört.
- **Der Name.** Viele geben ihrem Kristall einen Namen. Das Kollegium sieht das ungern. Kein Thaumaturg sagt ihn laut.
- **Der letzte Blick.** Bevor ein erschöpfter Kristall ins Archiv geht, hält ihn sein Träger ein letztes Mal gegen das Licht.

Dein Kristall

W6	Was deinen Kristall besonders macht
1	Er hat im Kristallbuch eine Nummer, die es eigentlich nicht geben dürfte
2	Er wird wärmer, wenn jemand lügt
3	Er gehörte vorher einem Thaumaturgen, der verschwunden ist
4	Er flüstert nur, wenn du allein bist
5	Er hat einen winzigen Einschluss, der aussieht wie ein Auge
6	Er summt manchmal dieselbe Melodie, die du als Kind gekannt hast

Die Kammer

„Wer zum ersten Mal in die Kammer hinuntersteigt, hört nichts. Wer zum zweiten Mal hinuntersteigt, hört, dass es zu still ist.“
Kristallmeister, Wales

Der Schieferbruch in Wales, in den das Kollegium 1940 seine Kristalle evakuierte, ist bis heute das älteste Archiv des Arkanen Zweigs und seit Nordlicht wieder das größte. Die Stollen reichen fast einen Kilometer in den Berg, und in ihnen lagern die meisten erschöpften Kristalle, die das Kollegium je verzeichnet hat, dazu Handschriften, Werkzeuge und Kisten, deren Inhalt nur die Archivare kennen.

Lehrlinge sehen die Kammer meist einmal während ihrer Ausbildung, bei einer Führung, die immer an derselben Stelle endet: einer Stahltür im dritten Stollen, hinter der der Weg weitergeht. Was dahinter liegt, erfährt man ab dem Rang eines Archivars. Die Führer erzählen gern, dass dort die ältesten Kristalle lagern. Das stimmt. Es ist nur nicht alles.

In der Kammer lebt seit Jahrzehnten ein alter Mann, der nie spricht und das Archiv besser kennt als jeder Kristallmeister. Man nennt ihn den Hüter. Er war Holloways Assistent. Wenn Lehrlinge an ihm vorbeigehen, nickt er ihnen zu, und manche schwören, dass er dabei eine Melodie summt.

Im Spiel: Die Kammer ist ein guter Ort für eine Mission, bei der etwas gesucht, gesichert oder zurückgebracht werden muss. Und für eine, bei der die Zelle zu weit in den Berg hineingeht.

Die ohne Stein

Ein Thaumaturg, dem man seinen Kristall nimmt, verliert nicht nur seine Magie. Er verliert eine Stimme, mit der er jahrelang jeden Tag gesprochen hat. Die ersten Tage sind schwer: Schlaflosigkeit, Unruhe, ein Gefühl von Leere hinter der Stirn. Manche beschreiben es als Entzug.

Regel: Ein Thaumaturg, der länger als 24 Stunden von seinem eigenen Kristall getrennt ist, erleidet 1 Belastung pro Tag, bis er ihn zurückbekommt oder einen neuen an sich bindet. Ein fremder Kristall stillt die Unruhe nicht, er erlaubt nur das Zaubern.

Das Kollegium nutzt diese Regel selten als Strafe. Aber jeder Thaumaturg weiß, dass es sie gibt.

WAS MAN SICH ÜBER DIE OHNE STEIN ERZÄHLT (W6)

1: Es gibt Thaumaturgen, die ohne Kristall zaubern können. Das Kollegium nennt sie Abtrünnige. Sie selbst nennen sich frei.

2: Ein Magister aus Prag hat seinen Stein vor zwanzig Jahren ins Meer geworfen. Er hört ihn heute noch, jede Nacht, wenn Flut ist.

3: Die Kristallmeister behalten die Steine der Ausgeschiedenen. Sie flüstern weiter, nur für niemanden mehr.

4: Wer lange genug ohne Stein lebt, beginnt im Schlaf selbst zu flüstern.

5: In den Pyrenäen gibt es ein Haus, in dem ehemalige Thaumaturgen gemeinsam schweigen. Man erkennt sie an den leeren Bleikästchen, die sie immer bei sich tragen.

6: Holloway hat ihren letzten Stein nie zurückgegeben. Er ist mit ihr verschwunden.

Kapitel VI.
AUSRÜSTUNG DES KOLLEGIUMS

Ausrüstung des Kollegiums

„Ein Thaumaturg trägt wenig. Aber alles, was er trägt, hat eine Geschichte, und die meisten davon enden schlecht für den Vorbesitzer.“
Kristallmeister, Hort-4

Die folgende Ausrüstung ergänzt Kapitel X des Grundregelwerks. Die meisten Gegenstände werden nicht gekauft, sondern beim Werkmeister angefordert, Kristalle beim Kristallmeister (Kapitel V). Die Ausrüstung der einzelnen Schulen steht in ihren Kapiteln.

Die Grundausrüstung

Jeder Thaumaturg erhält nach der Ausbildung die Grundausrüstung aus dem Grundregelwerk. Das Kollegium gibt sie in einer Holzkiste aus, auf deren Deckel die Nummer des Lehrlings steht. Viele behalten die Kiste ein Leben lang.

- **Kristallsplitter.** Der Stein, mit dem jeder Lehrling beginnt, meist das Bruchstück eines größeren Kristalls, der vor Jahrzehnten zersprang. Er gibt keinen Bonus, aber er ist der erste, und das vergisst niemand.
- **Zauberbuch.** Ein leeres Buch mit Leineneinband und einer Nummer auf dem Rücken. Ohne Zauberbuch lernt ein Thaumaturg keine neuen Zauber (Grundregelwerk). Was darin steht, gehört dem Kollegium, sobald er stirbt.
- **Amulett der Konzentration.** Ein flacher Anhänger aus Horn mit einem eingeritzten Kreis. +1 Würfel auf Konzentration. Mit dem Amulett dauert die Meditation einer kurzen Ruhepause 5 statt 10 Minuten.
- **Magische Robe.** Kein Thaumaturg trägt heute noch eine Robe auf der Straße. Das Kollegium näht dieselben Fäden in Mäntel, Jacken und Westen. Die Werte bleiben: Rüstung 1, +1 Rüstung gegen Zauber und Psi-Schaden.
- **Alchemisten-Set.** Ein Lederkoffer mit Spirituskocher, drei Glaskolben, einem kleinen Mörser und einer Waage. Nötig für Elixiere und Tränke, auch für Thaumaturgen, die keine Alchemisten sind.

Anfordern statt kaufen

Die Gegenstände in diesem Kapitel stehen in keinem Katalog. Einiges davon gäbe es irgendwo zu kaufen, aber kein Thaumaturg käme auf die Idee. Man fordert an, man begründet, man wartet.

REGEL: ANFORDERN

Gegenstände des Kollegiums kosten kein Geld. Der Thaumaturg fordert sie beim Werkmeister an.

Häufige Gegenstände bekommt jeder. Seltene ab dem Titel Adept, sehr seltene ab Magister, Artefakte ab Archivar und nur für eine Mission.

Die Spielleitung entscheidet, ob die Anforderung genehmigt wird. Ein guter Grund hilft, ein schlechtes Verhältnis zum Werkmeister schadet.

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

W6	Was der Werkmeister dafür will
1	Einen ausführlichen Bericht. Einen wirklich ausführlichen.
2	Eine Probe aus dem Einsatz: Asche, Wasser, einen Splitter, eine Feder
3	Eine Nachtschicht in der Werkstatt, ohne zu fragen, was man da rührt
4	Dass man ein Paket in einen anderen Hort mitnimmt, ungeöffnet
5	Die Spalte „Stimme“ des eigenen Kristalls, vorgelesen, laut
6	Nichts. Das ist das Beunruhigendste.

```
O.D.I.N. / ARKANER ZWEIG / ANFORDERUNG
Antragstellerin: SOLHEIM, I. / Codename
PENDEL / Titel Magister
Angefordert: 1 Stundenglas mit Kristallsand, 2
Kreidesätze, Holloways Lampe.
Begründung: Echo-Aufnahme in einem Gebäude, in
dem bis 1977 Kristalle aus Nordlicht gelagert
wurden.
Entscheidung: Stundenglas und Kreide
genehmigt. Lampe abgelehnt, Artefakte erst ab
Archivar.
Vermerk des Werkmeisters: Sie hat nicht
gefragt, warum. Das spricht für sie. I. P.
```

Die Werkstatt des Kollegiums

In jedem größeren Hort gibt es eine Werkstatt des Arkanen Zweigs, meist im Keller, meist neben dem Kristallarchiv, meist mit einem Schild an der Tür, das Unbefugten den Zutritt verbietet. Hier arbeiten Alchemisten an Tinkturen, Handwerker an Fassungen und Stäben, und manchmal ein Thaumaturgist an einem Kreis, der zu groß für sein Zimmer ist. Die berühmteste Werkstatt ist die von Evan Pryce in Wales: Dort entstand 1953 die Brandmunition, und dort wurde von 1955 bis 1989 das Aschesilber geschmiedet.

Die Werkstätten werden von **Werkmeistern** geführt, meist Alchemisten im Rang eines Magisters. Sie verwalten Werkzeug, Zutaten und Kreide, und sie entscheiden, wer an welchem Tisch arbeiten darf. Ein Thaumaturg, der sich mit seinem Werkmeister gutstellt, bekommt bessere Kreide, schnellere Reparaturen und gelegentlich einen Gegenstand, der nicht in der Liste steht.

Im Spiel: Die Werkstatt ist der Ort, an dem Umbauten stattfinden und Artefakte vorbereitet werden. Ein Besuch dort kann eine eigene kleine Szene sein, mit einem Werkmeister, der Fragen stellt.

Schutz und Fokus

Gegenstand	Wirkung
Bleikästchen	Dämpft das Flüstern eines Kristalls vollständig. Nachts empfohlen. *Häufig*.
Kristallfassung aus Horn	Hält den Kristall am Handgelenk, sodass er beim Zaubern nicht gehalten werden muss. Beide Hände bleiben frei. *Selten*.
Mantel des Kollegiums	Schwerer Wollmantel mit eingenähten Bleifäden. +1 Rüstung gegen magischen Schaden, Kristalle in den Taschen sind nicht ortbar. *Selten*.

Rituale

Gegenstand	Wirkung
Kreidesatz des Kollegiums	Geweihte Kreide für Bannkreise und Rituale. +1 Würfel auf Ritualismus. *Selten*.
Ritualteppich	Ein aufrollbarer Teppich mit eingewebtem Kreis. Ein Ritual kann sofort begonnen werden, ohne Kreis zu ziehen. *Selten*.
Weihrauch aus der Kammer	Rituale in seinem Rauch sind um eine Stufe leichter, wenn es um Wesen aus Rissen geht. Reicht für drei Rituale. *Sehr selten*.

Aufklärung

Gegenstand	Wirkung
Kristallmonokel	Zeigt Kristalle in 20 m als leuchtende Punkte, auch durch Wände. *Sehr selten*.
Kristallpendel	Schwingt in Richtung des nächsten Kristalls im Umkreis von einem Kilometer. *Selten*.
Penhallows Handbuch (Abschrift)	+1 Würfel auf Proben, um fremde Kreise und Zeichen zu deuten. *Selten*.

Die Apotheke der Alchemisten

Jede Werkstatt hat einen Schrank, zu dem nur der Werkmeister einen Schlüssel hat. Darin stehen Mittel, die keine Elixiere im Sinne der Regeln sind, sondern Hausmittel des Kollegiums, über Jahrzehnte erprobt. Einige helfen. Einige helfen auf eine Art, die man sich vorher hätte überlegen sollen.

Mittel	Wirkung
Bleitinktur	Ein Tropfen auf die Zunge dämpft das Flüstern für eine Nacht. Der Thaumaturg schläft, aber er zaubert bis zum Morgen mit −1 Würfel. *Häufig*.
Kammerkreide	Ein Beutel Kreidestaub aus der Kammer, in einen Bannkreis gestreut: Wesen aus Rissen würfeln gegen diesen Kreis mit −1 Würfel. *Selten*.
Riechsalz nach Pryce	Wer daran riecht, darf sofort eine misslungene Wahrnehmungsprobe gegen eine Illusion wiederholen. *Selten*.
Tee aus Cusco	Eine lange Ruhepause dauert 4 statt 6 Stunden. Man träumt dabei von Silber. *Selten*.
Nachtschatten-Essenz	Baut einmal pro Mission 1 Belastung ab, die durch Überziehen entstanden ist. Danach eine Stunde lang −1 Würfel auf alle Proben mit WE. *Selten*.
Kristallöl	Ein Tropfen auf einen erschöpften Splitter lässt ihn für einen einzigen Zaubertrick noch einmal sprechen. Danach ist er endgültig stumm. *Sehr selten*.

Umbauten

Zauberstäbe, Fassungen und Ritualmesser lassen sich in der Werkstatt anpassen. Jeder Umbau dauert eine Woche und erfordert eine Probe IN + Handwerk gegen die angegebene Schwierigkeit. Ein Gegenstand kann höchstens zwei Umbauten tragen.

Umbau	Wirkung	Schwierigkeit
Silberkern	Ein Zauberstab mit Silberkern gibt +1 Würfel auf Bannzauber und Zauberbruch.	Machbar (2)
Bleiummantelung	Eine Kristallfassung mit Bleimantel. Der Kristall ist nicht ortbar, solange er nicht benutzt wird.	Machbar (2)
Zweiter Stein	Eine Fassung für zwei Kristalle. Der Thaumaturg wechselt ohne Aktion zwischen ihnen.	Schwer (3)
Eingravierter Kreis	Ein Ritualmesser mit eingraviertem Bannkreis. Ein damit gezogener Kreis ist sofort fertig, die Minute Vorbereitung entfällt.	Schwer (3)
Resonanzbrücke	Verbindet zwei Kristalle so, dass ein Zauber mit beiden gleichzeitig gewirkt wird: +1 Würfel, aber doppelte ME-Kosten.	Sehr schwer (4)

Ein Patzer beim Umbau beschädigt den Gegenstand. Der Kristall selbst verliert dabei keine Tiefe.

Artefakte des Kollegiums

Einige Gegenstände werden nur an Archivare und höher ausgegeben, und nur für eine Mission. Die Totenköpfe geben die **Gefahr** eines Artefakts an, von einem bis fünf (Grundregelwerk, Kapitel X). Wer ein Artefakt benutzt, zahlt seinen **Preis**, egal welcher Klasse er angehört.

Artefakt	Wirkung
Holloways Lampe ☠☠☠☠☠	Die Grubenlampe aus der anatolischen Kammer von 1923. In ihrem Licht wird jede Illusion sichtbar und jedes unsichtbare Wesen erkennbar. Muss nach der Mission zurückgegeben werden. **Preis:** Wer in ihr Licht sieht, hört eine Frau aus einer Bibliothek lesen: +1 Flüstern pro Szene.
Das Siebte Blatt ☠☠☠☠☠	Eine Abschrift aus MS Arcana 114. Wer sie liest, darf einmal pro Mission einen Zauber wirken, den er nicht kennt, sofern es eine Minor Magica ist. **Preis:** +1 Flüstern beim ersten Lesen, und der Zauber kostet 2 ME mehr.
Penhallows Asche ☠☠☠☠☠	Ein kleines Kästchen mit der Asche des ersten Magisters. Wer es trägt, erleidet keinen Feuerschaden. Niemand weiß, warum. **Preis:** Wer es trägt, friert. Jede Nacht mit dem Kästchen kostet 1 Belastung.
Magisterring ☠☠☠☠☠	Weist den Träger gegenüber anderen Thaumaturgen als Magister oder höher aus. Kann nicht gekauft werden. **Preis:** Keiner, solange der Träger ihn verdient. Wer ihn ohne Titel trägt, wird vom Kollegium gesucht.

Die Hinterlassenschaften der Gründer

Artefakt	Wirkung
Quispes Mörser ☠☠☠☠☠	Der Steinmörser, in dem Tomás Quispe seine ersten Tinkturen rieb. Elixiere, die darin angesetzt werden, sind automatisch gut. Er riecht noch immer nach Silber. **Preis:** Jedes Elixier aus dem Mörser kostet den Brauer 1 Flüstern, bis die Mission endet.
Die Spieluhr der Lavigne ☠☠☠☠☠	Eine kleine Spieluhr aus dem Nachlass der Schwestern. Solange sie läuft, halten Illusionen im Raum doppelt so lange. Sie spielt ein Lied, das niemand erkennt. **Preis:** Bis zum Ende der Mission steht in jeder Illusion des Trägers eine Frau, die er nicht gerufen hat.

Artefakt	Wirkung
Dorjes Glocke ☠☠☠☠☠	Eine kleine Tempelglocke aus dem Kloster im Himalaya. Wer sie läutet, entlässt jedes gerufene Wesen im Umkreis von 30 m sofort. Invoker hassen sie. Invoker tragen sie. **Preis:** Auch die eigenen Bindungen reißen. Ein Invoker in Hörweite erleidet 1 Belastung.
Solheims Pendel ☠☠☠☠☠	Ein Pendel aus Messing mit einem Splitter aus Nordlicht. Es schwingt, wenn sich in einem Kilometer Umkreis ein Riss öffnet, und zeigt in seine Richtung. **Preis:** Es flüstert auf Norwegisch. +1 Flüstern für jeden Tag, an dem man es trägt.

Artefakte werden nur an Archivare und höher ausgegeben, nur für eine Mission und nur mit Eintrag im Kristallbuch, auch wenn sie keinen Kristall enthalten. Wer eines verliert, sollte besser nicht zurückkehren, sagen die Werkmeister. Sie meinen es als Witz. Meistens.

Was sonst in der Tasche ist

Thaumaturgen tragen außer ihrem Kristall und ihrem Buch noch ein paar Dinge bei sich, die in keiner Ausrüstungsliste stehen. Jeder im Kollegium erkennt einen Kollegen an seinen Taschen.

W6	Was du immer dabeihast
1	Ein Stück Kreide, zu kurz zum Schreiben, aber zu wichtig zum Wegwerfen
2	Ein leeres Bleikästchen, falls man unterwegs etwas findet
3	Ein Bleistiftstummel und ein Heft für das, was der Stein nachts sagt
4	Eine Kerze, eine Schachtel Streichhölzer und ein Faden aus Silber
5	Einen Zettel mit der Nummer des ersten Kristalls, den du je hattest
6	Pfefferminz gegen den Geschmack von Metall nach einem großen Zauber

O.D.I.N. / ARKANER ZWEIG / VERLUSTMELDUNG

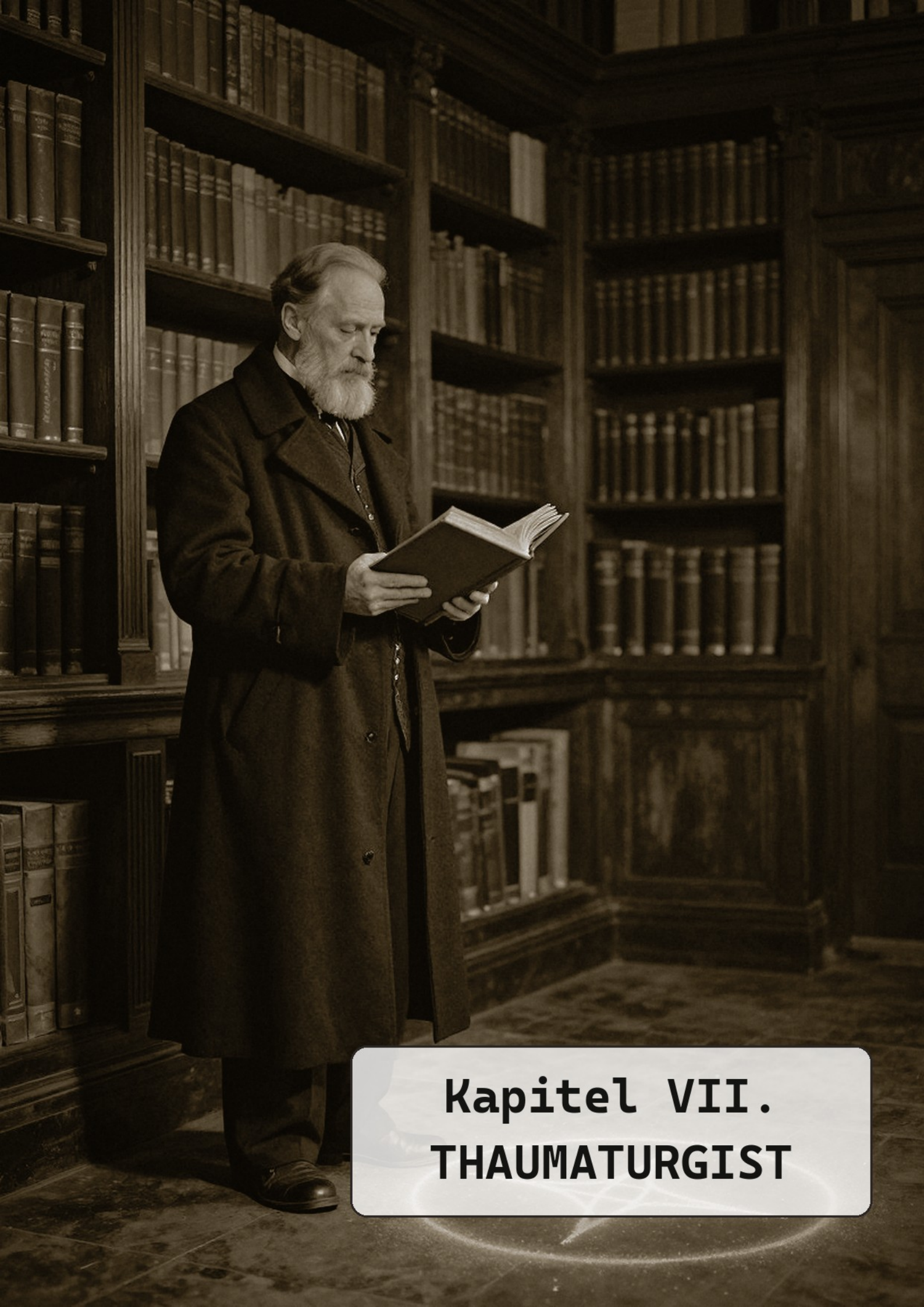
Gegenstand: Das Siebte Blatt, Abschrift 3 von 5.

Ausgegeben an: Magister, Codename [GESCHWÄRZT], für Vorgang GA-2077, Lissabon.

Verbleib: Nach Aussage des Magisters im Hotelzimmer zurückgelassen, um beide Hände für einen Bannkreis frei zu haben.

Nachtrag: Die Abschrift tauchte drei Monate später in einem Antiquariat auf, eingeklebt in ein Kochbuch. Der Antiquar hatte sie gelesen. Seine Kerzen brennen seitdem blau.

Maßnahme: Abschriften nur noch in Bleimappen ausgeben. An den Magister gar nicht mehr.



Kapitel VII.
THAUMATURGIST

Thaumaturgist

„Ein Zauber ist ein Vertrag mit der Welt. Lies das Kleingedruckte.“
Thaumaturgist, Codename Folio

Das Wesen der Kunst

Thaumaturgisten sind die klassischen Magier des Kollegiums. Sie verstehen das Flüstern als Grammatik und die Zauber als Sätze, die man sorgfältig bilden muss. Sie arbeiten mit Kreisen, Formeln und Ritualen, und ihre größte Stärke ist die Vorbereitung. Wer einem Thaumaturgisten zehn Minuten Zeit lässt, sollte danach nicht mehr im selben Raum stehen.

THAUMATURGIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Thaumaturgie, +1 Ritualismus, +1 Alchemie. **Ausrüstung:** Zauberbuch, Ritualmesser, Zauberstab (+1 Würfel auf Thaumaturgie).

Ritualmeister (passiv, kostet keine ME): Rituale sind für ihn um eine Stufe leichter und dauern nur halb so lange.

Zauberverstärkung (IN + Thaumaturgie, selbst): Der nächste Zauber in dieser Szene richtet +1 Schaden an oder wirkt doppelt so lange.

Magische Barriere (WE + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden): Ein Ziel erhält +2 Rüstung gegen physischen Schaden.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Der Kreis im Treppenhaus

Das Treppenhaus roch nach Bohnerwachs und kaltem Rauch. Im vierten Stock eines Plattenbaus am Rand von Leipzig war jemand mit Kreide zugange gewesen, und die Hausverwaltung hatte die Polizei gerufen, und die Polizei hatte eine Nummer angerufen, die auf keiner Liste stand.

Folio kniete auf dem Treppenabsatz und sah sich den Kreis an. Er war fast zwei Meter breit, sauber gezogen, mit sieben Zeichen am Rand. Hinter ihm stand Brandt, das Gewehr gesenkt, und kaute auf einem Kaugummi herum, als könne er die Stille damit zerkleinern.

„Und?“, fragte Brandt.

„Einen Moment.“

Folio zog sein Notizbuch aus der Manteltasche und schlug eine Seite auf, die er vor drei Wochen um vier Uhr morgens beschrieben hatte. Dieselben sieben Zeichen. Dieselbe Reihenfolge. Nur dass er sie damals aus dem Flüstern mitgeschrieben hatte, und hier hatte sie jemand auf einen Linoleumboden gemalt.

„Es ist keine Anrufung“, sagte er langsam. „Es ist eine Tür.“

„Eine Tür wohin?“

Folio antwortete nicht. Er hatte den Kristall in der linken Hand, und der Kristall war warm geworden, wärmer als sonst, und das Flüstern darin hatte die Tonlage gewechselt. Es klang, als würde jemand auf der anderen Seite eines Flurs mit dem Fingernagel gegen eine Wand klopfen. Leise. Geduldig.

„Brandt“, sagte er, „würden Sie bitte zwei Schritte zurückgehen?“

Brandt ging drei.

Folio nahm die Kreide aus der Tasche, die das Kollegium ihm mitgegeben hatte, geweiht in einer Zeremonie, die er für albern gehalten hatte, bis er gesehen hatte, was ein Kreis ohne geweihte Kreide an einem Riss in Bristol angerichtet hatte. Er begann, einen zweiten Kreis zu ziehen, um den ersten herum. Langsam. Gleichmäßig. So, wie Penhallow es in seinem Handbuch beschrieb: nicht mit der Hand, sondern mit der Schulter, damit die Linie nicht zittert.

Das Klopfen wurde lauter.

„Folio“, sagte Brandt.

„Ich weiß.“

In der Wohnung links vom Treppenabsatz ging das Licht an. Jemand kam zur Tür, eine alte Frau in Morgenmantel und Lockenwicklern. Sie sah durch den Spion, sah zwei Männer im Treppenhaus, einer mit Gewehr, einer kniend mit Kreide, und ging wieder ins Bett. Folio würde später in seinen Bericht schreiben, dass diese Frau die einzige vernünftige Person im ganzen Haus gewesen war.

Er schloss den Kreis. Die Kreide brach dabei ab, genau im letzten Zentimeter, und er drückte den Stummel mit dem Daumen auf den Boden, bis sich die Linien berührten.

Das Klopfen hörte auf.

Der Kristall in seiner Hand wurde kühl, dann kalt, dann wieder so warm wie immer. Das Flüstern kehrte in seine gewohnte Tonlage zurück, wie ein Radio, das man nach einem Gewitter wieder einschaltet.

„Das war’s?“, fragte Brandt.

„Für heute Nacht.“ Folio stand auf, und seine Knie knackten. „Morgen früh kommt jemand vom Kollegium

und macht es richtig. Bis dahin sollte niemand über diese Linie treten. Auch Sie nicht.“

„Und wer hat den inneren Kreis gezogen?“

Folio sah auf die sieben Zeichen. Die Handschrift war sauber, geübt, fast schön. Er kannte sie nicht. Aber er erkannte die Reihenfolge, und das beunruhigte ihn mehr als alles andere in dieser Nacht.

„Jemand, der dieselben Stimmen hört wie ich“, sagte er.

Die Hüter der Tradition

Die Thaumaturgisten sind die älteste Schule des Kollegiums. Holloway war eine, Penhallow auch, und die ersten zwanzig Jahre lang gab es gar keine andere Schule. Alles, was das Kollegium über die Kunst weiß, haben Thaumaturgisten aufgeschrieben: das Handbuch der Kreise, die Grundlagen des Bannens, die Grammatik des Flüsterns.

Nach dem Krieg teilte Penhallow das Kollegium in Schulen, weil er bemerkte, dass nicht jeder dasselbe hörte. Die Thaumaturgisten blieben der Kern. Bis heute stellen sie die meisten Kristallmeister, die meisten Archivare und alle Hüter der Schwarzen Bibliothek. Wer im Kollegium Karriere machen will, kommt an ihnen nicht vorbei.

Das macht sie mächtig und unbeliebt. Die anderen Schulen werfen ihnen vor, sie hielten die Kunst für ihr Eigentum und die übrigen Schulen für Abweichungen. Die Thaumaturgisten würden das nie so sagen. Sie würden sagen, dass jemand die Regeln bewahren muss, damit die anderen sie brechen können, ohne dabei zu sterben.

In den letzten Jahren ist eine Spaltung entstanden. Die älteren Thaumaturgisten, die sogenannten **Bewahrer**, halten an Penhallows Regel fest: Man spricht nicht nach, was man nicht versteht. Die jüngeren, die sich **Leser** nennen, glauben, dass man die Kristalle schneller versteht, wenn man mehr ausprobiert. Seit 2011 und den neuen Kristallen haben die Leser Zulauf. Die Bewahrer sagen, sie hätten das Gleiche 1938 schon einmal erlebt.

Legende: Penhallow

Arthur Penhallow stand im Winter 1928 drei Minuten lang in Flammen, ohne zu verbrennen, und wurde danach der erste Magister des Kollegiums. Er schrieb das „Handbuch der Kreise“, nach dem bis heute jeder Lehrling ausgebildet wird, und er erfand den Bannkreis, der seitdem an jedem Riss gezogen wird. Er starb 1961, am Tag, an dem das Schleierprotokoll in Kraft trat. Sein Zauberbuch liegt in der Schwarzen Bibliothek. Die letzte Seite ist leer, bis auf einen einzigen Kreis, den niemand deuten kann.

Die erste Berührung

Thaumaturgisten hören das Flüstern von Anfang an als Ordnung. Viele erzählen, dass sie beim ersten Kontakt nicht erschrocken waren, sondern erleichtert, als hätte endlich jemand einen Gedanken zu Ende geführt, den sie ihr Leben lang angefangen hatten.

W6	Die erste Berührung eines Thaumaturgisten
1	Du hast gehört, wie ein Satz in einer fremden Sprache gebaut ist, und konntest ihn sofort aufschreiben.
2	Die Kreise auf einem alten Stich ergaben plötzlich eine Reihenfolge.
3	Du hast unbewusst mit dem Finger einen Kreis auf den Tisch gemalt, und die Kerze daneben ging aus.
4	Ein Professor hat dir einen Stein gegeben und gesagt: „Lies das.“ Du konntest.
5	Du hast im Schlaf Formeln gesprochen. Dein Mitbewohner hat sie aufgenommen.
6	Du hast nichts gehört. Aber du wusstest, wo im Raum der Stein lag, obwohl er in einer Schublade war.

Ein Tag im Leben

Der Tag eines Thaumaturgisten beginnt früh und ruhig. Die meisten stehen vor Sonnenaufgang auf, weil das Flüstern in den Morgenstunden am klarsten ist, und verbringen die erste Stunde mit ihrem Zauberbuch: Sie lesen, was sie nachts mitgeschrieben haben, streichen

durch, was keinen Sinn ergibt, und übertragen den Rest in saubere Schrift.

Danach folgen Übungen. Kreise ziehen, mit Kreide, mit dem Finger in Sand, mit geschlossenen Augen. Ein Thaumaturgist, der eine Woche lang keinen Kreis gezogen hat, merkt es an seiner Hand. Am Vormittag arbeiten viele im Archiv, lesen Abschriften, vergleichen Zeichen, schreiben an Gutachten für den Ermittlungszweig.

Einsätze kommen selten und plötzlich. Dann packt der Thaumaturgist seine Kreide, sein Ritualmesser, sein Buch und fährt mit einer Zelle irgendwohin, wo jemand Zeichen an eine Wand gemalt hat, die er nicht verstehen sollte. Abends, wenn er zurück ist, schreibt er alles auf. Und nachts, wenn der Stein im Bleikästchen liegt, liegt er meist noch eine Weile wach und hört trotzdem zu.

Die Ausbildung

Thaumaturgisten lernen am längsten von allen Schulen. Ein Lehrling verbringt sein erstes Jahr fast ausschließlich mit Penhallows „Handbuch der Kreise“, mit Abschriften und mit Übungen, bei denen kein einziger Zauber gewirkt wird. Er zieht Kreise mit Kreide, bis sie auch mit geschlossenen Augen rund werden. Er lernt, das Flüstern mitzuschreiben, ohne es nachzusprechen. Erst dann bekommt er einen Kristall, mit dem er arbeiten darf.

Die Prüfung zum Adepten ist berüchtigt: Der Lehrling bekommt ein unbekanntes Blatt aus der Kammer, einen Kristall und eine Nacht Zeit. Am Morgen muss er sagen können, was auf dem Blatt steht, und warum er es nicht laut gelesen hat.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, neue Zauber in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel IX.

Spielweise	Beschreibung
Der Bannmeister	Schutzkreise, Siegel, Gegenzauber. Er ist der Grund, warum die Zelle eine Nacht an einem offenen Riss überlebt. *Knoten:* Bannkreis, Zauberbruch.
Der Ritualist	Er zaubert selten im Kampf, aber wenn er eine Stunde Vorbereitung hat, verändert er eine ganze Mission. *Knoten:* Gebundene Macht, Großes Ritual.
Der Gelehrte im Feld	Er ist mehr Ermittler als Kämpfer, liest Kreise an Tatorten und weiß, was ein Kult vorhat. Kombiniert gut mit Okkultismus und Akademischem Wissen.
Der Schild	Magische Barriere, Magische Rüstung, Zauberbann. Er steht nicht hinten, sondern neben dem Soldier und sorgt dafür, dass der den Kampf überlebt. Kombiniert gut mit der Arkana Sparsame Hand.

REGEL: FORMELN LESEN

Ein Thaumaturgist kann einen Zauber aus einem fremden Zauberbuch, einer Handschrift oder einem Kreis am Tatort lernen.

Ausgedehnte Probe IN + Okkultismus, ein Wurf pro Stunde. Benötigte Erfolge: Zaubertrick 5, Minor Magica 10, Major Magica 15. Grand Major Magica nur im Archiv mit Genehmigung.

Gelingt die Probe, kostet der Zauber nur die Hälfte der üblichen EP, abgerundet.

Ein Patzer kostet 1 Belastung. Der Thaumaturgist hat eine Zeile laut gelesen.

REGEL: KREISARBEIT

Nimmt sich ein Thaumaturgist für ein Ritual oder einen Bannkreis mehr Zeit als nötig, erhält er Bonuswürfel.

Doppelte Zeit: +1 Würfel. Vierfache Zeit: +2 Würfel.

Wird er dabei gestört, muss er von vorn beginnen.

Der Preis

Thaumaturgisten zahlen mit Zeit. Sie verbringen Nächte mit ihren Büchern, und viele haben außer dem Kollegium kaum ein Leben. Ihre Rituale verlangen Ruhe, und wer ihnen diese Ruhe verweigert, bekommt einen gereizten, erschöpften Magier. Die älteren Thaumaturgisten sprechen außerdem oft in halben Sätzen, als würden sie die andere Hälfte vom Stein erwarten.

OPTIONALE REGEL: DIE HALBEN SÄTZE

Nach einer Mission, in der ein Thaumaturgist ein Großes Ritual oder eine Grand Major Magica gewirkt hat, würfelt er WK + Konzentration gegen Machbar (2).

Misslingt die Probe, spricht er bis zur nächsten langen Ruhepause in halben Sätzen und wartet auf den Rest, der nicht kommt: −1 Würfel auf alle sozialen Proben.

W6	Was die Bücher dich gekostet haben
1	Eine Ehe. Sie hat irgendwann aufgehört zu fragen, was du nachts schreibst.
2	Deine Augen. Du brauchst eine stärkere Brille als jeder andere in deinem Alter.
3	Deine Handschrift. Sie ist so klein geworden, dass nur du sie noch lesen kannst.
4	Freundschaften außerhalb des Kollegiums. Es gibt keine mehr.
5	Den Schlaf. Du schläfst vier Stunden und hörst die anderen vier zu.
6	Nichts, sagst du. Deine Kollegen sehen das anders.

Im Spiel

- **Du bist der Fachmann für alles Magische.** Bannkreise, Siegel, Gegenzauber. Frag die Spielleitung, was du über ein Phänomen weißt, bevor die Zelle hineinläuft.
- **Plane.** Deine Rituale sind mächtig, aber langsam. Gib der Zelle einen Grund, dir Zeit zu verschaffen.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wie viel von dem, was du weißt, hast du selbst verstanden, und wie viel hat dir der Stein nur vorgesagt?

Für die Spielleitung: Gib einem Thaumaturgisten Gelegenheiten zur Vorbereitung und mach sie sichtbar: ein Kreis an der Wand, eine Handschrift im Nachlass, eine Stunde Ruhe vor dem Sturm. Er ist am stärksten, wenn er etwas lesen kann, bevor es passiert. Nimm ihm diese Zeit nicht ständig, sonst spielt er nur einen schwächeren Zauberer. Nimm sie ihm manchmal, damit er weiß, wofür er plant.

BEISPIEL: FOLIO ZIEHT EINEN BANNKREIS

Folio, inzwischen Agent, zieht in einem Kellergewölbe einen Bannkreis um die Zelle. Er würfelt WE 4 weiße und Ritualismus 5 bunte Würfel, dazu 1 weißen Bonuswürfel aus dem Kreidesatz des Kollegiums.

Weiß: 6, 5, 2, 1, 5. Bunt: 4, 6, 3, 4, 2. Das sind 3 plus 3, also 6 Erfolge gegen Machbar (2). Er zahlt 2 ME, der Kreis steht.

Kurz darauf drängt ein Wesen aus dem Riss gegen die Linie. Die Spielleitung würfelt für das Wesen 5 Erfolge. Das übertrifft die 6 nicht: Der Kreis hält, und Brandt hat Zeit, ruhig zu zielen.

Mit anderen Klassen spielen

Ein Thaumaturgist entfaltet seine Stärke, wenn die Zelle ihm Zeit verschafft. Mit einem **Soldier**, der den Flur hält, kann er einen Bannkreis in Ruhe ziehen. Mit einem **Investigator** liest er Tatorte, und beide finden zusammen mehr als jeder allein. Ein **Agent** kann ihm Zugang zu Archiven, Sammlungen und Kellern verschaffen, in denen die interessantesten Zeichen hängen. Und ein **Psion** in der Nähe ist ein Frühwarnsystem: Wenn der Telepath die dreizehnte Stimme hört, sollte der Thaumaturgist seinen Kreis bereits gezogen haben.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-1877, Bristol. Riss in einer stillgelegten Brauerei.

Bannkreis mit ungeweihter Kreide gezogen, da Kreidesatz verloren.

Kreis hielt vier Minuten. Danach [GESCHWÄRZT].

Verluste: 1 Lehrling. Maßnahme: Kreidesatz ist ab sofort doppelt mitzuführen.

```
EINSATZBERICHT, AUSZUG
Vorgang RA-2044, Prag. Kultzeremonie in einem Kellergewölbe.
Zauberbruch gegen den Zelebranten erfolgreich. Dieser brach daraufhin in Tränen aus und fragte, wer ihm das Wort weggenommen habe.
Bemerkung des Thaumaturgisten: Er hatte es nicht aus einem Buch. Er hatte es aus einem Stein, den er nie hätte haben dürfen.
```

Fragen an deinen Thaumaturgisten

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Warum eine Seite in seinem Zauberbuch in einer Handschrift geschrieben ist, die nicht seine ist
2	Wer den Kreis im Treppenhaus gezogen hat, und warum er dieselbe Reihenfolge kannte
3	Was auf der letzten Seite von Penhallows Zauberbuch steht
4	Ob er zu den Bewahrern oder zu den Lesern gehört
5	Warum sein Kristallmeister ihm nie in die Augen sieht
6	Was passiert, wenn er einmal ausspricht, was er nachts mitschreibt

Ausrüstung der Schule

Zur Grundausrüstung kommen für jeden Thaumaturgisten ein Zauberbuch, ein Ritualmesser und ein Zauberstab aus dem Grundregelwerk. Der Zauberstab gibt +1 Würfel auf Thaumaturgie. Im Kollegium ist er meist ein unscheinbarer Stab aus Esche mit einem Silberring, kaum länger als ein Unterarm. Das Ritualmesser ist nicht zum Kämpfen gedacht: Es zieht Kreise in Erde, Holz und Wachs, und es schneidet die Fäden eines gebundenen Zaubers, wenn er nicht mehr gebraucht wird. Das zweite Zauberbuch nutzen die meisten Thaumaturgisten als Reinschrift.

Gegenstand	Wirkung
Handbuch der Kreise (Abschrift)	+1 Würfel auf Proben, um fremde Kreise und Zeichen zu deuten. *Selten.*
Kreidesatz des Kollegiums	Geweihte Kreide. +1 Würfel auf Ritualismus. *Selten.*
Ritualmesser mit Silbereinlage	Zieht Kreise auch in Holz und Stein. Ein so gezogener Bannkreis hält eine Stunde statt einer Szene. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Alchemisten: „Sie kochen, wir schreiben. Beides braucht man, aber nur eines davon ist Wissenschaft."

Über die Illusionisten: „Talentierte Leute, die ihr Talent auf Varieté verschwenden."

Über die Chronomancer: „Wenn ein Chronomancer nervös wird, räume ich meinen Kreis auf."

Über die Invoker: „Wir lesen, was die Steine sagen. Sie antworten darauf. Das ist ein Unterschied, den man nicht vergessen sollte."

O.D.I.N. aus Sicht der Thaumaturgisten: ein junger, lauter Partner mit einem alten, stillen Teilhaber. Die Thaumaturgisten haben den Vertrag von 1947 ausgehandelt, und sie lesen ihn bis heute genauer als der Rat. Sie halten O.D.I.N. für notwendig und für kurzsichtig zugleich: Die Organisation will wissen, was ein Kristall kann. Die Thaumaturgisten wollen wissen, was er sagt.

Figuren der Schule

Magister Eleanor Birch. Leiterin der Ausbildung in Hort-1, eine Bewahrerin, streng, trocken, gerecht. Sie hat in dreißig Jahren keinen einzigen Lehrling verloren, und sie erwähnt das bei jeder Gelegenheit. Eine gute Mentorin für Spielercharaktere, die Regeln respektieren, und eine unangenehme für alle anderen.

Adept Tomasz Wierzbicki. Einer der Anführer der Leser, Ende zwanzig, brillant, ungeduldig. Er glaubt, dass das Kollegium seit hundert Jahren auf der Stelle tritt, und er probiert Zauber aus, die er aus neuen Kristallen mitschreibt. Bisher ist nichts passiert. Bisher.

Archivar Hugo Penhallow. Enkel des ersten Magisters, Hüter der Schwarzen Bibliothek, fast siebzig. Er kennt die leere letzte Seite im Zauberbuch seines Großvaters besser als jeder andere, und er hat eine Vermutung, was der Kreis darauf bedeutet. Er spricht sie nicht aus.

Beispielcharakter: Folio

Thaumaturgist, Kadett. Konstantin Hale, 58, war Bibliothekar in Oxford und sammelte heimlich Handschriften, die niemand lesen konnte. Er konnte es. Als er den ersten Kristall berührte, wusste er, was er all die Jahre gelesen hatte. Seine Geschichte erzählt der Prolog.

Folio	Thaumaturgist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 4, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Thaumaturgie 5, Ritualismus 4, Okkultismus 4, Geistige Widerstandskraft 4, Konzentration 3, Akademisches Wissen 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Alchemie 2, Geschichte 2, Zähigkeit 2
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 2, Verteidigung 2, ME 13
Fähigkeiten	Ritualmeister, Zauberverstärkung, Magische Barriere
Zauber	Zaubertricks: Lichtblitz, Magische Flamme, Unsichtbare Hand, Zitternde Hand. Minor Magica: Magische Rüstung, Flammenstrahl
Archetyp	Der Gelehrte

Ausrüstung: Anatolischer Splitter (Eintrag 7.114, siehe Prolog), Zauberbuch, Ritualmesser, Zauberstab, Penhallows Handbuch (Abschrift).

So spielst du Folio: Du bist höflich, gründlich und langsam, bis es darauf ankommt. Du schreibst jede Nacht mit, was dein Stein flüstert, und du weißt nicht, wer deine Mitschriften in der Schwarzen Bibliothek liest. Übrigens gibt es einen zweiten Folio: Im Ermittlungszweig ist Folio eine vererbte Codenamen-Reihe der Antiquarians, derzeit Folio-7 (Klassenbuch Investigator). Die beiden sind sich noch nie begegnet.

Der Weg durch das Siegel

So könnte Folio in den nächsten Jahren wachsen, wenn sein Spieler bei der Tradition bleibt.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Bannkreis 4, Zauberbruch 6, Ritualismus auf 5 für 10. Er ist jetzt der Mann, den die Zelle an jeden Riss mitnimmt.
Senior-Agent (50 EP)	Gebundene Macht 8, Major Magica Zauberbann 10, Kristallbindung 4, Sparsame Hand 6. Er trägt immer einen gebundenen Schutzzauber in seinem Ritualmesser.
Veteran (100 EP)	Großes Ritual 10, Tiefe Quelle 8, Okkultismus auf 5 für 10, Konzentration auf 4 für 8, den Rest spart er. Er darf die Schwarze Bibliothek betreten. Die Frage ist, ob er es tut.

Der Sektor im Siegel

Kreis	Knoten	Wirkung
I	**Bannkreis**	1 Minute, 2 ME, WE + Ritualismus. Ein Kreis von 3 m Durchmesser, den Wesen aus Rissen nicht betreten können, solange sie die Erfolge des Thaumaturgisten nicht in einer vergleichenden Probe übertreffen. Hält eine Szene.
II	**Zauberbruch**	Reaktion, 2 ME, IN. Ein Zauber, der in 15 m Entfernung gewirkt wird, scheitert, wenn der Thaumaturgist in einer vergleichenden Probe mehr Erfolge erzielt.
III	**Gebundene Macht**	10 Minuten Ritual. Der Thaumaturgist legt einen bekannten Zauber in einen Gegenstand. Später löst er ihn ohne Probe und ohne Aktion aus, mit den Erfolgen des Rituals. Nur ein gebundener Zauber gleichzeitig.
IV	**Großes Ritual**	Mit einer Stunde Vorbereitung und drei Helfern wirkt der Thaumaturgist eine Grand Major Magica für 4 ME statt 8, auch wenn er sie nicht kennt, sofern er ihren Text vor sich hat.
V	**Siegelwahrer**	Einmal pro Mission, 10 Minuten, Sehr schwer (4). Der Thaumaturgist schließt einen Riss dauerhaft. Danach 3 Belastung.

Kapitel VIII. ALCHEMIST

Alchemist

„Blei zu Gold ist Anfängerkram. Versuch mal Angst zu Mut."
Alchemistin, Codename Retorte

Das Wesen der Kunst

Alchemisten binden das Flüstern in Stoffe. Statt einen Zauber im Moment zu sprechen, gießen sie ihn in eine Flüssigkeit, ein Pulver, eine Salbe, und bewahren ihn auf, bis er gebraucht wird. Ihre Kunst ist Handwerk, Chemie und Geduld. Ein Alchemist im Einsatz trägt sein Arsenal am Gürtel, und die Zelle lernt schnell, vor dem Aufbruch zu fragen, was er gebraut hat.

ALCHEMIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Alchemie, +1 Thaumaturgie, +1 Handwerk. **Ausrüstung:** Alchemisten-Set, Fläschchen mit Essenzen, Schutzbrille.

Elixiere (IN + Alchemie, außerhalb des Kampfes, 10 Minuten): Er braut ein Elixier nach Wahl: Heiltrank (heilt 3 LP), Stärkungstrank (+1 Würfel auf Proben eines Attributs für eine Szene) oder Klarheitstrank (+2 Würfel auf die nächste Grauen-Probe). Pro Tag höchstens so viele Elixiere, wie sein Alchemie-Wert beträgt. Elixiere verlieren nach 24 Stunden ihre Wirkung.

Transmutation (IN + Alchemie, Berührung, eine Szene): Ein Gegenstand bis 10 kg ändert sein Material: Metall wird spröde, Holz wird hart wie Stahl, Glas wird biegsam.

Alchemistische Explosion (IN + Alchemie, Wurf 15 m, sofort): Eine explosive Mixtur. Schaden 3 + Überschuss in 3 m Radius, trifft auch Verbündete. Rüstung wirkt.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Rezept 212

Die Fähre von Marseille nach Ajaccio lag seit zwei Stunden still, und niemand an Bord wusste, warum. Die Maschinen liefen. Das Meer war ruhig. Aber die Lichter auf dem Oberdeck flackerten in einem Takt, der Retorte bekannt vorkam, und seit einer halben Stunde roch es in den Gängen nach Schwefel.

Sie saß in einer Toilettenkabine auf dem Zwischendeck, den Rucksack auf den Knien, und mischte.

Draußen vor der Tür lag Bastion, der Techno-Stormtrooper der Zelle, mit einer Wunde im Oberschenkel, die nicht aufhören wollte zu bluten. Etwas hatte ihn im Maschinenraum erwischt. Er sagte, es sei ein Mann gewesen. Retorte hatte die Wunde gesehen. Es war kein Mann gewesen.

„Wie lange noch?", fragte er durch die Tür. Seine Stimme war zu ruhig.

„Drei Minuten."

„Das sagst du seit fünf Minuten."

„Dann hör auf, mich zu stören, dann sind es wirklich drei."

Sie hatte das Feldlabor auf dem Toilettendeckel aufgebaut. Glaskolben, Spirituskocher, drei Fläschchen mit Grundessenzen, ein Mörser. Der Kristallsplitter lag daneben auf einem Stück Filz, weil Metall ihn müde machte und die Waschbecken auf dieser Fähre aus Edelstahl waren.

Rezept 212 aus Quispes Grundlagenwerk. Wundschluss. Sie hatte es zwanzigmal in der Werkstatt gebraut, so wie jeder Lehrling es zwanzigmal braut, bevor er es mit Kristallstaub versuchen darf. Aber nie in einem Schiff, das in einem Rhythmus schaukelte, der nicht vom Meer kam, und nie mit einem Stormtrooper vor der Tür, dessen Blut unter dem Türspalt hindurch auf die Fliesen lief.

Sie zählte. Temperatur. Reihenfolge. Geduld. Das Flüstern im Splitter war lauter als sonst, drängender, als wolle es ihr sagen, sie solle sich beeilen. Sie beeilte sich nicht. Quispe hatte zwei Rezepte auf gegenüberliegende Seiten geschrieben, eines, das seine Tochter gerettet hatte, und eines, das seinen Hund getötet hatte, und der Unterschied zwischen beiden war eine halbe Minute zu früh vom Feuer genommen.

Die Flüssigkeit wurde klar. Dann golden. Dann klar mit einem goldenen Schimmer am Rand, und das war der Moment.

Sie riss die Tür auf. Bastion saß an die Wand gelehnt, das Gesicht grau. Sie kniete sich hin, goss ihm die Hälfte in den Mund und die andere Hälfte direkt in die Wunde. Er schrie nicht. Er war Stormtrooper, und Stormtrooper schreien nicht. Er fluchte nur, sehr ausführlich, auf Tschechisch.

Die Wunde schloss sich. Nicht schnell, nicht wie im Film, sondern langsam, von den Rändern her, wie Eis auf einem Teich.

„Das riecht nach Silber", sagte Bastion, als er wieder sprechen konnte.

„Andenkristall wäre besser gewesen. Ich hatte nur den hier.“

Er sah sie an. „Und was machen wir mit dem Ding im Maschinenraum?“

Retorte griff in ihren Rucksack und holte ein zweites Fläschchen heraus, kleiner, dunkler, mit einem Stopfen aus Wachs. Rezept 213. Die gegenüberliegende Seite.

„Das“, sagte sie, „trinkt keiner von uns.“

Die Handwerker

Die Alchemie war im Kollegium lange eine Randerscheinung. Quispe war der Einzige, der in den Zwanzigern und Dreißigern ernsthaft daran arbeitete, und er lebte in Peru, weit weg von Oxford. Seine Briefe mit Rezepten kamen mit monatelanger Verspätung, und die Thaumaturgisten in England hielten sie für Volksmedizin.

Das änderte sich im Krieg. 1942 brach in der Kammer in Wales ein Stollen ein, und drei Mitglieder des Kollegiums wurden verschüttet. Sie überlebten, weil ein junger Chemiker aus Cardiff, der erst seit einem Jahr dabei war, nach Quispes Rezepten eine Salbe mischte, die Knochenbrüche in Tagen heilte. Er hieß **Evan Pryce**, und er gründete nach dem Krieg die erste alchemistische Werkstatt des Kollegiums. Nach Kiruna 1953 entwickelte er dort mit Major Ashgrove vom Taktischen Zweig die Brandmunition, Geschosse mit dem Staub erschöpfter Kristalle. Von 1955 bis 1989 fertigte seine Werkstatt das **Aschesilber** der Soldiers, jedes Stück von Hand. 1989 stoppte das Kollegium die Herstellung, ohne eine Begründung zu geben.

Seitdem haben die Alchemisten einen festen Platz, aber keinen hohen. Sie gelten als praktisch, nützlich und ein wenig schmutzig. Kein Siegelwahrer war je Alchemist. In den Horten sind sie trotzdem die beliebtesten Thaumaturgen, denn sie haben immer etwas gegen Kopfschmerzen in der Tasche.

Seit 2011 hat sich ihre Stellung verändert. Die neuen Kristalle haben eine Eigenheit, die niemand erklären kann: Ihr Staub ist in Elixieren doppelt so wirksam wie der alter Kristalle. Die Alchemisten waren die Ersten, die das bemerkt haben, und sie sind die Einzigen, die sich darüber freuen.

Legende: Quispe

Tomás Quispe, der Bergbauingenieur aus Peru, der 1923 drei Kristalle fand, war der erste Alchemist des Kollegiums, lange bevor er wusste, dass er einer war. Er kochte in seiner Küche in Cusco Tinkturen aus Kristallstaub, weil ihm das Flüstern sagte, dass es geht. Eine davon heilte die Tuberkulose seiner Tochter. Eine andere tötete seinen Hund. Er schrieb beide Rezepte auf, und beide stehen heute im Grundlagenwerk der Alchemisten, auf gegenüberliegenden Seiten, damit niemand vergisst, wie nah sie beieinander liegen.

Die erste Berührung

Alchemisten hören das Flüstern selten als Worte. Sie spüren es in den Händen, als Gefühl dafür, welcher Stoff sich wie verändern will. Viele waren vorher Handwerker: Apotheker, Köche, Chemiker, Goldschmiede.

W6	Die erste Berührung eines Alchemisten
1	Du hast Kristallstaub in ein Glas Wasser fallen lassen, und das Wasser wurde schwer wie Quecksilber.
2	Eine Salbe, die du nach Gefühl gemischt hast, schloss eine Wunde über Nacht.
3	Du hast einen Ring geputzt, und das Silber wurde warm und weich wie Wachs.
4	Du hast einen Tee gekocht, nach dem ein Freund zum ersten Mal seit Jahren durchschlafen konnte.
5	Etwas in deinem Labor ist explodiert, und alle Scherben lagen danach in einem perfekten Kreis.
6	Du hast geträumt, wie man etwas braut, und am Morgen stand das Glas fertig auf dem Tisch.

Ein Tag im Leben

Alchemisten wachen oft mit dem Geruch der letzten Nacht in den Haaren auf. Viele schlafen in einem Raum neben der Werkstatt, weil ein Trank, der über Nacht ziehen muss, nicht unbeaufsichtigt bleiben soll. Der Tag

beginnt mit Kontrolle: Temperaturen prüfen, Fläschchen beschriften, abgelaufene Elixiere entsorgen.

Danach wird gebraut. Heiltränke für die Krankenstation, Gegengifte für die nächste Mission, Stärkungsmittel für Agenten, die drei Nächte nicht geschlafen haben. Ein Alchemist in einem großen Hort ist die meiste Zeit Apotheker, und er ist es gern. Nachmittags kommen Besucher: Soldiers mit Kopfschmerzen, Scientists mit Fragen, Thaumaturgisten, die etwas brauchen, aber nicht zugeben wollen, dass sie es brauchen.

Vor einem Einsatz packt der Alchemist seinen Gürtel. Jedes Fläschchen hat seinen Platz, und er kann jedes im Dunkeln finden. Das ist wichtiger als jedes Rezept. Denn im Einsatz braut man nicht. Im Einsatz greift man zu, und man sollte das richtige greifen.

Die Ausbildung

Die Alchemisten des Kollegiums bilden in Werkstätten aus, nicht in Bibliotheken. Ein Lehrling verbringt Monate damit, Rezepte aus Quispes Grundlagenwerk nachzukochen, ohne Kristall, nur um die Handgriffe zu lernen. Er lernt, dass Temperatur, Reihenfolge und Geduld mehr ausmachen als jede Formel. Erst wenn er ein Rezept zwanzigmal fehlerfrei gebraut hat, darf er es mit Kristallstaub versuchen.

Die Prüfung zum Adepten besteht aus einem einzigen Trank, den der Lehrling selbst trinken muss. Das Rezept kennt er. Ob er es richtig gemacht hat, erfährt er danach.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, neue Zauber in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel IX.

Spielweise	Beschreibung
Die Feldapothekerin	Heiltränke, Gegengifte, Stärkungsmittel. Sie ist die Versorgung der Zelle. *Knoten:* Vorrat, Neue Rezepte, Lebenselixier.
Der Sprengmeister	Explosive Mixturen, Säuren, Rauch. Er arbeitet eng mit Soldiers und Saboteuren. Kombiniert gut mit Sprengstoffe und Chemie.
Die Wandlerin	Sie verändert Materie. Türen werden spröde, Wände zu Glas, Fesseln zu Staub. *Knoten:* Kleiner Stein, Großes Werk.
Der Giftmischer	Er braut nicht, um zu heilen. Schlafmittel, Säuren, Gifte in Fläschchen, die wie Parfüm aussehen. Er arbeitet eng mit Assassinen und Infiltratoren und wird im Kollegium gemieden. Kombiniert gut mit Chemie und Heimlichkeit.

REGEL: QUALITÄT DER ELIXIERE

Der Überschuss beim Brauen bestimmt die Qualität eines Elixiers.

Kein Überschuss: Standard, Wirkung wie beschrieben.

1 bis 2 Überschuss: gut. Heiltränke heilen 1 LP mehr, andere Elixiere wirken eine Szene länger.

3 oder mehr: meisterhaft. Die Wirkung verdoppelt sich.

Ein Patzer beim Brauen: Das Elixier wirkt umgekehrt, oder es explodiert beim Öffnen (Schaden 2). Die Spielleitung entscheidet und sagt es erst, wenn jemand trinkt.

REGEL: KRISTALLSTAUB

Ein erschöpfter Kristallsplitter kann zu Staub zerrieben und in Elixieren verwendet werden. Er gibt +1 Würfel beim Brauen, bis zu drei Elixiere lang. Staub aus Kristallen, die nach 2011 gefunden wurden, gibt +2 Würfel.

Jeder verwendete Splitter muss vorher im Kristallbuch ausgetragen werden. Wer das vergisst, bekommt Besuch vom Kristallmeister.

Der Preis

Alchemisten zahlen mit ihrem Körper. Wer jahrelang Kristallstaub einatmet, bekommt graue Fingernägel, einen metallischen Geschmack im Mund und manchmal Träume, die nach Schwefel riechen. Und jeder Alchemist

hat eine Narbe, von der er erzählt, und eine, von der er schweigt.

OPTIONALE REGEL: STAUBLUNGE

Braut ein Alchemist an einem Tag mehr Elixiere, als sein KO-Wert beträgt, würfelt er danach KO + Zähigkeit gegen Machbar (2).

Misslingt die Probe, hustet er bis zum nächsten Morgen Kristallstaub: −1 Würfel auf alle Proben mit GE und KO. Ein Patzer bedeutet eine Nacht auf der Krankenstation.

W6	Die Narbe, von der du schweigst
1	Eine Brandnarbe am Handgelenk, von einem Rezept, das du nicht geschrieben hast
2	Die grauen Fingernägel. Du trägst Handschuhe, auch im Sommer.
3	Eine Stelle am Hals, die nachts ganz leicht schimmert
4	Der Geschmack von Metall, der seit Jahren nicht mehr weggeht
5	Die Narbe eines Kollegen, der dein Elixier getrunken hat
6	Keine sichtbare. Seit dem Unfall träumst du in einer fremden Sprache.

Im Spiel

- **Du bist die Vorbereitung der Zelle.** Frag vor dem Einsatz, was euch erwartet, und braue entsprechend.
- **Denk in Stoffen.** Was lässt sich verwandeln, verstärken, auflösen? Eine Stahltür ist nur eine Tür aus einem Material, das du noch nicht bearbeitet hast.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du schon einmal falsch gemischt?

Für die Spielleitung: Frag die Alchemistin zu Beginn jeder Mission, was sie gebraut hat, und schreib es auf. Belohne gute Vorbereitung, aber lass die Mission auch einmal anders kommen als erwartet, damit Transmutation und Explosion ihren Platz haben. Und vergiss den Kristallstaub nicht: Jeder Splitter, den sie zerreibt, steht im Kristallbuch, und irgendwann fragt jemand, wo die ganzen Splitter bleiben.

BEISPIEL: RETORTE BRAUT EINEN HEILTRANK

Vor dem Aufbruch braut Retorte einen Heiltrank. Sie würfelt IN 5 weiße und Alchemie 5 bunte Würfel, dazu 1 weißen Bonuswürfel für Kristallstaub aus einem ausgetragenen Splitter.

Weiß: 6, 3, 5, 2, 1, 6. Bunt: 4, 5, 2, 6, 1. Das sind 3 plus 3, also 6 Erfolge gegen Machbar (2) und 4 Überschuss. Sie zahlt 2 ME.

Nach der Regel zur Qualität der Elixiere ist der Trank meisterhaft, seine Wirkung verdoppelt sich: Er heilt 6 LP statt 3. Retorte schreibt „212, m.“ auf das Etikett und steckt ihn in die dritte Schlaufe von links.

Mit anderen Klassen spielen

Alchemisten sind die großzügigsten Mitglieder jeder Zelle. Ein **Soldier** mit einem Stärkungstrank trifft besser, ein **Agent** mit einem Klarheitstrank durchschaut Lügen schneller, ein **Psion** mit einem Gegengift übersteht den nächsten psionischen Angriff. Eng ist die Verbindung zum **Scientist**: Biochemiker und Alchemisten arbeiten oft gemeinsam, und die Grenze zwischen Wissenschaft und Kunst verschwimmt. Plane vor jeder Mission mit der Zelle, was du brauen sollst. Das ist dein wichtigster Beitrag.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-1990, Lyon. Aquarium im städtischen Zoo.

Kristall zwischen Korallen gefunden, 14 g, klar. Alchemistin empfiehlt, das Wasser des Beckens zu sichern.

Nachtrag: Die Fische im Becken sind seit dem Fund nicht gealtert. Probe an Hort-4 übergeben.

WERKSTATTBUCH, HORT-2

Eintrag: Heiltrank nach Rezept 212, Qualität meisterhaft, mit Staub aus Rissfund 9.044.

Bemerkung: Der Patient ist geheilt. Er spricht seitdem im Schlaf eine Sprache, die niemand kennt.

Empfehlung des Werkmeisters: Staub aus Rissfunden vorerst nur für Nichtmenschen verwenden.

Fragen an deine Alchemistin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Was im zweiten Fläschchen war, das sie auf der Fähre nie geöffnet hat
2	Warum Staub aus neuen Kristallen doppelt so stark wirkt
3	Wer die gegenüberliegende Seite in Quispes Grundlagenwerk zuerst ausprobiert hat
4	Warum ihr Kristall wärmer wird, wenn jemand lügt
5	Ob eine Tinktur eine Stimme zum Schweigen bringen kann
6	Warum das Kollegium 1989 das Aschesilber stoppte, und was mit Evan Pryce geschah, als er die Werkstatt verließ

Ausrüstung der Schule

Zur Grundausrüstung kommen für jeden Alchemisten ein Alchemisten-Set, Fläschchen mit Essenzen und eine Schutzbrille aus dem Grundregelwerk. Damit besitzt er zwei Sets, und die meisten nutzen das zweite als Feldausrüstung, die nie ganz ausgepackt wird. Die Fläschchen enthalten die Grundstoffe jedes Elixiers: Salz, Quecksilber, Weingeist, Kristallstaub und eine fünfte Essenz, auf deren Etikett nur ein Kreis steht. Die Schutzbrille ist keine Verkleidung. Jeder Alchemist kennt jemanden, der ohne sie ein Auge verloren hat.

Gegenstand	Wirkung
Feldlabor	Ein Koffer mit allem, was man für Elixiere braucht. Elixiere können in der Hälfte der Zeit gebraut werden. *Selten.*
Asbesthandschuhe	Kein Schaden durch eigene Explosionen und Säuren. *Häufig.*
Quispes Grundlagenwerk	+1 Würfel auf Alchemie beim Brauen. Die gegenüberliegenden Seiten nicht verwechseln. *Selten.*

Die anderen und wir

Über die Thaumaturgisten: „Sie schreiben tausend Seiten über einen Zauber, den wir in ein Fläschchen gießen."

Über die Illusionisten: „Ihre Kunst hält drei Runden. Unsere hält, bis man sie trinkt."

Über die Chronomancer: „Ich hätte gern einen Tag mehr für jedes Rezept. Sie hätten ihn. Sie geben ihn nicht her."

Über die Invoker: „Wir verwandeln Stoffe. Sie verhandeln mit dem, was dahintersteht. Ich weiß, was mir lieber ist."

O.D.I.N. aus Sicht der Alchemisten: der größte Kunde, den die Werkstätten je hatten. Alchemisten sehen die Organisation nüchtern. Sie liefert Zutaten, Labore und Patienten und verlangt Ergebnisse. Mit dem Rat haben sie wenig zu tun, mit den Krankenstationen der Horte umso mehr. Viele Alchemisten fühlen sich O.D.I.N. enger verbunden als dem Kollegium, und das Kollegium weiß das.

Figuren der Schule

Werkmeister Idris Pryce. Enkel von Evan Pryce, führt die Werkstatt in Hort-2 und kennt jeden Alchemisten im Kollegium beim Vornamen. Er ist freundlich, großzügig und notiert jeden Gefallen, den er gewährt. Spielercharaktere, die ihn auf ihrer Seite haben, bekommen fast alles. Die anderen bekommen eine Wartezeit.

Magister Lucía Quispe. Urenkelin von Tomás Quispe, lebt in Cusco und leitet dort ein kleines Archiv. Sie ist die Einzige, die das Originalmanuskript des Grundlagenwerks besitzt, und sie behauptet, es gebe darin ein drittes Rezept, das in keiner Abschrift steht.

Adeptin Mei Tanaka. Eine junge Alchemistin, die an Staub aus Rissfunden forscht und Ergebnisse erzielt, die niemand erklären kann. Sie arbeitet nachts, allein, und in letzter Zeit spricht sie im Schlaf.

Beispielcharakter: Retorte

Alchemistin, Kadett. Nadia Haddad, 31, war Apothekerin in Marseille. Ein Kunde brachte ihr einen Stein, den er in der Wand seines Hauses gefunden hatte, und fragte, ob er giftig sei. Sie wusste es nicht. Sie weiß es heute.

Retorte	Alchemistin, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 3, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Alchemie 5, Thaumaturgie 3, Okkultismus 3, Konzentration 3, Akademisches Wissen 3, Handwerk 3, Chemie 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Medizin 2, Zähigkeit 2, Sprengstoffe 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, ME 12
Fähigkeiten	Elixiere, Transmutation, Alchemistische Explosion

Retorte	Alchemistin, Kadett
Zauber	Zaubertricks: Magische Flamme, Berührung der Kälte, Unsichtbare Hand, Pfützenzauber. Minor Magica: Transmutieren, Magische Rüstung
Archetyp	Die Gelehrte

Ausrüstung: Kristallsplitter, Zauberbuch, Alchemisten-Set, Fläschchen mit Essenzen, Schutzbrille, Asbesthandschuhe.

So spielst du Retorte: Du bist praktisch, schnell und ein bisschen zu neugierig. Vor jedem Einsatz fragst du, was euch erwartet, und braust entsprechend. Dein Kristall wird wärmer, wenn jemand lügt, und du hast noch niemandem davon erzählt.

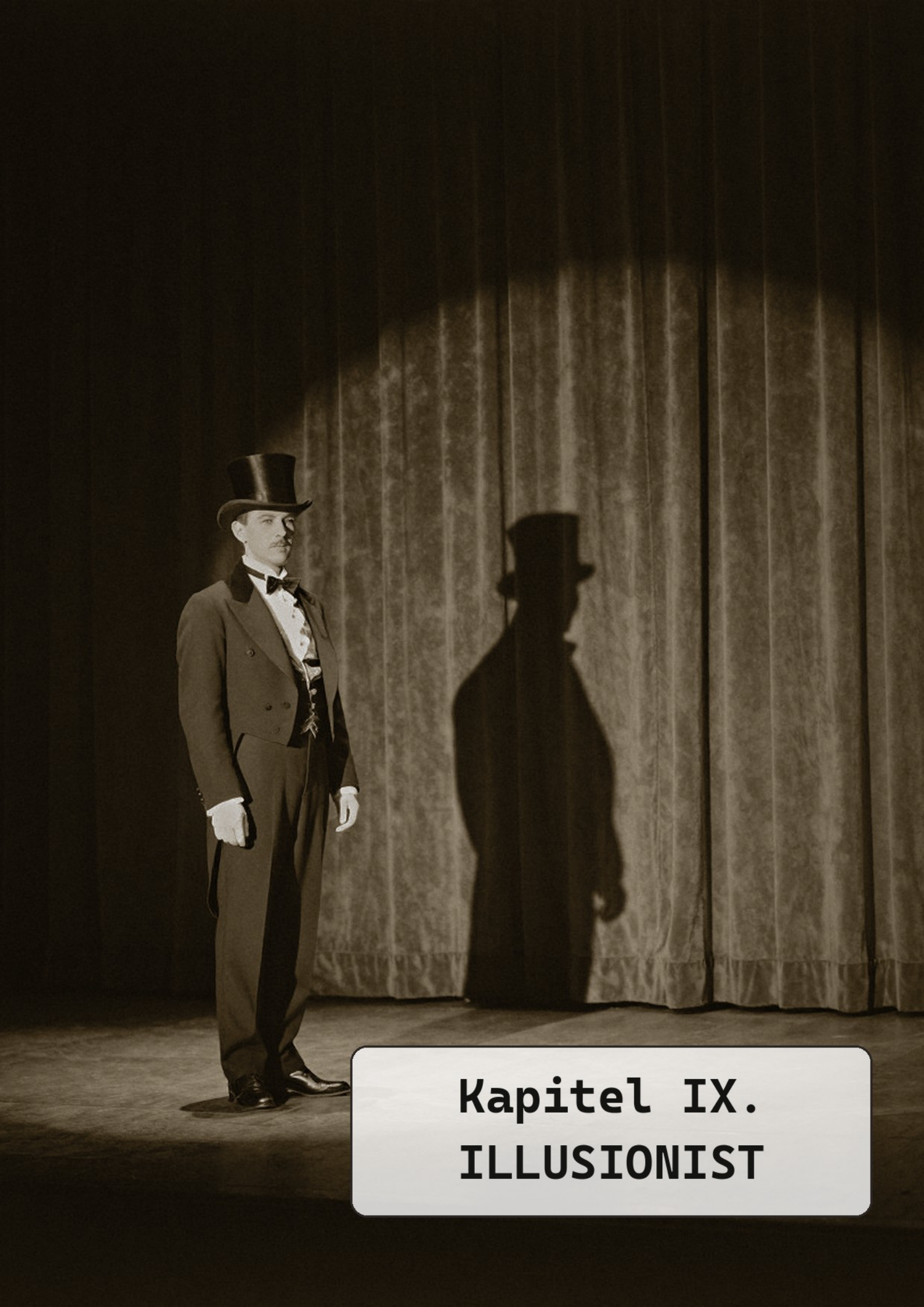
Der Weg durch das Siegel

So könnte Retorte wachsen, wenn sie sich auf die Versorgung der Zelle konzentriert.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Vorrat 4, Neue Rezepte 6, Alchemie bleibt auf 5, Medizin auf 3 für 6, Kristallbindung 4. Sie hat jetzt immer drei Elixiere dabei.
Senior-Agent (50 EP)	Kleiner Stein 8, Major Magica Körpertransmutation 10, Chemie auf 4 für 8, Biologie neu auf 1 für 3. Aus einem Splitter, den sie dafür opfert, braut sie sich jetzt ihre Kraft zurück.
Veteran (100 EP)	Lebenselixier 10, Sparsame Hand 6, Alchemie auf 6 für 12, Handwerk auf 4 für 8, Medizin auf 4 für 8. Den Rest spart sie für das Große Werk.

Der Sektor im Siegel

Kreis	Knoten	Wirkung
I	**Vorrat**	Passiv. Elixiere halten eine Woche statt einen Tag. Der Alchemist kann bis zu drei gleichzeitig bei sich tragen.
II	**Neue Rezepte**	Passiv. Elixiere können zusätzlich sein: Gegengift (beendet eine Vergiftung), Nachtauge (Sehen im Dunkeln für eine Szene), Flammenhaut (+2 Rüstung gegen Feuer für eine Szene).
III	**Kleiner Stein**	Einmal pro Tag. Der Alchemist löst einen Kristallsplitter in einer Tinktur und trinkt sie: 5 ME zurück. Der Splitter ist danach erschöpft und muss im Kristallbuch ausgetragen werden.
IV	**Lebenselixier**	Einmal pro Mission, eine Stunde. Ein Elixier, das alle LP heilt und 2 Belastung abbaut.
V	**Großes Werk**	Einmal pro Mission, 5 ME, Schwer (3). Der Alchemist verwandelt bis zu einer Tonne Material oder einen Raum für eine Szene: Mauern werden zu Glas, Stahl zu Holz, Wasser zu Stein.



Kapitel IX. ILLUSIONIST

Illusionist

„Die Wahrheit ist, was du glaubst gesehen zu haben.“
Illusionist, Codename Spiegel

Das Wesen der Kunst

Illusionisten verändern nicht die Welt, sondern ihr Bild in den Köpfen anderer. Sie sprechen das Flüstern leise, fast nur für sich, und lassen es als Licht und Klang nach außen treten. Ihre Magie ist die unauffälligste des Kollegiums und oft die wirkungsvollste. Ein Illusionist kann eine Zelle unsichtbar machen, eine Wache ablenken oder einem Kultführer die Gestalt seines Gottes vorspielen.

ILLUSIONIST AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 CH. **Fertigkeiten:** +2 Thaumaturgie, +1 Täuschung, +1 Auftreten. **Ausrüstung:** Spiegel der Täuschung (+1 Würfel auf Illusionen), Illusionsflasche, Robe der Verwirrung.

Täuschung (CH + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden): Eine visuelle und akustische Illusion bis zur Größe eines Autos. Wer sie durchschauen will, braucht eine Wahrnehmungsprobe gegen die Erfolge des Illusionisten und würfelt mit −2 Würfeln.

Schattenspiele (IN + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden): Nur im Halbdunkel oder Dunkeln. Der Illusionist und bis zu zwei Verbündete erhalten +2 Würfel auf Heimlichkeit, Angriffe gegen sie würfeln mit −1 Würfel.

Unsichtbarkeit (WE + Thaumaturgie, selbst oder Berührung, 1× pro Szene): Das Ziel wird unsichtbar, bis es angreift oder drei Runden vergangen sind. Es erhält +2 Verteidigung und +2 Würfel auf Heimlichkeit.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Zwei Schwestern

Paris, November 1958. Die Straße hinter dem Gare de l’Est war nass und leer, und Margot Lavigne stand in einem Hauseingang und zählte Lastwagen.

Es waren vier. Grüne Planen, französische Kennzeichen, Fahrer in Arbeitsjacken. In jedem lagen zwölf Bleikisten, und in jeder Bleikiste lag ein Kristall aus der Kammer, auf dem Weg in ein neues Archiv in den Vogesen. Der Rat hatte die Route geheim gehalten. Es hatte nicht gereicht. Am anderen Ende der Straße, in einem schwarzen Citroën, saßen zwei Männer, die seit dem Bahnhof hinter dem Konvoi herfuhren, und in einer Seitenstraße warteten zwei weitere.

„Bist du bereit?“, fragte Odile neben ihr. Sie flüsterte, obwohl niemand sie hören konnte. Das hatte sie schon auf der Bühne getan, vor jedem Auftritt, seit sie zwölf waren.

Margot nickte.

Sie nahmen sich an der Hand. Das war der einzige Trick an ihrer Kunst, den sie nie jemandem verraten hatten: dass sie sie zu zweit am besten beherrschten. Allein konnte jede von ihnen ein Kaninchen aus dem Nichts erscheinen lassen. Zusammen konnten sie eine Straße verschwinden lassen.

Die Kristalle in ihren Manteltaschen wurden warm. Margot hörte das Flüstern ihres eigenen Steins und darunter, leiser, das von Odiles, und wie immer klangen sie für einen Moment wie zwei Stimmen, die dasselbe Lied in verschiedenen Tonarten sangen. Dann fanden sie zueinander.

Die Lastwagen fuhren weiter geradeaus. Das war das Bild, das die Männer im Citroën sahen: vier grüne Planen, die langsam die Rue d’Alsace hinunterrollten, an einer roten Ampel hielten, weiterfuhren. Die echten Lastwagen bogen nach links ab, in eine Gasse, die es auf der Illusion nicht gab.

Drei Tage lang verfolgten die Männer im Citroën vier Lastwagen durch Frankreich, die nicht existierten. Die Schwestern hielten das Bild, abwechselnd, Tag und Nacht, in einem Hotelzimmer in Reims, die Hände ineinander, die Augen geschlossen. Am Morgen des vierten Tages fuhren die falschen Lastwagen in einen Wald und lösten sich zwischen den Bäumen auf.

Margot öffnete die Augen. Das Hotelzimmer war hell und still. Ihre rechte Hand war leer.

Sie hat nie jemandem erzählt, was sie in diesem Moment gesehen hat. Nicht dem Rat, nicht dem Kollegium, nicht ihrem Mann, den sie zwei Jahre später heiratete. Nur ihrer Enkeltochter, kurz bevor sie starb, und auch der nur einen Satz: dass Odile nicht gegangen sei, sondern mitgegangen. Mit den Lastwagen. In den Wald.

Seitdem trägt ein Illusionist in Wien in seinem Zylinder ein Foto von zwei Frauen, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen, und weiß nicht, welche seine Großmutter war.

Die Gaukler

Illusionisten waren im Kollegium lange nicht erwünscht. Penhallow hielt sie für Scharlatane, und in den Dreißigern wurden zwei Mitglieder ausgeschlossen, weil sie ihre Kunst im Varieté zeigten. Erst der Krieg änderte das. Der Operative Zweig brauchte Tarnung, und niemand tarnte besser als ein Illusionist.

Nach 1958 und dem Konvoi der Lavigne wurden die Illusionisten zur Schule mit dem engsten Draht zum Operativen Zweig. Viele von ihnen arbeiten fast ausschließlich mit Agenten, und einige haben mehr Tarnidentitäten als jeder Spy. Das Kollegium sieht das mit gemischten Gefühlen. Illusionisten sind oft monatelang im Einsatz, schreiben selten Berichte und tragen ihre Kristalle an Orten, an denen kein Kristallmeister sie kontrollieren kann.

Innerhalb der Schule gibt es eine Tradition, die auf die Lavigne zurückgeht: Illusionisten arbeiten gern zu zweit. Viele suchen sich schon in der Ausbildung einen Partner, und die besten Paare bleiben ein Leben lang zusammen. Das Kollegium fördert das, auch wenn es nie laut darüber spricht, was mit Odile Lavigne geschehen ist.

Legende: Die Schwestern Lavigne

Die Zwillinge Odile und Margot Lavigne traten in den Fünfzigerjahren als Zauberkünstlerinnen in Pariser Varietés auf, und niemand im Publikum ahnte, dass ihre Tricks echt waren. 1958 ließen sie auf Bitten des Rates einen ganzen Konvoi mit Kristallen vor den Augen eines fremden Dienstes verschwinden. Die Agenten verfolgten drei Tage lang eine leere Straße. Die Schwestern traten danach nie wieder gemeinsam auf. Man sagt, eine von beiden sei damals mit dem Konvoi verschwunden, und die andere spiele seitdem beide Rollen.

Die erste Berührung

Illusionisten hören das Flüstern als Bild. Sie sehen, was der Stein sagt, und merken oft erst später, dass die anderen im Raum es auch gesehen haben.

W6	Die erste Berührung eines Illusionisten
1	Du hast dir auf der Bühne vorgestellt, wie eine Taube auffliegt. Das Publikum hat sie gesehen. Du hattest keine Taube.
2	Ein Mann, der dich verfolgte, rannte an dir vorbei, obwohl du direkt vor ihm standest.
3	Dein Spiegelbild hat einmal eine Sekunde zu spät gelächelt.
4	Du hast einem Kind eine Geschichte erzählt, und es hat die Figuren an der Wand tanzen sehen.
5	Auf einem Foto von dir war an deiner Stelle eine andere Person. Du erinnerst dich, dass du das wolltest.
6	Bei einem Streit hat dein Gegenüber plötzlich jemand anderen in dir gesehen und ist weinend gegangen.

Ein Tag im Leben

Es gibt keinen typischen Tag eines Illusionisten, und das ist das Typische daran. Wer im Einsatz ist, lebt wochenlang als jemand anderes: als Kellner in einem Hotel, in dem ein Sammler wohnt, als Pfleger in einer Klinik, in der ein Kult seine Anhänger rekrutiert, als Musiker in einer Band, die zufällig auf Veranstaltungen spielt, bei denen Kristalle den Besitzer wechseln.

Wer nicht im Einsatz ist, übt. Vor dem Spiegel, auf der Bühne, in der Kantine. Viele Illusionisten treten an ihren freien Abenden in kleinen Theatern auf, unter falschem Namen, mit Tricks, die echt sind und niemand dafür hält. Sie sagen, das halte die Kunst lebendig. Das Kollegium sagt, es sei ein Sicherheitsrisiko. Beide haben recht.

Und jeder Illusionist hat ein Ritual für den Abend nach einem langen Einsatz: den Moment, in dem er die letzte Maske ablegt, in den Spiegel sieht und sich vergewissert, dass das Gesicht darin seines ist.

Die Ausbildung

Illusionisten lernen an zwei Orten: in einem Archiv und auf einer Bühne. Das Kollegium schickt jeden Lehrling für einige Monate zu einem Varieté, einem Theater oder einem Zirkus, der mit O.D.I.N. zusammenarbeitet. Dort lernt er, was jeder Zauberkünstler weiß: Menschen

sehen, was sie erwarten. Eine Illusion, die den Erwartungen widerspricht, fällt auf. Eine, die sie bestätigt, wird geglaubt.

Die Prüfung zum Adepten findet in einer Kantine eines Horts statt. Der Lehrling muss eine Stunde lang als jemand anderes zwischen den Agenten sitzen, ohne dass ihn jemand erkennt.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, neue Zauber in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel IX.

Spielweise	Beschreibung
Der Schatten	Unsichtbarkeit, Maske, Stimmenwurf. Er ist ein zweiter Agent in der Zelle und oft der bessere. *Knoten:* Stimmenwurf, Maske.
Der Verwirrer	Er bringt Chaos in jeden Kampf. Trugbilder, falsche Gegner, Blendung. *Knoten:* Trugarmee, Falsche Welt.
Der Hochstapler	Er nutzt Illusionen für soziale Lagen: ein falscher Ausweis, der echt aussieht, eine Uniform, eine Erscheinung, die einen Kultisten auf die Knie zwingt. Kombiniert gut mit Täuschung und Auftreten.
Der Schirm	Er verbirgt nicht sich, sondern die anderen: Schattenspiele für die ganze Zelle, Unsichtbarkeit für den Verwundeten, eine Trugarmee zwischen der Zelle und den Gewehren. *Knoten:* Trugarmee. Kombiniert gut mit Zeitgefühl aus dem Nachbarsektor Chronomancer.

REGEL: GLAUBWÜRDIGKEIT

Eine Illusion, die zu dem passt, was Zuschauer erwarten, erhält +1 Würfel. Ein Wachmann erwartet einen Kollegen, ein Kultist seinen Gott.

Eine Illusion, die jeder Erwartung widerspricht, erhält −1 Würfel. Ein Drache im Büro wird schneller durchschaut.

Wer eine Illusion berührt, durchschaut sie sofort, es sei denn, der Illusionist hat Die große Lüge eingesetzt.

REGEL: ZU ZWEIT

Zwei Illusionisten, die sich an der Hand halten, können eine Illusion gemeinsam wirken. Der zweite Illusionist würfelt als Helfer nach den Regeln für Zusammenarbeit, und die Dauer der Illusion verdoppelt sich.

Beide zahlen die ME-Kosten. Patzt einer von beiden, erleiden beide 1 Belastung.

REGEL: DAS EIGENE GESICHT

Trägt ein Illusionist länger als eine Stunde eine Maske, würfelt er danach WK + Konzentration gegen Einfach (1). Misslingt die Probe, erleidet er 1 Belastung. Er muss sein eigenes Gesicht im Spiegel suchen.

Der Preis

Illusionisten zahlen mit ihrer Gewissheit. Wer jahrelang Bilder in andere Köpfe setzt, beginnt irgendwann zu zweifeln, was er selbst sieht. Viele Illusionisten berühren Dinge, bevor sie ihnen trauen. Einige fragen ihre Kollegen regelmäßig, ob der Raum wirklich so aussieht, wie sie ihn sehen. Und manche vergessen für einen Moment, welches Gesicht ihr eigenes ist.

OPTIONALE REGEL: VERWECHSLUNG

Patzt ein Illusionist, während er eine Maske trägt oder wirkt, würfelt die Spielleitung einen W6.

Bei 1 hält ihn jemand in der Szene wirklich für die Person, deren Gesicht er trägt, mit allem, was dazugehört: alten Schulden, alten Freundschaften, alten Feinden. Der Irrtum hält, bis der Illusionist ihn aufklärt oder ausnutzt.

W6	Woran du dich nicht mehr erinnerst
1	An die Farbe deiner Augen. Du siehst jeden Morgen nach.
2	An die Stimme deiner Mutter. Du hast sie zu oft nachgemacht.
3	An deinen richtigen Namen, in manchen Nächten
4	An das Zimmer, in dem du aufgewachsen bist. Du hast es für einen Einsatz nachgebaut, und jetzt ist nur noch die Kopie da.
5	An ein Gesicht, das du einmal getragen hast und das dir nie gehörte
6	Ob du auf dem Foto neben dem Kollegen wirklich du bist

Im Spiel

- **Du bist der Zauberer, den niemand bemerkt.** Verdeckte Einsätze, Ablenkung, Flucht. Arbeite eng mit Agenten zusammen.
- **Beschreib, was die anderen sehen.** Deine Magie lebt davon, dass du der Spielleitung genau sagst, welches Bild du erschaffst.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wie viel von dir selbst ist echt?

Für die Spielleitung: Illusionen leben von Beschreibung. Lass den Spieler genau sagen, was er erschafft, und entscheide dann, wie die Zuschauer reagieren. Die Regel zur Glaubwürdigkeit hilft dabei. Wer eine Illusion prüft, würfelt nicht bei jedem Blick, sondern nur, wenn er einen Grund hat: ein Detail, das nicht passt, eine Berührung, ein Psion in der Nähe. Und lass Illusionen manchmal etwas mehr zeigen, als der Illusionist wollte.

BEISPIEL: SPIEGEL SCHICKT EINE ABLÖSUNG

Spiegel lässt am Tor einer Lagerhalle einen Kollegen der Wache erscheinen, der zur Ablösung kommt. Das passt zu dem, was die Wache erwartet: +1 Würfel aus der Regel zur Glaubwürdigkeit, +1 aus dem Spiegel der Täuschung.

Er würfelt CH 4 weiße und Thaumaturgie 5 bunte Würfel, dazu 2 weiße Bonuswürfel. Weiß: 5, 1, 6, 3, 2, 5. Bunt: 4, 2, 6, 5, 3. Das sind 3 plus 3, also 6 Erfolge. Er zahlt 2 ME.

Die Wache wundert sich, dass die Ablösung zu früh kommt, und würfelt Wahrnehmung mit −2 Würfeln. Sie erzielt 2 Erfolge. Das reicht nicht gegen 6. Die Wache winkt dem Kollegen zu, den es nicht gibt, und geht.

Mit anderen Klassen spielen

Die engste Partnerschaft hat der Illusionist mit dem **Agent**. Gemeinsam sind sie unschlagbar in verdeckten Einsätzen: Der Agent kennt die Menschen, der Illusionist verändert, was sie sehen. Mit einem **Soldier** wird der Illusionist zum Verwirrer im Kampf, der Gegner auf falsche Ziele lenkt. Vorsicht bei **Psionen**: Ein Telepath sieht oft durch die Illusion, weil er die Gedanken dahinter hört, und das gilt auch für feindliche Psionen. Und mit einem zweiten **Illusionisten** in der Zelle kann man zu zweit arbeiten, wie die Lavigne.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2112, Hamburg. Zugriff auf einen Kristallschmuggler im Hafen.

Illusionist erzeugt Trugarmee von zehn Zollbeamten. Schmuggler ergibt sich sofort.

Nachtrag: Beim Verhör sagt der Schmuggler aus, er habe elf Beamte gesehen. Der elfte habe ihm zugezwinkert.

PERSONALAKTE, AUSZUG

Illusionist, Codename [GESCHWÄRZT], nach 14 Monaten verdecktem Einsatz zurück.

Bemerkung des Psychologen: Subjekt fragt dreimal täglich, ob die Kantine wirklich so aussieht. Subjekt hat sein Gesicht im Spiegel zweimal nicht erkannt.

Empfehlung: sechs Wochen ohne Maske.

Fragen an deinen Illusionisten

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Welche der beiden Frauen auf dem Foto seine Großmutter ist
2	Wohin Odile Lavigne mit den Lastwagen gegangen ist
3	Warum seine Illusionen manchmal ein Detail enthalten, das er nicht erschaffen hat
4	Wer der elfte Zollbeamte war
5	Ob er einen Partner findet, mit dem er zu zweit arbeiten kann
6	Wie sein Gesicht wirklich aussieht, wenn er aufhört, sich zu erinnern

Ausrüstung der Schule

Zur Grundausrüstung kommen für jeden Illusionisten der Spiegel der Täuschung, die Illusionsflasche und die Robe der Verwirrung aus dem Grundregelwerk. Der Spiegel der Täuschung gibt +1 Würfel auf Illusionen und ist im Kollegium ein unscheinbarer Taschenspiegel. Die Illusionsflasche hält ein vorbereitetes Bild: Beim Öffnen erscheint eine Täuschung, als hätte der Illusionist sie gewirkt, mit den Erfolgen, die der Werkmeister beim Füllen erzielt hat, meist drei. Die Robe der Verwirrung zählt wie eine Magische Robe, und im Halbdunkel verschwimmen ihre Umrisse.

Gegenstand	Wirkung
Spiegel der Lavigne	Handspiegel aus dem Nachlass der Schwestern. +1 Würfel auf Illusionen, die ein Gesicht darstellen. *Sehr selten.*
Varieté-Kartenspiel	Die Karten zeigen, wer im Raum eine Illusion durchschaut hat. *Selten.*
Maskenpuder	Nach dem Auftragen hält eine Maske doppelt so lange. *Selten.*

Die anderen und wir

Über die Thaumaturgisten: „Sie schauen auf die Seite. Wir schauen auf die Leute. Rate mal, wer die Wahrheit schneller findet."

Über die Alchemisten: „Gute Kollegen. Man sollte nur nie etwas trinken, das sie einem anbieten, ohne zu fragen."

Über die Chronomancer: „Sie sind die Einzigen, die wir nicht täuschen können. Sie waren schon vorher da."

Über die Invoker: „Wir machen Bilder von Dingen, die es nicht gibt. Sie rufen Dinge, die es gibt. Beides macht Angst, aber nur eins zu Recht."

O.D.I.N. aus Sicht der Illusionisten: der beste Arbeitgeber, den ein Zauberkünstler je hatte, und der gefährlichste. Die Illusionisten kennen den Operativen Zweig besser als das Kollegium, und viele sehen O.D.I.N. so, wie ein Agent es sieht: als Bühne, deren Kulissen man nie ganz abbauen darf. Sie fragen selten, was dahinter steht. Sie wissen, dass jede Bühne eine Hinterbühne hat.

Figuren der Schule

Magister Anouk Lavigne. Enkelin von Margot Lavigne, Leiterin der Ausbildung auf der Bühne, eine Frau mit trockenem Humor und einer Sammlung von zweihundert Masken. Sie weiß, was ihre Großmutter in Reims gesehen hat. Sie hat es niemandem erzählt, außer vielleicht einem Vetter in Wien.

Adept Rafael Ortiz. Der beste junge Illusionist des Kollegiums und seit drei Jahren ohne Partner. Er sucht einen, und er testet jeden Kandidaten, indem er ihm eine Illusion zeigt, die niemand außer ihm sehen sollte.

Der Kellner. Ein Illusionist, dessen echten Namen niemand kennt. Er arbeitet seit neunzehn Jahren verdeckt in einem Hotel in Genf, in dem sich Sammler treffen. Das Kollegium weiß nicht mehr genau, ob er noch für O.D.I.N. arbeitet oder nur noch Kellner ist.

Beispielcharakter: Spiegel

Illusionist, Kadett. Leon Marchetti, 27, war Zauberkünstler in einem Varieté in Wien, bis ihm auffiel, dass seine Tricks funktionierten, obwohl er sie falsch vorbereitet hatte. Er hat einen Stein im Futter seines Zylinders, den ihm seine Großmutter vererbt hat, zusammen mit einem Foto von zwei Frauen, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen.

Spiegel	Illusionist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 5, WE 3, WK 2, CH 4, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Thaumaturgie 5, Täuschung 4, Ausweichen 4, Auftreten 3, Konzentration 3, Heimlichkeit 3, Verkleidung 3, Okkultismus 2, Akademisches Wissen 2, Überzeugen 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1, Wahrnehmung 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 8, Initiative 3, Verteidigung 2, ME 12
Fähigkeiten	Täuschung, Schattenspiele, Unsichtbarkeit

Spiegel	Illusionist, Kadett
Zauber	Zaubertricks: Lichtblitz, Flimmernde Erscheinung, Zauberhafte Melodie, Unsichtbare Hand. Minor Magica: Schattenwurf, Lichtstrahl
Archetyp	Der Erbe

Ausrüstung: Kristallsplitter, Zauberbuch, Spiegel der Täuschung, Illusionsflasche, Robe der Verwirrung, ein Kartenspiel.

So spielst du Spiegel: Du bist charmant, eitel und besser, als du zugibst. Du arbeitest am liebsten mit Agenten, weil sie deine Kunst verstehen. Die Frage, die dich nicht loslässt: Welche der beiden Frauen auf dem Foto war deine Großmutter?

Der Weg durch das Siegel

So könnte Spiegel wachsen, wenn er sich auf verdeckte Einsätze konzentriert.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Stimmenwurf 4, Maske 6, Verkleidung auf 4 für 8. Er ist jetzt der zweite Agent der Zelle.
Senior-Agent (50 EP)	Trugarmee 8, Major Magica Dunkelheit 10, Heimlichkeit auf 4 für 8, Zeitgefühl aus dem Nachbarsektor Chronomancer für 6.
Veteran (100 EP)	Falsche Welt 10, Täuschung auf 5 für 10, Kristallbindung 4, Sparsame Hand 6, Auftreten auf 4 für 8, Echo der Zeit aus dem Nachbarsektor für 8. Er sucht einen Partner, mit dem er zu zweit arbeiten kann.

Der Sektor im Siegel

Kreis	Knoten	Wirkung
I	**Stimmenwurf**	Kostet keine ME. Der Illusionist lässt Stimmen und Geräusche in bis zu 30 m Entfernung entstehen.
II	**Maske**	2 ME, eine Szene. Der Illusionist nimmt das Aussehen eines Menschen an, den er gesehen hat. Wer ihn gut kennt, darf eine Wahrnehmungsprobe gegen seine Erfolge würfeln.
III	**Trugarmee**	3 ME, 3 Runden. Bis zu zehn illusorische Gestalten. Gegner in Sichtweite müssen jede Runde WK + Geistige Widerstandskraft gegen die Erfolge des Illusionisten würfeln oder greifen eine Illusion an.
IV	**Falsche Welt**	5 ME, Schwer (3), vergleichende Probe. Ein Ziel nimmt drei Runden lang eine vollständig erfundene Umgebung wahr.
V	**Die große Lüge**	Einmal pro Mission. Eine Illusion wird für eine Runde wirklich: Sie trägt Gewicht, hält Kugeln auf oder richtet 4 + Überschuss Schaden an. Danach 3 Belastung.

Kapitel X.
CHRONOMANCER

Chronomancer

„Ich habe keine Zeit. Ich habe nur, was ich mir von ihr leihe."
Chronomancerin, Codename Pendel

Das Wesen der Kunst

Chronomancer hören im Flüstern einen Takt, der unter allem liegt, und sie haben gelernt, ihn zu beschleunigen und zu verlangsamen. Ihre Kunst ist die seltenste und die unheimlichste im Kollegium. Sie verändert nichts Sichtbares, und doch spürt jeder im Raum, dass etwas nicht stimmt. Chronomancer altern ungleichmäßig. Einige sehen mit vierzig aus wie sechzig, andere umgekehrt.

CHRONOMANCER AUF EINEN BLICK

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Thaumaturgie, +1 Ritualismus, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Chronomanten-Sanduhr, Zeitfokus-Amulett (+1 Würfel auf Thaumaturgie bei Zeitzaubern), Robe der Zeitverzerrung.

Zeitverzerrung (IN + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden): Ein Verbündeter erhält +2 Initiative und +1 Würfel auf alle Proben, oder ein Gegner erhält −2 Initiative und −1 Würfel (vergleichende Probe gegen WK + Geistige Widerstandskraft).

Zeitstopp (IN + Thaumaturgie, selbst, 1× pro Kampf): Der Chronomancer erhält sofort eine zusätzliche Aktion, während alle anderen erstarrt sind.

Kurzzeitreise (WE + Thaumaturgie, 10 m, 1× pro Szene, Reaktion): Eine misslungene Probe des Chronomancers oder eines Verbündeten in Reichweite wird wiederholt. Das zweite Ergebnis gilt.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Drei Stunden zu spät

Der Zug nach Narvik hatte Verspätung, und Astrid Solheim zählte die Minuten.

Es war der 14. Februar 1977, halb zehn am Abend, und draußen vor dem Abteilfenster lag eine Landschaft, die nur aus Schnee und Dunkelheit bestand. Ihre Tochter Ingrid, drei Jahre alt, schlief auf dem Sitz gegenüber, eingewickelt in eine Decke, und hielt die Taschenuhr ihrer Mutter umklammert, weil sie das Ticken mochte.

Astrid war auf dem Weg nach Nordlicht. Ihr Mann Gunnar arbeitete dort seit einem halben Jahr als Techniker, und sie sollte die neue Zeitmessanlage im Kristallarchiv einrichten, die sie selbst entworfen hatte. Der Zug hätte um sieben in Narvik sein sollen. Dann kam eine Weichenstörung, dann ein Lokwechsel, dann Schnee auf den Gleisen.

Um zehn nach zehn blieben alle Uhren im Zug stehen.

Astrid merkte es zuerst an ihrer eigenen. Dann sah sie, wie der Schaffner im Gang auf seine Uhr blickte, sie schüttelte, ans Ohr hielt. Die Uhr über der Abteiltür stand still, der Sekundenzeiger auf der Zwölf. Nur die Taschenuhr in Ingrids Hand tickte weiter.

Sie nahm die Uhr vorsichtig aus den Fingern ihrer Tochter und hielt sie ans Licht. Sie tickte, aber falsch. Schneller. Viel schneller. Der Minutenzeiger lief wie ein Sekundenzeiger, der Stundenzeiger wie ein Minutenzeiger, und Astrid saß da und sah zu, wie auf dieser Uhr eine ganze Nacht verging, in weniger als einer Minute.

Dann stand auch sie still.

Draußen war es noch dunkel. Die anderen Uhren im Zug liefen wieder, als wäre nichts gewesen. Der Schaffner zuckte mit den Schultern und ging weiter.

In ihrer Tasche war ihr Kristall eiskalt geworden. Sie nahm ihn heraus. Er war nicht mehr klar. Er war grau, von der Mitte her, wie Schiefer, und das Flüstern, das sie seit dreiundzwanzig Jahren jeden Tag gehört hatte, war verstummt.

Der Zug erreichte Narvik um halb eins. Um zwei rief sie von einem Telefon im Bahnhof die Nummer an, die man ihr für Notfälle gegeben hatte. Um vier wusste sie, dass sich Nordlicht nicht mehr meldete.

Sie hat danach nie wieder eine Uhr repariert. Aber sie hat die Taschenuhr behalten, die in dieser Nacht eine ganze Nacht in einer Minute gelaufen ist, und sie hat sie ihrer Tochter gegeben, als Ingrid ihren ersten Kristall bekam. Ingrid trägt sie bis heute. Sie tickt ganz normal.

Meistens.

Die Unheimlichen

Die Chronomancer sind die jüngste der klassischen Schulen. Vor Astrid Solheim gab es Thaumaturgen, die gelegentlich die Zeit berührten, aber niemand, der es gezielt konnte. Solheim fand 1954 ihren ersten Kristall in einer Taschenuhr und merkte, dass sie das Flüstern nicht als Worte hörte, sondern als Takt. Sie brachte sich die Zeitverzerrung selbst bei, bevor sie überhaupt vom Kollegium wusste.

Das Kollegium nahm sie 1956 auf und wusste zunächst nicht, was es mit ihr anfangen sollte. Penhallow hielt Zeitmagie für die gefährlichste aller Künste, und er bestand darauf, dass jeder Chronomancer nur unter Aufsicht eines zweiten arbeitet. Diese Regel gilt bis heute.

Nordlicht hat die Schule geprägt wie nichts sonst. Solheim war nicht die Einzige, die in dieser Nacht einen Kristall verlor. Jeder Chronomancer, der damals lebte, erzählt dasselbe: Um zehn nach zehn blieben seine Uhren stehen, und sein Stein wurde grau. Seitdem glauben viele Chronomancer, dass ihre Kunst mit dem zu tun hat, was in Nordlicht geschah. Einige glauben, dass sie es hätten verhindern können. Einige, dass sie es verursacht haben.

Heute gibt es weniger als dreißig ausgebildete Chronomancer bei O.D.I.N. Die meisten arbeiten als Ermittler, weil ihre Fähigkeit, in die Vergangenheit eines Ortes zu blicken, unbezahlbar ist. Und fast alle tragen mehr als eine Uhr.

Legende: Die Uhrmacherin von Bergen

Astrid Solheim war Uhrmacherin in Bergen, als sie 1954 einen Kristall in einer Taschenuhr fand, die jemand zur Reparatur gebracht hatte. Sie wurde die erste Chronomancerin des Kollegiums und entwickelte die Zeitverzerrung, die jeder Chronomancer bis heute lernt. 1977 arbeitete sie in Nordlicht. In der Nacht, in der der Stützpunkt verschwand, war sie auf dem Weg dorthin, drei Stunden zu spät, weil ihr Zug Verspätung hatte. Sie hat danach nie wieder eine Uhr repariert. Ihre Tochter Ingrid ist heute Chronomancerin.

Die erste Berührung

Chronomancer hören das Flüstern als Takt. Für sie hat jeder Kristall einen Rhythmus, und viele merken bei der ersten Berührung, dass die Welt um sie herum für einen Augenblick aus dem Takt geraten ist.

W6	Die erste Berührung eines Chronomancers
1	Alle Uhren im Raum blieben stehen und liefen eine Minute später gleichzeitig weiter.
2	Du hast einen Satz gehört, bevor jemand ihn gesagt hat.
3	Ein fallendes Glas hing einen Moment in der Luft, lange genug, um es aufzufangen.
4	Du bist eingeschlafen und hast in einer Minute eine ganze Nacht geträumt.
5	Auf einem alten Foto hast du dich selbst im Hintergrund gesehen.
6	Du hast nach der Berührung drei Tage nicht geschlafen und warst nicht müde.

Ein Tag im Leben

Chronomancer leben nach der Uhr, mehr als jeder andere Mensch bei O.D.I.N. Die meisten tragen zwei oder drei, und sie vergleichen sie mehrmals am Tag, weil sie wissen, dass Uhren in ihrer Nähe manchmal abweichen. Der Tag beginnt mit dieser Kontrolle, und er endet mit ihr.

Dazwischen arbeiten die meisten als Ermittler. Ein Chronomancer, der mit Echo der Zeit in die Vergangenheit eines Ortes blickt, ersetzt ein ganzes Team von Spurensicherern. Er sieht, wer den Raum betreten hat, was er getan hat, in welcher Reihenfolge. Die Arbeit ist anstrengend, und nach drei oder vier Rückblicken an einem Tag sind die meisten erschöpft und brauchen Stille.

Die Abende verbringen viele Chronomancer allein. Nicht aus Menschenscheu, sondern weil Gespräche für sie

manchmal seltsam sind. Man weiß nicht immer, ob man einen Satz schon gehört hat oder ihn erst hören wird. Chronomancer untereinander verstehen das. Deshalb verbringen sie ihre Abende oft zusammen, in einer Stille, die für andere unangenehm wäre.

Die Ausbildung

Die Ausbildung der Chronomancer geht auf Astrid Solheim zurück und ist die strengste im Kollegium. Lehrlinge arbeiten zuerst ohne Kristall mit Uhren: Sie zerlegen und setzen zusammen, sie lernen Takte, Pendel, Unruhen. Solheim glaubte, dass nur wer die kleine Zeit versteht, die große berühren darf. Erst dann folgen Übungen mit Kristallen, immer unter Aufsicht, immer mit einem zweiten Chronomancer im Raum, der zurückziehen kann, wenn etwas schiefgeht.

Die Prüfung zum Adepten ist einfach und gefürchtet: Der Lehrling muss mit Echo der Zeit einen Raum zurückblicken und hinterher genau beschreiben, was dort vor einer Woche geschah. Die Prüfer wissen es. Der Lehrling nicht.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, neue Zauber in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel IX.

Spielweise	Beschreibung
Die Ermittlerin	Sie sieht die Vergangenheit von Orten und Gegenständen. Kein Tatort bleibt vor ihr verborgen. *Knoten:* Zeitgefühl, Echo der Zeit.
Der Taktgeber	Er beschleunigt Verbündete und bremst Gegner. Im Kampf ist er die wichtigste Unterstützung der Zelle. *Knoten:* Beschleunigen, Stillstand.
Die Korrektur	Sie greift ein, wenn etwas schiefgeht: eine wiederholte Probe, eine zurückgespulte Runde. *Knoten:* Zeitschleife, kombiniert mit Kurzzeitreise.
Der Chronist	Er dokumentiert: Echo-Aufnahmen an Orten, an denen Kristalle gefunden wurden, an Rissen, an alten Tatorten. Er arbeitet mehr für das Kollegium als für die Zelle und weiß Dinge über die Vergangenheit von O.D.I.N., die in keiner Akte stehen. *Knoten:* Echo der Zeit. Kombiniert gut mit Geschichte und Okkultismus.

REGEL: PARADOXON

Werden Kurzzeitreise, Zeitschleife oder Stillstand zweimal in derselben Szene eingesetzt, von wem auch immer, würfelt die Spielleitung einen W6.

Bei 1 oder 2 erinnert sich etwas anders, als es war: Ein Zeuge hat etwas gesehen, das nicht geschah. Eine Tür, die offen war, ist jetzt zu. Ein Gegner kennt einen Namen, den er nicht kennen dürfte.

REGEL: UNGLEICHES ALTERN

Nach jeder Mission, in der ein Chronomancer Zeitstopp, Zeitschleife oder Stillstand eingesetzt hat, würfelt er einen W6.

Bei 1 ist er merklich älter geworden, um Wochen oder Monate. Bei 6 jünger. Die Regel hat keine Spielwerte. Aber Kollegen bemerken es, und Beobachter auch.

REGEL: DER ZWEITE CHRONOMANCER

Arbeiten zwei Chronomancer in derselben Szene, darf jeder von ihnen einmal pro Szene einen Paradoxon-Wurf des anderen verhindern.

Der Preis

Chronomancer zahlen mit ihrer eigenen Zeit. Sie altern ungleichmäßig, einige schneller, einige langsamer, einige

in Schüben. Viele verlieren das Gefühl für Tageszeiten und tragen deshalb mehrere Uhren. Und fast alle erleben Momente, in denen sie nicht sicher sind, ob etwas schon passiert ist oder erst noch passieren wird.

OPTIONALE REGEL: VERLORENE MINUTEN

Jeder Zeitstopp kostet den Chronomancer eine Minute seines eigenen Gedächtnisses.

Die Spielleitung darf einmal pro Mission einen Moment bestimmen, an den er sich nicht erinnert, obwohl alle anderen es tun: ein Gespräch, ein Versprechen, einen Namen.

W6	Welche Uhr du trägst und warum
1	Eine Bahnhofsuhr im Taschenformat. Sie geht seit dem Kauf nach, immer um dieselben drei Minuten.
2	Die Uhr eines Toten. Sie blieb bei seinem Tod stehen und lief bei dir wieder.
3	Eine Digitaluhr. Du traust nichts mehr, das Zeiger hat.
4	Zwei Uhren, eine für hier und eine für die Zeit, aus der du manchmal zurückkommst
5	Eine kleine Sanduhr an einer Kette. Du drehst sie, wenn jemand lügt.
6	Keine. Du weißt die Uhrzeit immer, und das macht dir Angst.

Im Spiel

- **Du bist die mächtigste Unterstützung der Zelle.** Deine Kräfte machen andere besser. Beschleunige den Soldier, verlangsame den Gegner.
- **Sieh zurück.** Die Vergangenheit eines Ortes ist oft der beste Hinweis. Chronomancer sind hervorragende Ermittler.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welchen Moment würdest du zurückdrehen, wenn du es könntest?

Für die Spielleitung: Echo der Zeit ist ein mächtiges Werkzeug für Ermittlungen. Plane Missionen so, dass es Antworten liefert, aber nicht alle: Wer zurückblickt, sieht, was geschah, nicht warum. Menschen tragen Masken, auch in der Vergangenheit, und manches geschah vor mehr als einem Tag. Setze die Regel zum Paradoxon sparsam und mit Humor ein, und lass die Uhren im Raum gelegentlich etwas tun, das niemand erklären kann.

BEISPIEL: PENDEL SIEHT ZURÜCK

Pendel steht in der Wohnung eines vermissten Archivars und will wissen, was hier vor fünf Tagen geschah. Dafür braucht Echo der Zeit 2 Überschuss.

Sie würfelt WE 5 weiße und Thaumaturgie 5 bunte Würfel, dazu 3 weiße Bonuswürfel: Zeitfokus-Amulett, Nordlichtstein und die Taschenuhr ihrer Mutter. Mehr als drei Bonuswürfel gibt es nicht.

Weiß: 6, 2, 5, 1, 3, 5, 4, 6. Bunt: 4, 1, 5, 3, 2. Das sind 4 plus 2, also 6 Erfolge gegen Machbar (2) und 4 Überschuss. Sie zahlt 2 ME und sieht die Wohnung im Zeitraffer rückwärts laufen. Am fünften Tag steht der Archivar am Fenster und spricht mit jemandem, den sie nicht sieht. Die Uhr in ihrer Tasche tickt schneller.

Mit anderen Klassen spielen

Ein Chronomancer macht jede Klasse besser. Ein beschleunigter **Soldier** handelt zweimal, ein verlangsamter Gegner verpasst seinen Zug. Mit einem **Investigator** ist der Chronomancer ein ideales Ermittlerduo: Der eine sieht die Vergangenheit, der andere deutet sie. Mit einem **Precognitive** unter den Psionen gibt es eine eigentümliche Spannung: Beide berühren die Zeit, von verschiedenen Seiten. Viele erzählen, dass sie in der Nähe des anderen Kopfschmerzen bekommen.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2139, Bergen. Echo der Zeit in einer leeren Uhrmacherwerkstatt.

Chronomancerin sieht die letzten 24 Stunden. Keine Personen. Aber alle Uhren im Raum laufen im Zeitraffer rückwärts.

Bemerkung: Die Werkstatt gehörte Astrid Solheim. Sie ist seit 1977 geschlossen.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2201, Warschau. Zeitschleife während eines Feuergefechts.

Runde zurückgespult, Verlust eines Agenten verhindert.

Nachtrag: Der gerettete Agent erinnert sich an beide Versionen. Er fragt, welche die echte war.

Fragen an deine Chronomancerin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Was in der Nacht von Nordlicht um 22:10 Uhr geschah
2	Warum die Taschenuhr ihrer Mutter manchmal zu schnell tickt
3	Ob der Mann im blauen Pullover noch irgendwo ist
4	Warum ihr Nordlichtstein an den Rändern klar wird
5	Ob sie selbst älter oder jünger ist, als ihr Pass behauptet
6	Welche Nacht sie zurückdrehen würde, wenn sie könnte, und was es kosten würde

Ausrüstung der Schule

Zur Grundausrüstung kommen für jeden Chronomancer die Chronomanten-Sanduhr, das Zeitfokus-Amulett und die Robe der Zeitverzerrung aus dem Grundregelwerk. Das Zeitfokus-Amulett gibt +1 Würfel auf Thaumaturgie bei Zeitzaubern. Die Sanduhr ist das Übungsgerät jedes Lehrlings: drei Minuten Sand, und wer sie mit Zeitverzerrung auf vier Minuten dehnt, hat die erste Prüfung bestanden. Eine Robe trägt heute niemand mehr, aber jeder Chronomancer hat ein Kleidungsstück, dessen Saum im Wind eine Spur zu spät weht. Es zählt wie eine Magische Robe.

Gegenstand	Wirkung
Solheim-Taschenuhr	Zeigt die Zeit an zwei Orten. Mit Echo der Zeit genutzt: +1 Würfel. *Sehr selten.*
Pendel aus Nordlichtstein	Schwingt schneller, wenn sich in der Nähe ein Riss öffnet. *Sehr selten.*
Stundenglas mit Kristallsand	Ein Zeitzauber hält eine Runde länger. Einmal pro Szene. *Selten.*

Die anderen und wir

Über die Thaumaturgisten: „Sie verbringen ihr Leben damit, sich vorzubereiten. Wir wissen, dass es trotzdem anders kommt."

Über die Alchemisten: „Nette Leute. Sie haben nur nie verstanden, dass ein Trank eine Zeit hat."

Über die Illusionisten: „Sie täuschen das Auge. Das Auge ist nicht das Problem."

Über die Invoker: „Sie rufen Wesen, die nicht in unserer Zeit leben. Ich habe gesehen, wie die Zeit um sie herum zittert. Ich sitze nicht neben ihnen."

O.D.I.N. aus Sicht der Chronomancer: eine Organisation mit einem Loch in ihrer Geschichte, und das Loch heißt Nordlicht. Chronomancer arbeiten gern für den Ermittlungszweig und ungern für den Rat, der ihnen bis heute nicht gesagt hat, was 1977 geschah. Viele glauben, dass O.D.I.N. es selbst nicht weiß. Einige glauben, dass der Rat seitdem auf etwas wartet, und dass es mit der Uhrzeit 22:10 zu tun hat.

Figuren der Schule

Archivar Henrik Dahl. Der älteste lebende Chronomancer, ein Schüler von Astrid Solheim, über achtzig und körperlich wie sechzig. Er lebt in Bergen, in der Wohnung über Solheims Werkstatt, und er hat sie nie betreten. Er sagt, er warte, bis die Uhren darin von selbst stehen bleiben.

Magister Yusuf Karaca. Der beste Ermittler unter den Chronomancern, im Ermittlungszweig fast so geachtet wie im Kollegium. Er hat mit Echo der Zeit mehr Morde aufgeklärt als jeder Profiler, und er trägt immer eine Uhr, die exakt drei Minuten nachgeht. Auf Nachfrage sagt er, das sei Absicht.

Die Zwillinge Sørensen. Zwei Chronomancer, die immer gemeinsam arbeiten und sich gegenseitig vor Paradoxa schützen. Sie sind vierzig Jahre alt und sehen aus, als wäre einer dreißig und der andere fünfzig.

Beispielcharakter: Pendel

Chronomancerin, Senior-Agent. Dr. Ingrid Solheim, 52, ist die Tochter der Uhrmacherin von Bergen. Sie war drei

Jahre alt, als Nordlicht verschwand, und ihr Vater, Gunnar Solheim, war einer der 41. Offiziell starb er an Herzversagen, in einem Hotel in Bergen, drei Straßen von der eigenen Wohnung entfernt. Deshalb kennt die Familie die offizielle Geschichte und weiß trotzdem, dass sie nicht stimmt. Sie hat Physik studiert, um zu verstehen, was damals geschah, und ist Thaumaturgin geworden, als sie merkte, dass Physik dafür nicht reicht.

Pendel	Chronomancerin, Senior-Agent (50 EP)
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 5, WK 3, CH 3, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Thaumaturgie 5, Konzentration 4, Geistige Widerstandskraft 4, Ritualismus 3, Taktik 3, Okkultismus 3, Akademisches Wissen 3, Geschichte 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 2, Medizin 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, ME 15
Fähigkeiten	Zeitverzerrung, Zeitstopp, Kurzzeitreise
Zauber	Zaubertricks: Lichtblitz, Unsichtbare Hand, Zitternde Hand, Berührung der Kälte. Minor Magica: Magische Rüstung, Magisches Seil. Major Magica: Zauberbann
Siegel	Kristallbindung, Zeitgefühl, Echo der Zeit, Beschleunigen, Stimmenwurf (Nachbarsektor Illusionist)
Archetyp	Die Zweiflerin

Ihre 50 EP: Kristallbindung 4, Zeitgefühl 4, Echo der Zeit 6, Beschleunigen 8, Stimmenwurf 6, Zauberbann 10, Konzentration auf 4 für 8, Medizin neu auf 1 für 3. 1 EP ist übrig.

Ausrüstung: Nordlichtstein (klar geworden, Flüstern 1), Chronomanten-Sanduhr, Zeitfokus-Amulett, Robe der Zeitverzerrung, die Taschenuhr ihrer Mutter.

So spielst du Pendel: Du bist ruhig, präzise und misstraust jedem Stein, auch deinem eigenen. Du trägst einen Kristall aus Nordlicht, der wieder klar wird, und du weißt nicht, ob das ein Geschenk ist oder eine Einladung. Wenn du mit Echo der Zeit an einen Ort zurückblickst, suchst du immer, ohne es zu wollen, nach einem Mann in einem blauen Pullover.

Der Weg durch das Siegel

Pendel ist bereits Senior-Agent. So könnte sie weiterwachsen, wenn sie ihrer Vergangenheit nachgeht.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Veteran (100 EP)	Zeitschleife 10, Sparsame Hand 6, Maske aus dem Nachbarsektor Illusionist 8, Wahrnehmung auf 4 für 8, Okkultismus auf 4 für 8, WE bleibt bei 5. Sie sammelt Echo-Aufnahmen von jedem Ort, an dem ein Nordlichtstein gefunden wurde.
Schattenoffizier (175 EP)	Stillstand 12, Tiefe Quelle 8, Doppelwirken 10, Thaumaturgie auf 6 für 12, Grand Major Magica Zeitumkehr 15. Sie kann jetzt eine Runde ungeschehen machen. Eine Nacht kann sie nicht zurückdrehen. Sie hat nachgerechnet.

Der Sektor im Siegel

Kreis	Knoten	Wirkung
I	**Zeitgefühl**	Passiv. +1 Initiative. Der Chronomancer weiß immer die genaue Uhrzeit.
II	**Echo der Zeit**	2 ME, eine Minute, WE. Der Chronomancer sieht, was an einem Ort in den letzten 24 Stunden geschehen ist, im Zeitraffer. Mit 2 Überschuss bis zu einer Woche zurück.
III	**Beschleunigen**	3 ME, Berührung. Ein Verbündeter erhält in dieser Runde eine zusätzliche Aktion.
IV	**Zeitschleife**	Einmal pro Mission. Die gesamte letzte Kampfrunde wird zurückgespult und neu gespielt. Nur der Chronomancer erinnert sich. Danach 2 Belastung.
V	**Stillstand**	Einmal pro Mission. Für alle außer dem Chronomancer und einem Verbündeten steht die Zeit drei Runden lang still. Erstarrte Wesen können nicht verletzt, aber bewegt, entwaffnet oder gefesselt werden. Danach 3 Belastung.

Kapitel XI.
INVOKER

Invoker

„Ich bitte nicht um Hilfe. Ich verhandle über den Preis.“
Invoker, Codename Bote

Das Wesen der Kunst

Invoker hören im Flüstern nicht nur Worte, sondern Stimmen. Sie glauben, dass hinter den Kristallen Wesen stehen, und sie haben gelernt, diese Wesen zu rufen. Was dann kommt, kämpft für sie, schützt sie oder heilt sie, und es verlangt immer etwas dafür. Invoker sind die mächtigsten und gefürchtetsten Thaumaturgen. Das Kollegium duldet sie, weil es sie braucht, und beobachtet sie genauer als alle anderen.

INVOKER AUF EINEN BLICK

Boni: +2 WE, +1 CH. **Fertigkeiten:** +2 Ritualismus, +1 Thaumaturgie, +1 Okkultismus. **Ausrüstung:** Beschwörungsbuch, Relikt des Beschwörers (+1 Würfel auf Ritualismus), Priesterrobe.

Göttliche Beschwörung (WE + Ritualismus, 10 m, 1× pro Szene): Ruft ein Wesen herbei, das für 2 Runden plus Überschuss auf Seiten des Invokers kämpft. Werte: Angriff 3 weiß + 3 bunt, Schaden 3, Verteidigung 2, Rüstung 1, LP 8. Solange es existiert, kann der Invoker keine anderen Zauber wirken. Jede Beschwörung kostet den Invoker 1 Belastung.

Schutzgebet (WE + Ritualismus, 10 m Radius, 3 Runden): Alle Verbündeten im Bereich erhalten +1 Rüstung gegen physischen und magischen Schaden.

Heilige Aura (WE + Ritualismus, 10 m Radius, 3 Runden, 1× pro Szene): Alle Verbündeten im Bereich heilen 1 LP pro Runde und erhalten +1 Würfel auf Grauen-Proben. Der Invoker kann sich währenddessen nur bewegen.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die leere Kirche

Samuel Okonkwo hatte in seinem Leben tausende Gebete gesprochen, und keines hatte je geantwortet. Er hatte das nicht erwartet. Er war Priester, kein Narr.

An einem Dienstagabend im März saß er allein in St. Barnabas, einer kleinen anglikanischen Kirche in Southwark, die seit Jahren halb leer war und bald ganz leer sein würde, weil die Diözese sie verkaufen wollte. Er hatte die Kerzen angezündet, wie jeden Abend, und kniete vor dem Altar, und betete für die Leute aus der Gemeinde, die gestorben waren, und für die, die noch lebten, aber nicht mehr kamen.

In der Tasche seiner Soutane lag ein Stein. Eine Frau aus der Gemeinde hatte ihn nach der Beerdigung ihrer Mutter gebracht. Er habe im Nachlass gelegen, sagte sie, in einer Schatulle, zusammen mit einem Foto von einem Kloster im Gebirge. Sie wollte ihn nicht behalten. Er mache ihr Angst.

Samuel hatte ihn eingesteckt, um ihn später dem Museum zu schenken, und dann vergessen.

Er betete das Vaterunser. Er kam bis „Dein Reich komme“.

„Welches?“, fragte eine Stimme.

Sie kam nicht aus dem Raum. Sie kam aus seiner Tasche, oder aus seinem Kopf, oder aus der Stelle dazwischen, und sie war sehr ruhig und sehr freundlich, und sie war das Erschreckendste, was er je gehört hatte.

Er hörte auf zu beten. Die Kerzen flackerten, obwohl es keinen Luftzug gab. Im Rauch über dem Altar war für einen Augenblick eine Form, groß, zu groß für die Kirche, die sich nach ihm umdrehte.

Samuel Okonkwo hätte weglaufen können. Er hätte sich bekreuzigen können, einen Psalm sprechen, das Licht einschalten. Er tat nichts davon. Er war zwanzig Jahre lang Priester gewesen, und er hatte zwanzig Jahre lang darauf gewartet, dass jemand antwortet.

„Ich weiß es nicht“, sagte er. „Welches meinst du?“

Das Wesen im Rauch schwieg lange. Dann sagte es einen Namen. Samuel verstand ihn nicht, und doch wusste er, dass es ein Name war, und dass er ihn nie aussprechen durfte.

„Du hast gefragt“, sagte die Stimme. „Das tun nicht viele. Ich werde mich an dich erinnern.“

Die Kerzen brannten wieder ruhig. Der Rauch war nur noch Rauch.

Drei Wochen später stand ein Mann in einem grauen Mantel in seiner Sakristei und fragte, ob er einen Stein habe, der ihm Fragen stelle. Samuel legte sein Amt im Sommer nieder.

Seinen Glauben nicht. Er hat nur herausgefunden, dass es mehr gibt, woran man glauben kann, und dass jedes davon einen Preis hat.

In seinem Schuldenbuch steht auf der ersten Seite ein einziger Eintrag. Kein Name. Nur ein Datum, und daneben: *hat sich an mich erinnert.*

Die Gefährlichen

Die Invoker gehen auf Pemba Dorje zurück, den Träger, der 1931 in das verlassene Kloster im Himalaya zurückkehrte. Als er 1940 wiederkam, konnte er rufen, und das Kollegium stand vor einem Problem. Die Satzung sagte, dass das Kollegium dem Verständnis der Steine dient, nicht ihrem Gebrauch. Dorje verstand die Steine nicht. Er sprach mit dem, was dahinterstand.

Penhallow wollte ihn ausschließen. Holloway setzte durch, dass er bleiben durfte, unter Aufsicht, und dass er Schüler ausbilden durfte, unter noch strengerer Aufsicht. Diese Regel gilt bis heute: Jeder Invoker wird von zwei Lehrern ausgebildet, und einer davon ist kein Invoker.

Die Schule ist klein. Sie hat nie mehr als zwei Dutzend Mitglieder gehabt, und die Sterblichkeit ist hoch. Invoker sterben selten im Kampf. Sie sterben an Schulden, die zu groß werden, an Pakten, die sie falsch verstanden haben, oder an Nächten, in denen etwas an ihrem Bett sitzt und nicht mehr geht.

Seit 2011 berichten Invoker von einer Veränderung. Die Wesen, die sie rufen, antworten schneller. Sie kommen, bevor der Ruf zu Ende gesprochen ist, als hätten sie gewartet. Einige Invoker halten das für ein gutes Zeichen. Die älteren nicht.

Legende: Pemba Dorje

Der Träger, der 1923 einen Kristall aus einem verlassenen Kloster im Himalaya brachte, weil der Stein ihm nachts Angst machte, kehrte 1931 zurück. Er hatte verstanden, was der Stein ihm gesagt hatte: dass in dem Kloster jemand wartete. Er blieb neun Jahre dort. Als er zurückkam, konnte er rufen, was vorher gewartet hatte. Das Kollegium nahm ihn auf und ließ ihn nie wieder allein reisen. Er starb 1968 in einem Haus des Kollegiums in Schottland. Sein letztes Wort war ein Name, den kein Invoker seitdem auszusprechen wagt.

Die erste Berührung

Invoker hören das Flüstern als Stimme. Nicht als Grammatik, nicht als Bild, sondern als jemanden, der spricht. Viele hören bei der ersten Berührung eine Frage.

W6	Die erste Berührung eines Invokers
1	Eine Stimme hat gefragt, wie du heißt. Du hast geantwortet, bevor du nachdenken konntest.
2	In einer Kirche hat ein Gebet, das du gesprochen hast, geantwortet.
3	Etwas hat dir im Traum ein Geschäft angeboten. Du hast abgelehnt. Es hat gelacht.
4	Der Stein hat dir den Namen eines Verstorbenen genannt, den du nie kanntest. Seine Familie kannte ihn.
5	Du hast gespürt, dass im Raum außer dir noch jemand ist. Es war niemand da. Der Hund hat trotzdem geknurrt.
6	Du hast nichts gehört. Aber seitdem sitzt in deinem Schatten manchmal etwas, das nicht dein Schatten ist.

Ein Tag im Leben

Invoker leben zurückgezogener als alle anderen Thaumaturgen. Viele wohnen am Rand der Horte, in Zimmern mit dicken Wänden und wenig Nachbarn. Ihr Tag beginnt mit dem Schuldenbuch: Welche Schuld ist offen, welche wird bald fällig, welcher Gefallen steht noch aus. Manche beten danach, zu wem auch immer. Manche meditieren. Einige tun beides.

Tagsüber studieren sie. Namen, vor allem Namen. In alten Handschriften, in Kirchenbüchern, in Protokollen von Anrufungen, die vor Jahrzehnten stattgefunden haben. Ein Name, den ein Invoker kennt, ist eine Waffe. Ein Name, den er falsch kennt, ist eine Einladung.

Nachts wacht der Invoker oft auf. Nicht aus Angst, meistens nicht. Sondern weil er spürt, dass jemand im Zimmer ist. Die erfahrenen drehen sich dann auf die andere Seite und schlafen weiter. Die jungen setzen sich auf und fragen, was man von ihnen will. Das ist ein Fehler, den jeder Invoker genau einmal macht.

Die Ausbildung

Kein Invoker wird allein ausgebildet. Jeder Lehrling hat zwei Lehrer: einen Invoker und einen Thaumaturgisten,

der darauf achtet, dass er keine Namen ausspricht, die er nicht aussprechen darf. Die Ausbildung besteht zum größten Teil aus Verhandlung. Der Lehrling lernt, was man einem gerufenen Wesen anbieten darf und was nie, wie man einen Preis erkennt, bevor er fällig wird, und wie man einen Pakt beendet.

Die Prüfung zum Adepten ist eine einzige Beschwörung, vor dem versammelten Kreis. Wer ruft, muss das Gerufene auch wieder entlassen. Die meisten schaffen es.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Knoten stehen am Ende des Kapitels, neue Zauber in Kapitel IV, alle anderen im Grundregelwerk, Kapitel IX.

Spielweise	Beschreibung
Der Rufer	Er beschwört Wesen, die für die Zelle kämpfen, und er hält sie länger und stärker als jeder andere. *Knoten:* Lange Anrufung, Großer Diener.
Der Priester	Schutzgebet und Heilige Aura. Er ist der Schild der Zelle gegen das Grauen. Kombiniert gut mit Geistiger Widerstandskraft und Stressbewältigung.
Der Unterhändler	Er ruft nicht, um zu kämpfen, sondern um zu fragen. Namen, Pakte, Gefallen. *Knoten:* Wahrer Name, Pakt, Der Bote.
Der Seelsorger	Er ruft selten, und wenn, dann für andere. Er spricht mit dem, was sich in einem Haus festgesetzt hat, beruhigt Wesen, die nicht wissen, wo sie sind, und sitzt nachts bei Agenten, die nach einem Einsatz nicht mehr schlafen können. Kombiniert gut mit Menschenkenntnis und Stressbewältigung.

REGEL: SCHULDEN

Jeder Pakt, jeder Bote und jede Beschwörung mit Großem Diener erzeugt eine Schuld. Die Spielleitung notiert sie verdeckt.

Ein Invoker kann eine Schuld begleichen, indem er einen Gefallen erfüllt, den die Spielleitung festlegt. Das kann eine Geste sein, eine Aufgabe oder ein Verzicht.

Hat ein Invoker mehr offene Schulden als seine Willenskraft, würfelt er bei allen Proben auf Ritualismus mit −1 Würfel.

REGEL: WAHRE NAMEN FINDEN

Einen wahren Namen herauszufinden ist eine ausgedehnte Probe WE + Okkultismus mit 10 benötigten Erfolgen, ein Wurf pro Tag Recherche. In einem Archiv des Kollegiums +2 Würfel.

Ein Patzer bedeutet: Das Wesen hat bemerkt, dass jemand nach seinem Namen sucht.

Der Preis

Invoker zahlen mit Verpflichtungen. Jedes Wesen, das sie rufen, will etwas: eine Geste, ein Versprechen, einen Gefallen, manchmal etwas, das sie erst Jahre später einlösen müssen. Die erfahrensten Invoker führen ein Schuldenbuch, das sie nie aus der Hand geben. Und fast alle haben Nächte, in denen etwas an ihrem Bett sitzt und wartet.

OPTIONALE REGEL: FÄLLIGKEIT

Die Spielleitung darf eine offene Schuld in einem denkbar ungünstigen Moment fällig stellen.

Der Invoker kann sie sofort begleichen oder aufschieben. Aufschieben kostet 1 Belastung und verdoppelt den Preis.

W6	Was nachts an deinem Bett sitzt
1	Eine Frau in einem nassen Mantel, die fragt, wie spät es ist
2	Ein Hund ohne Schatten. Er will nur, dass du wach bleibst.
3	Niemand. Aber die Matratze ist auf der anderen Seite eingedrückt.
4	Ein Kind, das dir die Namen derer aufsagt, die vor ihm an deinem Bett saßen
5	Der Priester, der dich getauft hat. Er ist seit zwanzig Jahren tot.
6	Etwas, das du selbst gerufen und nie ganz entlassen hast

Im Spiel

- **Du bist die große Kanone, aber sie kostet.** Deine Beschwörungen verändern Kämpfe. Die Spielleitung darf dir dafür etwas abverlangen, und du solltest das genießen.

- **Frag nach Namen.** Wesen, deren Namen du kennst, gehorchen besser. Die Suche nach Namen ist dein Abenteuer.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wem schuldest du etwas?

Für die Spielleitung: Der Preis ist das Herz des Invokers. Notiere jede Schuld und fordere sie ein, aber nicht als Strafe, sondern als Geschichte: eine Kerze in einer leeren Kirche, ein Name, den er nie wieder aussprechen darf, eine Aufgabe, die ihn in eine andere Mission führt. Gerufene Wesen sind keine Werkzeuge. Gib ihnen eine Stimme, eine Eigenart und eine Erinnerung an frühere Rufe, und lass sie gelegentlich Fragen stellen, die mit der Mission nichts zu tun haben.

BEISPIEL: BOTE RUFT

Bote steht in einem Kellergewölbe, drei Kultisten zwischen der Zelle und dem Ausgang. Er ruft. Er würfelt WE 5 weiße und Ritualismus 5 bunte Würfel, dazu 2 weiße Bonuswürfel aus dem Relikt des Beschwörers und dem Klosterstein.

Weiß: 5, 6, 2, 1, 5, 3, 4. Bunt: 6, 4, 1, 5, 2. Das sind 3 plus 3, also 6 Erfolge gegen Machbar (2) und 4 Überschuss. Das Wesen bleibt 2 Runden plus 4, also 6 Runden. Mit dem Knoten Lange Anrufung wären es 8.

Bote zahlt 2 ME und 1 Belastung. Solange das Wesen kämpft, wirkt er nichts anderes. Er sieht zu, wie es den ersten Kultisten zu Boden bringt, und hört, wie es in einer Sprache, die er fast versteht, nach seinem Namen fragt. Er antwortet nicht. Das hat er gelernt.

Mit anderen Klassen spielen

Invoker brauchen eine Zelle, die ihnen den Rücken freihält. Solange ein beschworenes Wesen existiert, kann der Invoker nichts anderes wirken. Ein **Soldier** an seiner Seite verhindert, dass ihn jemand in dieser Zeit erreicht. Mit einem **Psychic Healer** unter den Psionen hat der Invoker jemanden, der seine Belastung teilen kann, und die braucht er. Und mit einem **Thaumaturgisten** hat er jemanden, der ein Wesen bannen kann, das nicht gehen will. Jeder Invoker sollte wissen, welches Mitglied seiner Zelle das im Notfall kann.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2090, Glasgow. Beschwörung zur Sicherung eines Rückzugs.

Das gerufene Wesen kämpft drei Runden, dann dreht es sich zur Zelle um und fragt den Invoker nach seinem Vater.

Der Invoker hat nie einen Vater erwähnt. Er antwortet nicht. Das Wesen geht.

SCHULDENBUCH, AUSZUG (FREIWILLIG VORGELEGT)

Pakt vom 3. Mai. Antwort erhalten auf die Frage nach dem Versteck des Kultführers.

Preis: Ich soll am 3. Mai des nächsten Jahres eine Kerze in einer leeren Kirche anzünden und nicht beten.

Nachtrag, ein Jahr später: erledigt. Die Kerze hat nicht gebrannt, sie hat geleuchtet.

Fragen an deinen Invoker

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Welches Reich die Stimme in der Kirche gemeint hat
2	Warum ihm ein Wesen freiwillig einen zweiten Namen verraten hat
3	Was an seinem Bett sitzt, wenn er nachts aufwacht
4	Wer ihm den Stein aus dem Kloster in den Nachlass gelegt hat
5	Ob Pemba Dorjes letztes Wort ein Name oder eine Warnung war
6	Wann die erste Schuld fällig wird

Ausrüstung der Schule

Zur Grundausrüstung kommen für jeden Invoker das Beschwörungsbuch, das Relikt des Beschwörers und die Priesterrobe aus dem Grundregelwerk. Das Relikt gibt +1 Würfel auf Ritualismus. Es ist bei jedem Invoker etwas anderes, ein Knochen, eine Glocke, ein Rosenkranz, ein Stück Stoff aus einem Kloster, und fast immer hat es vorher jemand anderem gehört. Das Beschwörungsbuch ist kein Zauberbuch, sondern eine Liste von Namen mit Anmerkungen, geführt in einer Schrift, die nur sein Besitzer lesen kann. Die Priesterrobe zählt wie eine Magische Robe. Im Einsatz tragen sie die wenigsten, aber keiner wirft sie weg.

Gegenstand	Wirkung
Schuldenbuch	Wer seine Pakte sorgfältig notiert, erhält +1 Würfel, um einen Preis vorher zu erkennen. *Häufig*.
Dorjes Gebetsschnur	+1 Würfel auf Ritualismus bei Anrufungen. Man hört manchmal leises Murmeln, wenn man sie trägt. *Sehr selten*.
Siegelkerze	Ein gerufenes Wesen kann den Kreis der Kerze nicht verlassen, solange sie brennt, höchstens eine Stunde. *Selten*.

Die anderen und wir

Über die Thaumaturgisten: „Sie haben Angst vor dem, was wir tun. Das ist gut. Einer von uns sollte Angst haben."

Über die Alchemisten: „Sie wissen gar nicht, mit wem sie reden, wenn sie brauen. Wir schon."

Über die Illusionisten: „Sie spielen mit Masken. Wir wissen, dass manchmal etwas dahinter zurückschaut."

Über die Chronomancer: „Sie meiden uns. Sie haben gesehen, wie es endet."

O.D.I.N. aus Sicht der Invoker: ein Wesen unter vielen, mit dem man einen Pakt geschlossen hat. Invoker verstehen Verträge besser als jeder andere im Kollegium, und sie lesen den Vertrag von 1947 anders: nicht als Schutzabkommen, sondern als Schuld. Die Frage ist nur, wer wem etwas schuldet. Die meisten Invoker dienen O.D.I.N. loyal. Keiner von ihnen glaubt, dass die Rechnung schon beglichen ist.

Figuren der Schule

Magister Nima Dorje. Großnichte von Pemba Dorje, Leiterin der Invoker in Hort-1 und die Einzige, die das Kloster im Himalaya seit 1968 besucht hat. Sie ist ruhig, humorvoll und die gefährlichste Person im Kollegium. Das wissen alle, und alle mögen sie trotzdem.

Adept Oskar Sjöberg. Ein junger Invoker, der vor zwei Jahren einen Pakt geschlossen hat, von dem er nicht spricht. Seitdem ist er sehr erfolgreich und sehr müde. Seine Kollegen fragen sich, welcher Preis ihm bevorsteht.

Die Frau in der Sakristei. Ein Wesen, das in einer Kirche in York wohnt und von mehreren Invokern gerufen wurde. Es erscheint als ältere Frau in einer Strickjacke, stellt Tee auf und beantwortet Fragen. Den Preis nennt es erst beim Abschied.

Beispielcharakter: Bote

Invoker, Kadett. Samuel Okonkwo, 44, war anglikanischer Priester in London. In einer leeren Kirche hat eines seiner Gebete geantwortet. Er hat das Amt niedergelegt, aber nicht den Glauben, nur hat sich geändert, an wen er glaubt.

Bote	Invoker, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 3, WE 5, WK 4, CH 4, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Ritualismus 5, Okkultismus 4, Geistige Widerstandskraft 4, Thaumaturgie 3, Konzentration 3, Ausweichen 3, Akademisches Wissen 2, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 2, Geschichte 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Wahrnehmung 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2, ME 12
Fähigkeiten	Göttliche Beschwörung, Schutzgebet, Heilige Aura
Zauber	Zaubertricks: Lichtblitz, Zauberhafte Melodie, Berührung der Kälte, Magische Flamme. Minor Magica: Heiliger Hauch, Lichtstrahl
Archetyp	Der Rufer

Ausrüstung: Klosterstein (sein eigener Fund aus der Kirche, vom Kristallmeister ausnahmsweise auf ihn eingetragen), Beschwörungsbuch, Relikt des Beschwörers, Priesterrobe, Schuldenbuch.

So spielst du Bote: Du bist ruhig, freundlich und sehr ernst, wenn es um Versprechen geht. Du hältst jedes, das du gibst, auch gegenüber Wesen, die keine

Menschen sind. Die Frage, die dich begleitet: Wem hast du in jener Kirche eigentlich geantwortet?

Der Weg durch das Siegel

So könnte Bote wachsen, wenn er seinen Weg als Unterhändler geht.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Lange Anrufung 4, Wahrer Name 6, Okkultismus auf 5 für 10. Er kennt jetzt den ersten Namen, nicht den aus der Kirche.
Senior-Agent (50 EP)	Pakt 8, Kristallbindung 4, Major Magica Zauberbann 10, Thaumaturgie auf 4 für 8. Ein Wesen hat ihm einen zweiten Namen verraten, freiwillig. Er fragt sich, warum.
Veteran (100 EP)	Großer Diener 10, Sparsame Hand 6, WK auf 5 für 25, Konzentration auf 4 für 8. Er hat drei offene Schulden. Eine davon wird bald fällig.

Der Sektor im Siegel

Kreis	Knoten	Wirkung
I	**Lange Anrufung**	Passiv. Göttliche Beschwörung hält 2 Runden länger.
II	**Wahrer Name**	Passiv. +2 Würfel auf Ritualismus gegen Wesen, deren wahren Namen der Invoker kennt. Einen Namen herauszufinden ist eine ausgedehnte Probe auf Okkultismus.
III	**Pakt**	Einmal pro Mission. Der Invoker bittet ein gerufenes Wesen um eine Antwort oder einen Dienst außerhalb des Kampfes. Die Spielleitung legt den Preis fest, bevor er zustimmt.
IV	**Großer Diener**	Passiv. Beschworene Wesen haben Angriff 4 + 4, Schaden 4, Verteidigung 3 und 15 LP.
V	**Der Bote**	Einmal pro Mission. Der Invoker ruft ein mächtiges Wesen, das eine Bedrohung beendet: einen Gegner, ein Feuer, einen offenen Riss. Der Preis ist hoch. 3 Belastung und ein Gefallen, den die Spielleitung später einfordert.

Impressum

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