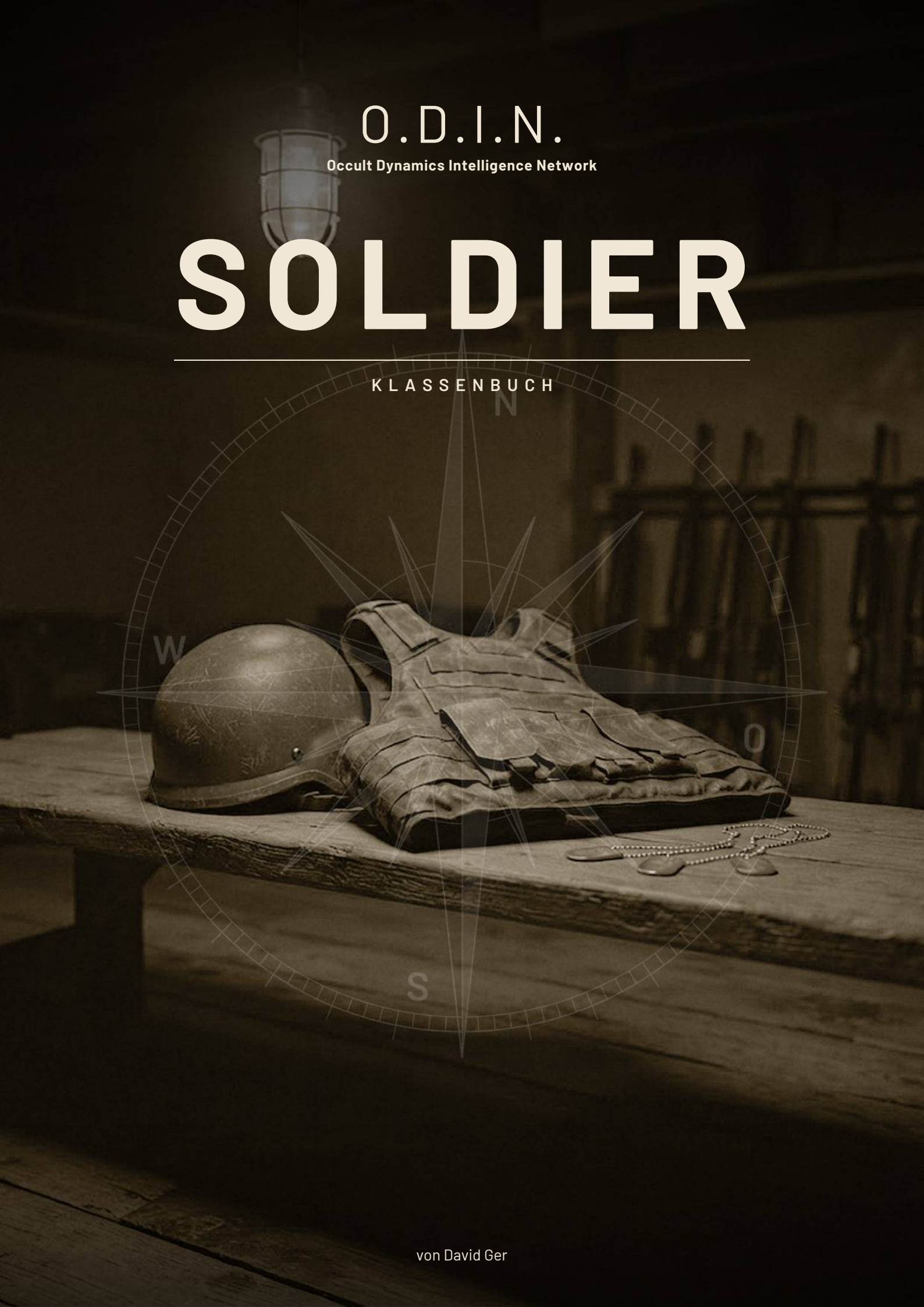
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SOLDIER

KLASSENBUCH



von David Ger

Inhalt

Prolog: Nordlicht **4**

Kapitel I: Der Hammer entsteht **7**

Die Eskorte 8
Kiruna 8
Der Hammer 8
Wales, 1971 9
Nordlicht 9
Aus Ashgroves Notizbuch 9
Verrat und Eskalation 10

Kapitel II: Die Befehlskette **11**

O.D.I.N. aus Sicht des Hammers 12
Die ungeschriebenen Regeln 13
Leben als Soldier 13

Kapitel III: Die anderen Zweige **15**

Der Hammer und die anderen 16
Die Einheiten untereinander 17
Ein Trupp, eine Tür 17

Kapitel IV: Spielmechaniken **18**

Die fünf Einheiten 19
Einen Soldier erschaffen 19
Warum sie bleiben 20
Das Arsenal 20
Manöver 21
Spielbeispiel: Das Arsenal wächst 22
Kampfbeispiel: Manöver in der Zelle 22
Häufige Fragen 23

Kapitel V: Das Silber **24**

Aschesilber 25
Die Namen 25
Der Appell 26
Die acht Plätze 26
Wenn der Harnisch wächst 27
Nachhall 28
Verlorenes Silber 28
Bräuche 28
Sechs Namen 29

Kapitel VI: Die Waffenkammer **30**

Munition und Waffen 31
Ausrüstung im Einsatz 31
Die Waffenmeisterei 32
Der Kampfanzug 32
Sieben Tage 33
Die Modelle 34
Bräuche 34
Artefakte des Zweigs 35

Kapitel VII: Stormbreaker **36**

Karakorum 37

Die Brecher ... 38
Die Ausbildung ... 39
Spielweisen ... 39
Der Preis ... 39
Im Spiel ... 40
Ausrüstung der Einheit ... 41
Die anderen und wir ... 41
Beispielcharakter: Brandt ... 42
Die Module im Arsenal ... 42

Kapitel VIII: Echo-Operative ... 43

Frequenz neunzehn ... 44
Die Stillen ... 45
Die Ausbildung ... 46
Spielweisen ... 46
Der Preis ... 46
Im Spiel ... 47
Ausrüstung der Einheit ... 48
Die anderen und wir ... 48
Beispielcharakter: Resonanz ... 48
Die Module im Arsenal ... 49

Kapitel IX: Shadow Paratrooper ... 50

Sprung über den Karpaten ... 51
Die Unsichtbaren ... 52
Die Ausbildung ... 53
Spielweisen ... 53
Der Preis ... 53
Im Spiel ... 54
Ausrüstung der Einheit ... 55
Die anderen und wir ... 55
Beispielcharakter: Nachtfalke ... 55
Die Module im Arsenal ... 56

Kapitel X: Nanotech Veteran ... 57

Vierzig Betten ... 58
Die Zwölf ... 59
Die Ausbildung ... 60
Spielweisen ... 60
Der Preis ... 61
Im Spiel ... 61
Ausrüstung der Einheit ... 62
Die anderen und wir ... 62
Beispielcharakter: Stahl ... 62
Die Module im Arsenal ... 63

Kapitel XI: Techno-Stormtrooper ... 64

Der Flur ... 65
Die Mauer ... 66
Die Ausbildung ... 67
Spielweisen ... 67
Der Preis ... 67
Im Spiel ... 68
Ausrüstung der Einheit ... 69
Die anderen und wir ... 69
Beispielcharakter: Bastion ... 69
Die Module im Arsenal ... 70

PROLOG
NORDLICHT

Prolog: Nordlicht

„Wir kommen immer zu spät. Das ist nicht unsere Schuld. Das ist unser Beruf.“
Leutnant Kjell Haugen, 1977

Der Hubschrauber setzte um 6:40 Uhr auf, eine Stunde vor Sonnenaufgang, und Leutnant Kjell Haugen war als Erster draußen. Der Schnee reichte ihm bis zum Knie. Der Wind kam von Norden und trug nichts mit sich außer Kälte.

Fünf Kilometer vor dem Ziel hatte der Pilot über Bordfunk gesagt, sein Kompass drehe sich. Nicht wild, sondern langsam und gleichmäßig, wie der Zeiger einer Uhr. Haugen hatte ihm gesagt, er solle nach Sicht fliegen. Der Pilot hatte gefragt, wonach genau sie eigentlich suchten. Haugen hatte nicht geantwortet, weil er es selbst nicht wusste.

Der Stützpunkt Nordlicht lag dreihundert Meter entfernt, ein flacher Betonbau mit zwei Antennen und einem Wellblechschuppen, halb eingeschneit, so unscheinbar, dass man ihn für eine Wetterstation halten konnte. In einem Fenster brannte Licht.

„Ausschwärmen“, sagte Haugen. „Zwei Trupps. Niemand geht allein.“

Sie waren zwölf, alle aus dem Taktischen Zweig, alle mit Winterausrüstung und Sturmgewehren, deren Magazine mit einer Munition gefüllt waren, die im Kollegium gemischt wurde und nach Silber roch. Seit Kiruna trug der Zweig nichts anderes mehr in Gegenden, in denen Kristalle lagerten.

Die Tür war nicht verschlossen. Haugen ging als Erster hinein.

Der Flur war warm. Die Heizung lief. Aus einem Radio in der Küche kam leise Musik, ein norwegischer Schlager, den seine Mutter gemocht hatte. Auf dem Küchentisch standen elf Kaffeetassen, zehn davon halb voll. Haugen legte die Hand an eine. Sie war warm.

„Leutnant.“ Die Stimme kam aus dem Funkgerät, Korporal Lindahl vom zweiten Trupp. „Die Schlafräume sind leer. Die Betten sind gemacht. In einem liegt ein Buch aufgeschlagen, mit Lesezeichen.“

„Weiter.“

Sie durchsuchten den Stützpunkt Raum für Raum, wie sie es gelernt hatten. Die Funkstation: eingeschaltet, Kopfhörer auf dem Tisch, das Logbuch aufgeschlagen, der letzte Eintrag um 22:08 Uhr. *Alles ruhig. Schnee.* Die Werkstatt: ein halb reparierter Generator, Werkzeug daneben, als hätte jemand es eben erst hingelegt. Die Krankenstation: leer, sauber, ein Zettel am Medikamentenschrank, dass die Aspirinvorräte knapp würden.

Im Büro des Stationsleiters hing ein Dienstplan an der Wand, mit Bleistift ausgefüllt, einundvierzig Namen in ordentlichen Spalten. Hinter jedem Namen stand für den 14. Februar ein kleiner Haken. Anwesend. Haugen las die Namen, einen nach dem anderen, weil man das so macht, wenn man jemanden sucht. Er kannte zwei davon.

Einundvierzig Menschen. Keine Spur. Keine Kampfspuren, kein Blut, keine offenen Türen nach draußen, keine Fußspuren im Schnee außer ihren eigenen.

Und dann das Archiv.

Es lag im Keller, hinter einer Stahltür, die sich nur mit zwei Schlüsseln öffnen ließ. Beide Schlüssel steckten. Dahinter standen Regale, lange Reihen, und in den Regalen lagen Kästchen aus Blei, jedes mit einer Nummer. Haugen öffnete eines, weil er es nicht lassen konnte.

Der Kristall darin war grau. Wie Schiefer.

Er öffnete ein zweites. Grau. Ein drittes. Grau.

„Leutnant“, sagte Lindahl über Funk, „die Uhren.“

Haugen sah auf seine Armbanduhr. Sie war stehen geblieben, um 22:10 Uhr. Er wusste genau, dass sie noch gelaufen war, als der Hubschrauber aufgesetzt hatte.

„Alle Mann raus“, sagte er. „Sofort.“

Sie gingen, geordnet, wie sie es gelernt hatten, zwei Trupps, einer sichert, einer bewegt sich. Niemand rannte. Niemand drehte sich um. Haugen ging als Letzter, und er zählte die Rücken vor sich, zweimal, bis er bei elf ankam und wusste, dass er selbst der zwölfte war. Draußen ging gerade die Sonne auf, und Haugens Uhr lief wieder, als wäre nichts gewesen.

Im Hubschrauber fragte der Pilot, wie viele sie gefunden hätten. „Keinen“, sagte Haugen. Der Pilot nickte, als hätte er genau das hören wollen, und flog los, ohne die Maschine warmlaufen zu lassen.

Er schrieb den Bericht am selben Abend. Er schrieb, was sie gesehen hatten, und nichts sonst. Er schrieb nicht, dass er in dem Moment, als seine Uhr stehen blieb, das Radio in der Küche gehört hatte, und dass der Schlager nicht mehr gespielt hatte, sondern ein Chor.

Das hat er außer Ashgrove erst fast fünfzig Jahre später jemandem erzählt, einem jungen Soldier namens Brandt, in einer Bar in Tromsø. Brandt hatte gerade einen Winter im Karakorum überlebt, als Einziger seiner Einheit, zusammen mit einem Funkgerät, das weiter sendete, obwohl die Batterie fehlte. Haugen war damals über siebzig, trug einen Fischerpullover und trank Aquavit, und Brandt hatte sich nur neben ihn gesetzt, weil sonst kein Hocker frei war.

Haugen sah auf seine Armbanduhr, dann auf Brandt. „Sie ist gerade stehen geblieben“, sagte er. „Zehn nach zehn. Das macht sie nur, wenn etwas in der Nähe ist.“ Er musterte ihn eine Weile. „Oder jemand, der zu nah dran war.“

Sie redeten eine Weile über Schnee, über Hubschrauber und über Männer, die nicht mehr da waren. Dann erzählte Haugen vom Radio in der Küche.

„Und was hat der Chor gesungen?“, fragte Brandt.

Haugen trank sein Glas aus. „Dasselbe wie dein Funkgerät“, sagte er. Dann stand er auf, legte Geld auf den Tresen und klopfte Brandt zweimal auf die Schulter, wie man es bei einem Rekruten tut, der gerade etwas verstanden hat. „Wir kommen immer zu spät“, sagte er. „Das ist nicht unsere Schuld. Das ist unser Beruf. Merk dir das, bevor du anfängst, es dir übel zu nehmen.“

O.D.I.N. / TAKTISCHER ZWEIG / EINSATZBERICHT

Vorgang: SA-1977-02 „Nordlicht“

Suchtrupp: 12 Mann, Führung Lt. HAUGEN, K.

Ergebnis: Stützpunkt unversehrt. 41 Personen vermisst. 212 Kristalle erschöpft.

Eigene Verluste: keine.

Empfehlung des Truppführers: Stützpunkt versiegeln. Nicht wieder betreten.

Vermerk des Rates: Empfehlung angenommen. Versiegelung nach der Räumung durch Institut und Kollegium.

Kapitel I.
DER HAMMER ENTSTEHT

Die Eskorte

„Man hat uns gesagt, wir sollen Kisten bewachen. Niemand hat gesagt, dass die Kisten zurückflüstern."
Sergeant Frank Doyle, 1948

Der Taktische Zweig beginnt nicht mit einer Schlacht, sondern mit einem Transport. Als das Kollegium 1947 dem Vertrag mit O.D.I.N. beitrat, brachte es Kristalle mit, und Kristalle mussten bewegt werden: aus der Kammer in Wales in neue Archive, von Fundorten in Sicherheit, von einem Labor ins nächste. Dafür brauchte die junge Organisation Männer, die mit Waffen umgehen konnten und keine Fragen stellten.

Sie fand sie unter den Veteranen des Krieges. Die ersten Soldaten von O.D.I.N. waren ehemalige Kommandos, Fallschirmjäger und Wüstenpatrouillen, Männer und einige Frauen, die nach 1945 nicht in ein ziviles Leben zurückfanden. Sie nannten sich **die Eskorte**. Ihr Anführer war **Major Thomas Ashgrove**, ein Brite, der im Krieg mit einer Aufklärungseinheit durch die libysche Wüste gefahren war und dort, wie er später sagte, „Dinge im Sand gesehen hatte, die keine Deutschen waren".

Die Eskorte hatte keine Uniform, keine Abzeichen und keine Befugnisse. Sie begleitete Lastwagen, sicherte Bahnhöfe und schlief neben Bleikisten. Die ersten sechs Jahre verliefen ruhig. Dann kam Kiruna.

Kiruna

Im Februar 1953 meldete eine Erzmine im Norden Schwedens einen Einbruch in einen Stollen, der auf keinem Plan verzeichnet war. Die Bergleute hatten dahinter Kristalle gesehen, Dutzende, in die Felswand eingewachsen. Das Kollegium schickte zwei Thaumaturgen, die Eskorte schickte vierzehn Mann unter Ashgrove.

Was sie in dem Stollen fanden, beschreibt Ashgroves Bericht in einem einzigen Satz: *Es war schon wach.*

Der Kampf dauerte elf Minuten. Die Waffen der Eskorte, Maschinenpistolen und Karabiner aus dem Krieg, richteten nichts aus. Die Kugeln gingen durch das, was aus der Wand kam, als wäre es Rauch, und es war kein Rauch. Einer der Thaumaturgen zog einen Bannkreis, und der Kreis hielt lange genug, dass Ashgrove seine Verwundeten hinausziehen konnte. Draußen im Schnee zählte er. Von vierzehn Mann waren drei übrig, er selbst eingerechnet. Elf kamen nicht zurück, und der Thaumaturg, der den Kreis gezogen hatte, auch nicht. Der zweite Thaumaturg kam mit ihnen heraus. Er hat nie wieder über Kiruna gesprochen, auch nicht mit dem Kollegium.

Ashgrove verbrachte die folgenden Monate in der Werkstatt des Kollegiums in Wales, bei einem jungen Alchemisten namens Evan Pryce. Gemeinsam entwickelten sie, was heute jeder Soldier kennt: **Brandmunition mit Kristallstaub**, Geschosse, deren Kern mit dem Staub erschöpfter Kristalle versetzt ist. Die erste Charge wurde im Herbst 1953 getestet, an einem kleinen Riss in Cornwall. Sie wirkte.

Der Hammer

Im Frühjahr 1954 wurde aus der Eskorte der **Taktische Zweig**. Ashgrove bekam einen Titel, ein Budget und die Erlaubnis, auszubilden. Er gründete ein Lager in den schottischen Highlands. Dort lernten Soldaten schießen und dazu, was man tut, wenn Schießen nicht hilft: Bannkreise schützen, Thaumaturgen decken, sich zurückziehen, ohne zu rennen.

Im Flurfunk von O.D.I.N. bekam der Zweig schnell seinen Spitznamen: **der Hammer**. Ashgrove mochte ihn nicht. Er sagte, ein Hammer kenne nur ein Problem. Seine Soldaten mochten ihn sehr.

Die folgenden Jahrzehnte formten den Zweig in Einheiten, die heute als Subklassen bekannt sind:

- **1961** bildete der Zweig die ersten **Shadow Paratroopers** aus, nachdem ein Trupp in den Anden drei Tage zu Fuß zu einem Riss gebraucht hatte, der danach nicht mehr offen war.
- **1974** entstanden die **Echo-Operative**, aus einem Forschungsprogramm zu Schallwaffen aus dem

Kalten Krieg. Ihr erster Auftrag war vertraulich. Er hatte mit abtrünnigen Psionen zu tun.

- **1979** folgten die **Stormbreaker**, als Antwort auf eine neue Art von Gegnern: Sammler mit gepanzerten Fahrzeugen und Söldnern.
- **1987** entwickelte der Wissenschaftliche Zweig die ersten kinetischen Schilde. Die **Techno-Stormtrooper** waren die ersten, die sie tragen durften.
- **2004** begann das Programm, aus dem die **Nanotech Veterans** hervorgingen. Darüber spricht der Zweig bis heute nicht gern.

Wales, 1971

Im Oktober 1971 stand ein Trupp des Zweigs vor einer Halle in Wales, in der Kantor vierzig Psionen ohne Helme im Kreis sitzen ließ. Der Befehl lautete, niemanden hinein- und niemanden hinauszulassen. Kurz nach zehn Uhr abends hörten die Männer draußen, wie drinnen alle Stimmen zugleich verstummten.

Der Truppführer, Sergeant Alun Rees, wartete die vorgeschriebenen zehn Minuten nicht ab. Er ging hinein, und seine Männer trugen in der folgenden Stunde vierzig Menschen ins Freie. Drei waren tot. Sieben würden nie wieder hören, was ein Psion hört. Rees bekam dafür einen Verweis und das erste Stück Silber, das der Zweig je für eine Rettung verlieh.

Die Echo-Operative, die drei Jahre später entstanden, sind die Antwort des Rates auf diese Nacht: ein Mittel, Psionen aufzuhalten, bevor man sie hinaustragen muss. Die Psionen des Chors haben das nie vergessen. Die Soldiers auch nicht, allerdings aus einem anderen Grund. Für sie war die Kaskade die Nacht, in der der Hammer zum ersten Mal niemanden zurückgelassen hat.

Nordlicht

Als sich 1977 der Stützpunkt Nordlicht nicht mehr meldete, schickte der Rat einen Suchtrupp des Taktischen Zweigs. Zwölf Mann unter Leutnant Kjell Haugen fanden einen leeren Stützpunkt, warme Kaffeetassen und 212 erschöpfte Kristalle. Sie kamen alle zurück. Die Angehörigen der 41 bekamen Tode, die die Druckerei des Operativen Zweigs erfand. Haugen lebt heute in Tromsø, nicht weit von einer Witwe, die jedes Jahr im Februar an eine Firma schreibt, die es nicht gibt. Er hat ihr nie gesagt, dass er in Nordlicht war.

Nordlicht hat O.D.I.N. verändert. Der Rat beschloss, dass kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten dauerhaft beherbergt. Der Zweig beschloss für sich die **Regel der zwei Trupps**: Kein Soldier betritt einen unbekannten Ort ohne einen zweiten Trupp, der draußen bleibt und wartet. Und seitdem trinkt kein Soldier aus einer Tasse, die er nicht selbst gefüllt hat. Das steht in keiner Vorschrift. Jeder hält sich daran.

Aus Ashgroves Notizbuch

„Ich habe mehr über Krieg in Kiruna gelernt als in fünf Jahren Wüste. Vor allem, dass man nicht jeden gewinnen kann."
Major Thomas Ashgrove, 1954

Thomas Ashgrove führte ein kleines Notizbuch, das er in der Brusttasche trug, von 1947 bis zu seinem Tod 1988. Es liegt heute in der Waffenkammer von Hort-1, und jeder Rekrut im Lager Ashgrove bekommt eine Abschrift der folgenden Seiten.

MÄRZ 1947, CARDIFF

Erster Transport. Sechs Kisten, zwei Lastwagen, acht Mann. Die Kisten sind schwerer, als sie sein sollten. Einer der Männer sagt, sie flüstern. Ich habe ihm gesagt, er soll aufhören, Unsinn zu reden. Ich habe es auch gehört.

FEBRUAR 1953, KIRUNA

Elf. Ich schreibe die Namen nicht auf. Ich weiß sie. Die Kugeln gingen durch. Der Thaumaturg hat einen Kreis gezogen und ist darin geblieben, damit wir rauskommen. Ich weiß seinen Namen nicht. Ich hätte fragen sollen.

NOVEMBER 1953, CORNWALL

Pryces Munition wirkt. Der Riss hat geschrien, als die erste Kugel ihn traf. Ich dachte, ich würde mich freuen. Ich habe mich nicht gefreut.

APRIL 1955, CARDIFF

Pryce hat mir ein Messer gegeben, aus dem neuen Metall. Es ist warm. Er sagt, das gibt sich. Es hat sich nicht gegeben.

SEPTEMBER 1961, LIMA

Drei Tage zu Fuß. Als wir ankamen, war der Riss zu und das Dorf leer. Ich will Männer, die fallen können. Aus dem Himmel, meine ich. Der Rat lacht. Er wird aufhören zu lachen.

MAI 1977, TROMSØ

Haugen hat mich angerufen. Er hat gesagt, sie seien alle zurückgekommen. Dann hat er lange nichts gesagt. Dann hat er gesagt, er habe einen Chor gehört. Ich habe ihm gesagt, er soll es nicht aufschreiben.

LETZTER EINTRAG, 1988

Der Zweig ist gut. Die Jungen sind besser als wir. Sie werden es brauchen. Ich wünschte, ich wüsste wofür.

Verrat und Eskalation

Ashgrove starb im Frühjahr 1988, im Bett, was ihn nach eigener Aussage mehr überrascht hätte als alles andere. Sein Nachfolger wurde **Oberst Hendrik Vos**, ein Niederländer aus der ersten Generation der Stormbreaker, ein ruhiger Mann mit einer Vorliebe für Listen. Vos führte den Zweig durch die schwersten Jahre seiner Geschichte.

Der Verrat von 1989 traf den Taktischen Zweig weniger hart als andere, weil seine Soldaten selten unter Klarnamen geführt wurden. Aber er veränderte seine Aufgabe. Nach 1989 übernahm der Zweig den Schutz aller Stützpunkte. Seitdem steht in jedem Hort mindestens ein Soldier an der Tür, und niemand kommt herein, den er nicht kennt.

2011 kam die Häufung. Die Zahl der Risse stieg, die Zahl der Einsätze auch, und der Rat verdoppelte den Taktischen Zweig innerhalb von drei Jahren. Im selben Jahr übergab Vos den Zweig an einen neuen General, an einem einzigen Tag, ohne Appell und ohne Erklärung. Er zog in ein Haus an der Küste von Zeeland und hat seitdem keinen Stützpunkt mehr betreten. Der neue General nennt sich **Ares**, und er hat den Zweig in wenigen Jahren von einer Schutztruppe zu einer Kampftruppe gemacht. Die alten Soldaten sagen, Ashgrove hätte das nicht gewollt. Die jungen sagen, Ashgrove hätte die Risse von heute nicht gekannt.

CHRONIK DES TAKTISCHEN ZWEIGS, FREIGABE AGENT

1947: Die Eskorte unter Major Ashgrove.

1953: Kiruna. 11 Tote. Entwicklung der Brandmunition.

1954: Gründung des Taktischen Zweigs.

1955: Das erste Stück Aschesilber.

1961: Erste Shadow Paratroopers.

1971: Wales. Der Trupp von Sergeant Rees trägt die Kaskade hinaus.

1974: Erste Echo-Operative.

1977: Nordlicht. Regel der zwei Trupps.

1979: Erste Stormbreaker.

1987: Kinetische Schilde. Erste Techno-Stormtrooper.

1988: Tod Ashgroves. Oberst Vos übernimmt.

1989: Verrat. Übernahme des Stützpunktschutzes. Das Kollegium stellt die Herstellung von Aschesilber ein.

1991: Berlin. Schildwall hält den Tunnel.

2004: Beginn Programm Asklepios.

2011: Ares übernimmt. Verdopplung des Zweigs.

Kapitel II.
DIE BEFEHLSKETTE

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

„Die anderen fragen, was es ist. Wir fragen, wie viele und aus welcher Richtung.“
Ausbilder, Lager Ashgrove

Für die meisten Zweige ist O.D.I.N. ein Rätsel: eine Organisation, die man verstehen, durchschauen oder überleben muss. Für den Taktischen Zweig ist sie vor allem eine Befehlskette. Soldiers wissen, wer ihnen Befehle gibt, sie wissen, wem sie Befehle geben, und sie wissen, dass beides nur funktioniert, wenn niemand zu viele Fragen stellt.

Das heißt nicht, dass Soldiers dumm oder gehorsam wären. Die meisten haben im Einsatz mehr gesehen als jeder andere Agent, und sie haben ihre eigenen Theorien darüber, was der Rat verschweigt. Aber sie haben gelernt, dass im Moment eines Angriffs nicht der Zweifel zählt, sondern der Mann neben ihnen. Die Fragen stellen sie hinterher, in der Kantine, beim dritten Bier. Oder gar nicht.

Ares

Der General des Obersten Rates, Codename **Ares**, ist für die militärische und taktische Organisation von O.D.I.N. zuständig. Für den Taktischen Zweig ist er die höchste Instanz, und anders als Prometheus oder Sphinx ist er keine bloße Legende. Ares besucht Stützpunkte. Er spricht mit Soldiers. Er war bei mindestens drei Einsätzen selbst dabei.

Niemand weiß, wie er heißt oder woher er kommt. Er spricht Englisch mit einem Akzent, den keiner einordnen kann, und er hat eine Narbe am Hals, von der er sagt, sie stamme aus Kiruna. Das ist unmöglich, Kiruna war 1953. Ares sieht nicht älter aus als fünfzig.

Die Soldiers lieben ihn trotzdem. Er hat den Zweig verdoppelt, bessere Ausrüstung durchgesetzt und nach jedem Einsatz mit Toten persönlich die Familien besucht, soweit es welche gab. Die älteren Soldiers sind zurückhaltender. Sie haben bemerkt, dass Ares den Zweig schneller wachsen lässt, als man Soldaten ausbilden kann, und sie fragen sich, wofür er sie braucht.

Der Soldier in der Zelle

Früher arbeiteten Soldiers in eigenen Trupps. Seit dem Verrat von 1989 und der Zellenstruktur sind die meisten allein oder zu zweit in einer gemischten Zelle, zusammen mit Agenten, Scientists, Psionen und Thaumaturgen. Für viele war das eine Umstellung. Ein Soldier ist darauf trainiert, sich auf seinen Trupp zu verlassen. Jetzt verlässt er sich auf eine Telepathin, einen Bibliothekar und einen Mann, der mit Kreide Kreise zieht.

Die meisten Soldiers lernen das schnell. Sie übernehmen in der Zelle eine Rolle, die über das Kämpfen hinausgeht: Sie planen den Rückzug. Sie zählen die Köpfe. Sie sind die Letzten, die einen Ort verlassen. Im Zweig nennt man das die **Regel des letzten Mannes**, und jeder Soldier kennt sie, auch wenn sie in keiner Dienstvorschrift steht.

Die Waffenkammer

In jedem Hort gibt es eine Waffenkammer, und sie gehört dem Taktischen Zweig. Geführt wird sie von einem **Rüstmeister**, meist einem älteren Soldier, der zu viele Narben hat, um noch in den Einsatz zu gehen. Der Rüstmeister gibt Waffen, Munition und Rüstungen aus, trägt jede Ausgabe ein und entscheidet, wer Brandmunition bekommt und wer nicht.

Brandmunition mit Kristallstaub ist knapp. Sie wird mit dem Staub erschöpfter Kristalle hergestellt, und das Kollegium gibt diesen Staub nur widerwillig heraus. Ein Soldier, der sie verschwendet, bekommt beim nächsten Mal keine. Ein Soldier, der sie gegen Menschen einsetzt, bekommt nie wieder welche.

Dienstgrade

Innerhalb des Zweigs gelten die Ränge von O.D.I.N., aber Soldiers verwenden untereinander militärische Bezeichnungen, die auf Ashgroves Eskorte zurückgehen. Wer aus einer Armee kommt, behält als Anrede oft seinen alten Dienstgrad: Korporal, Sergeant, Leutnant, Oberst.

Rang	Im Zweig genannt
Kadett	Rekrut
Agent	Soldat
Senior-Agent	Truppführer
Veteran	Unteroffizier
Schattenoffizier	Offizier

Ein Truppführer darf im Einsatz einen Trupp führen, auch wenn er in der Zelle nicht der Ranghöchste ist. Das führt gelegentlich zu Reibungen mit Agenten und Thaumaturgen, die es nicht gewohnt sind, Befehle von jemandem anzunehmen, der rangmäßig unter ihnen steht. Die meisten Zellen lösen das pragmatisch: Wenn geschossen wird, hat der Soldier das Kommando.

```
GERÜCHTE AUS DER KANTINE (W6)
1: Ares war in Kiruna. Er sieht nur nicht so aus.
2: Die Brandmunition wirkt nicht wegen des Silbers. Sie wirkt, weil der Staub sich an etwas erinnert.
3: Von den vierzig Freiwilligen von Asklepios wurden achtundzwanzig beerdigt. In ihren Särgen lag nichts.
4: Im Lager Ashgrove gibt es einen Schießstand, auf dem nur nachts geübt wird. Die Ziele bewegen sich von allein.
5: Haugen hat Nordlicht noch einmal betreten, allein, 1989. Er ist danach nie wieder in einen Einsatz gegangen.
6: Der Zweig wird verdoppelt, weil der Rat etwas erwartet, das man nicht mit Kreide aufhalten kann.
```

Die ungeschriebenen Regeln

- **Niemand bleibt zurück.** Kein Soldier verlässt einen Einsatzort, solange ein Mitglied seiner Zelle fehlt, lebend oder tot.
- **Der Letzte geht zuletzt.** Der Soldier ist der Letzte, der einen Ort verlässt.
- **Trink nicht aus fremden Tassen.** Seit Nordlicht.
- **Schieß nicht auf das, was du nicht siehst.** Außer der Echo-Operative sagt dir, wohin.
- **Silber ist für Dinge, Blei ist für Menschen.** Brandmunition wird nie gegen Menschen eingesetzt.
- **Frag nicht nach Asklepios.**

Leben als Soldier

Die Ausbildung

Jeder Soldier beginnt im **Lager Ashgrove** in den schottischen Highlands. Die Grundausbildung dauert sechs Monate, seit 2011 oft nur drei, und ist härter als in jeder regulären Armee, aber nicht wegen der körperlichen Anforderungen. Die meisten Rekruten kommen aus Spezialeinheiten und sind körperlich bereits auf dem Höhepunkt. Hart ist das, was sie verlernen müssen: dass jede Bedrohung einen Körper hat, dass Deckung schützt, dass ein Feind stirbt, wenn man ihn oft genug trifft.

Die Rekruten lernen, neben einem Thaumaturgen zu kämpfen, ohne in seinen Kreis zu treten. Sie lernen, auf einen Psion zu hören, wenn er sagt, dass der Raum nicht leer ist. Sie lernen Grauen kennen, in kontrollierten Übungen, und manche verlassen das Lager nach der dritten Woche wieder. Das Lager nimmt es ihnen nicht übel.

Zwischen den Einsätzen

Soldiers verbringen ihre freie Zeit oft miteinander. Sie trainieren, reinigen Waffen, spielen Karten, reden über alles außer über Einsätze. Die meisten haben keine Familie oder eine, die nichts über ihre Arbeit weiß. Viele haben Hunde. Ein Soldier mit Hund gilt im Zweig als stabil, und die Stützpunkte haben erstaunlich viele Zwinger.

Die Akte aus Sicht des Hammers

Jeder Einsatz beginnt mit einer Akte, und Soldiers lesen Akten anders als alle anderen. Sie schauen zuerst auf die Farbe, dann auf die Zahl der Beteiligten, dann auf den Ort und erst ganz zuletzt auf den Text. Für jede Farbe gibt es einen Satz, den die Ausbilder im Lager Ashgrove in der ersten Woche beibringen: Weiß heißt üben. Grau heißt warten. Rot heißt laufen. Schwarz heißt nicht fragen.

Die Graue Akte ist für einen Soldier die schwierigste. Er wird gebraucht, falls etwas passiert, und die meiste Zeit passiert nichts. Er sitzt im Transporter, er steht an Türen, er begleitet einen Investigator durch Wohnungen, aus denen Menschen verschwunden sind. Gute Soldiers nutzen diese Zeit. Sie merken sich Ausgänge, zählen die Nachbarn, hören, wie ein Haus klingt, wenn nichts geschieht. Wird die Akte rot, wissen sie dann als Erste, was sich verändert hat.

Die Narben

Soldiers tragen ihre Einsätze am Körper. Narben, verheilte Brüche, ein Gelenk, das bei Regen schmerzt. Und Narben, die man nicht sieht. Der Taktische Zweig hat die höchste Rate an Traumata bei O.D.I.N., und das wissen alle. Es gibt Psychologen, es gibt Gespräche, es gibt die Stille der Psionen, in die sich auch Soldiers manchmal legen dürfen, wenn niemand es erfährt. Und es gibt die Regel, dass ein Soldier nach einem schweren Einsatz drei Tage frei bekommt, ob er will oder nicht. Die meisten verbringen sie trotzdem im Stützpunkt. Draußen ist es zu ruhig.

Kapitel III.
DIE ANDEREN ZWEIGE

Der Hammer und die anderen

„Die anderen erklären, was es ist. Wir sorgen dafür, dass es aufhört."
General Ares, zugeschrieben

Der Taktische Zweig ist bei O.D.I.N. beliebt und unterschätzt zugleich. Jede Zelle ist froh, einen Soldier dabeizuhaben, wenn es laut wird. Aber viele Agenten halten Soldiers für bloße Muskeln, und das ärgert den Zweig mehr, als er zugibt. Soldiers wissen mehr über Risse, Kulte und Kristalle, als man denkt. Sie haben nur gelernt, es nicht bei jeder Gelegenheit zu erwähnen.

Der Operative Zweig: Agent

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

Wie Agenten die Soldiers sehen: als Rückversicherung. Agenten planen Einsätze, bei denen nicht geschossen wird. Wenn doch geschossen wird, ist der Plan gescheitert, und dann braucht man einen Soldier.

Wie der Hammer die Agenten sieht: mit Respekt und Misstrauen. Agenten sind mutig, aber sie lügen beruflich, und ein Soldier will wissen, woran er ist. Shadow Paratroopers verstehen sich mit Agenten am besten. Sie teilen die Liebe zur Dunkelheit.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

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

Wie Scientists die Soldiers sehen: als die Leute, die ihre Erfindungen kaputt machen. Und als die Einzigen, die ehrliches Feedback geben.

Wie der Hammer die Scientists sieht: als unverzichtbar. Ohne Scientists gäbe es keine Schilde, keine Naniten, keine Resonanzpistolen. Techno-Stormtrooper und Engineers arbeiten so eng zusammen, dass sie in manchen Horten in derselben Werkstatt schlafen.

Der Psionik-Kern: Psion

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

Wie Soldiers die Psionen sehen: mit Aberglauben und Dankbarkeit. Ein Präkognitiver hat mehr Soldiers das Leben gerettet als jede Schutzweste. Trotzdem fühlen sich viele Soldiers unwohl, wenn ein Telepath in der Nähe ist.

Wie der Chor die Soldiers sieht: als ruhige Köpfe. Ein Soldier im Gefecht denkt in kurzen, klaren Sätzen, und viele Psionen empfinden das als Erholung. Es gibt eine unausgesprochene Spannung mit den Echo-Operative, deren Frequenzen auch Psionen treffen. Die älteren Psionen wissen, wofür die Echo-Operative ursprünglich ausgebildet wurden, und stellen sich im Einsatz nicht neben sie. Den jüngeren erzählt es selten jemand.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

„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 nützlich. Seit Kiruna weiß jeder Soldier, dass ein Bannkreis Leben rettet, wenn Kugeln versagen.

Wie das Kollegium die Soldiers sieht: mit mehr Respekt, als man denkt. Ohne Soldiers könnte kein Thaumaturg ein Ritual zu Ende bringen. Und die Brandmunition, die jeder Soldier trägt, besteht aus dem Staub der Kristalle des Kollegiums. Das Kollegium erinnert daran bei jeder Gelegenheit.

Der Ermittlungszweig: Investigator

„Der Soldier sieht einen Gegner. Ich sehe einen Menschen, der vor drei Tagen noch Busfahrer war. Wir brauchen beide Blicke."
Investigator, Codename Raven

Wie Investigators die Soldiers sehen: als Schutz bei Tatorten, die noch nicht leer sind. Und als Menschen, die man bremsen muss, bevor sie einen Zeugen erschießen.

Wie der Hammer die Investigators sieht: als die, die sagen, wohin es geht. Ein Soldier ohne Investigator stürmt oft den falschen Keller. Viele Soldiers bewundern die Geduld der Ermittler, auch wenn sie nie so arbeiten könnten.

Die Einheiten untereinander

Einheit	Ruf im Zweig
Stormbreaker	Die Lauten. Man hört sie kommen, und man ist froh darüber.
Echo-Operative	Die Stillen. Man fragt nicht, wofür sie zuerst ausgebildet wurden.
Shadow Paratrooper	Die Unsichtbaren. Werden bewundert und selten gesehen.
Nanotech Veteran	Die Unheimlichen. Man sitzt neben ihnen in der Kantine, aber man redet nicht über ihre Narben.
Techno-Stormtrooper	Die Mauer. Wer hinter ihnen steht, lebt länger.

Ein Trupp, eine Tür

Wie ein Soldier im Zusammenspiel mit anderen Klassen arbeitet, zeigt dieser kurze Ausschnitt. Brandt, der Stormbreaker, steht mit Echo, der Telepathin, und Folio, dem Thaumaturgisten, vor einer Stahltür in einem Kellergewölbe.

„Drei dahinter“, sagte Echo. „Zwei haben Angst. Einer betet.“

„Zu wem?“, fragte Folio.

„Nicht zu jemandem, den ich kenne.“

Brandt nickte und nahm die Ladung aus der Tasche. „Wie lange brauchst du für den Kreis?“

„Eine Minute“, sagte Folio. „Zwei, wenn ich es richtig machen soll.“

„Du hast eine.“ Brandt klebte die Ladung an die Tür. „Echo, sag mir, wenn der Betende aufhört.“

Sie warteten. Folio zog seinen Kreis, sauber und in einem Zug, aus der Schulter heraus, wie man es ihm im Kollegium beigebracht hatte. Brandt zählte leise mit. Bei dreiundfünfzig sagte Echo: „Jetzt.“

Die Tür flog nach innen. Brandt war als Erster durch, Gewehr im Anschlag, Brandmunition geladen. Zwei Männer lagen am Boden, die Hände über dem Kopf. Der dritte kniete in einem Salzkreis, und in der Mitte des Kreises begann sich die Luft zu verdunkeln.

Brandt schoss nicht. Er trat einen Schritt zur Seite, und Folio trat in die Tür, den Kristall in der Hand, und sprach ein Wort, das keiner der anderen verstand. Der Salzkreis brach, und die Luft wurde wieder Luft.

„Danke“, sagte Folio.

„Wofür?“

„Dass du nicht geschossen hast.“

Brandt zuckte mit den Schultern. „Silber ist für Dinge“, sagte er. „Das da war noch keins.“

Kapitel IV. SPIELMECHANIKEN

Die fünf Einheiten

„Es gibt keinen Soldier, der alles kann. Es gibt nur Trupps, die alles können."
Major Thomas Ashgrove, 1956

Dieses Kapitel fasst alles zusammen, was du brauchst, um einen Soldier zu erschaffen und wachsen zu lassen. Die Grundregeln für den Kampf stehen im Grundregelwerk in Kapitel VI, Belastung und Grauen in Kapitel VII. Jede der fünf Einheiten hat in diesem Buch ein eigenes Kapitel, dessen Nummer in Klammern steht, mit ihrer Geschichte, ihren Spielweisen, einem Beispielcharakter und ihren Modulen im Arsenal.

Einheit	Schwerpunkt	Attribute
Stormbreaker (VII)	Panzerbrechend, Sprengstoff, Durchbruch	ST, IN
Echo-Operative (VIII)	Schallwaffen, Ortung, Störung von Psi und Magie	GE, WE
Shadow Paratrooper (IX)	Tarnung, Luftlandung, Angriff aus dem Verborgenen	GE, GL
Nanotech Veteran (X)	Selbstheilung, Nahkampf, Durchhalten	KO, WK
Techno-Stormtrooper (XI)	Schilde, Booster, Schutz der Zelle	ST, IN

Einen Soldier erschaffen

Soldiers werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. Anders als Psionen und Thaumaturgen brauchen sie keine übernatürliche Gabe, aber fast alle haben eine Vergangenheit in Uniform. Überlege dir, woher dein Charakter kommt und wann er zum ersten Mal auf etwas geschossen hat, das nicht fiel.

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.

Der Dienstweg

W6	Woher dein Soldier kommt
1	**Spezialeinheit.** Er war bei einer Elite-Einheit seines Landes, bis ein Einsatz schiefging, über den es keinen Bericht gibt.
2	**Reguläre Armee.** Er war einfacher Soldat und hat in einem Auslandseinsatz etwas gesehen, das seine Vorgesetzten nicht hören wollten.
3	**Polizei.** Sondereinsatzkommando, Geiselnahme, ein Täter, der nach sieben Treffern noch stand.
4	**Söldner.** Er hat für Sammler gearbeitet, bis er gemerkt hat, was in den Kisten war.
5	**Fremdenlegion oder ein fremder Dienst.** Er hat die Seite gewechselt, und O.D.I.N. hat nicht gefragt, warum.
6	**Zivilist.** Er war nie beim Militär. Er hat nur überlebt, wo andere starben, und O.D.I.N. wollte wissen, wie.

Die erste Feuerprobe

W6	Das erste Mal, als Kugeln nicht reichten
1	Ein Gegner, der nach einem Kopfschuss aufstand und weiterging.
2	Ein Schatten, auf den er ein ganzes Magazin geleert hat. Die Wand dahinter war danach durchlöchert. Der Schatten nicht.
3	Ein Kamerad, der plötzlich eine fremde Sprache sprach und auf ihn anlegte.
4	Ein Funkgerät, das weitersendete, obwohl die Batterie fehlte.
5	Eine Frau in einem Mantel, die mit Kreide einen Kreis zog und ihm damit das Leben rettete.
6	Nichts. Er hat nur die Akte danach gelesen. Das hat gereicht.

Der Weg in den Zweig

O.D.I.N. wirbt Soldiers anders an als Psionen oder Thaumaturgen. Es sucht keine Gabe, sondern eine Reaktion: Menschen, die im Angesicht des Unerklärlichen nicht erstarrt, nicht geflohen und nicht verrückt geworden sind, sondern das Nächstliegende getan haben. Den Kameraden aus dem Feuer gezogen. Die Tür zugehalten. Die Zivilisten gezählt.

W6	Wer hat dich zum Zweig gebracht?
1	Ein Mann in einem grauen Mantel, der nach einem Einsatz, über den es keinen Bericht gab, im Lazarett an deinem Bett saß.
2	Dein alter Kommandeur, der seit Jahren für eine Firma arbeitet, deren Namen er nie ausspricht.
3	Ein Rüstmeister, der deine Akte gelesen hatte und wissen wollte, warum du nach dem Vorfall nicht gezittert hast.
4	Eine Telepathin, die in einem Flüchtlingslager deine Gedanken hörte und sie für auffällig ruhig hielt.

W6	Wer hat dich zum Zweig gebracht?
5	Eine Investigatorin, die dich als Zeugen vernahm und am Ende nicht dich mitnahm, sondern deine Antworten.
6	Niemand. Du hast so lange nach denen gesucht, die damals aufgeräumt haben, bis sie dich gefunden haben.

REGEL: CHECKLISTE FÜR SOLDIERS

Kernfertigkeiten: je +1 auf Schusswaffen, Athletik und Taktik, dazu die Fertigkeiten der Einheit.

Ausrüstung: Sturmgewehr, Kampfanzug mit Helm, zwei Hochexplosiv-Granaten, Verbandskasten, dazu die Ausrüstung der Einheit und ein Salzsäckchen. Startkapital (IN + WE) × 1.000 €.

Silber: das Messer, Variante nach Wahl (Kapitel V). Würfle oder wähle, wessen Name schon darauf steht.

Arsenal: noch keine Module. Alle sechs Manöver beherrscht jeder Soldier von Anfang an.

Archetyp: einer der sechs aus diesem Kapitel, zusätzlich zum Antrieb oder an seiner Stelle.

Tipp: Leg Ausweichen auf mindestens 2 und vergiss Zähigkeit nicht. Soldiers stehen vorn, und jeder Punkt darin ist ein Lebenspunkt.

Warum sie bleiben

Soldiers bleiben bei O.D.I.N., weil sie etwas gesehen haben, das sie nicht vergessen können, und weil sie der Meinung sind, dass jemand dagegenhalten muss. Die folgenden Archetypen ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk.

Der Beschützer

Er kämpft für die, die hinter ihm stehen. Für seine Zelle, für die Menschen, die nie erfahren werden, wovor er sie bewahrt hat. Die Frage für sein Spiel: Wen würde er opfern, um zehn andere zu retten?

Der Heimatlose

Er hat außerhalb von O.D.I.N. nichts mehr. Keine Familie, keine Heimat, kein Leben, in das er zurückkehren könnte. Der Zweig ist sein Zuhause, der Trupp seine Familie. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn ihm der Zweig einen Befehl gibt, den er nicht befolgen kann?

Der Rächer

Er hat jemanden verloren, an einem Riss, in einem Keller, in einer Nacht wie Kiruna. Er ist hier, um die Rechnung zu begleichen. Die Frage für sein Spiel: Was bleibt, wenn es niemanden mehr gibt, an dem er sich rächen kann?

Der Profi

Er ist Soldat, weil er gut darin ist. O.D.I.N. zahlt besser als jede Armee, die Ausrüstung ist besser, die Gegner sind interessanter. Er macht seinen Job. Die Frage für sein Spiel: Wo ist die Grenze, an der auch ein Profi Nein sagt?

Der Gläubige

Er glaubt an Ares, an den Zweig, an die Mission. Er hat die Chronik gelesen, er kennt Ashgroves Namen, er trägt das Abzeichen mit Stolz. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn er herausfindet, dass die Befehlskette lügt?

Der Verwundete

Er ist nicht mehr der, der er vor dem ersten Einsatz war. Er schläft schlecht, er zählt Ausgänge, er erschrickt bei lauten Geräuschen. Er bleibt, weil draußen alles noch schlimmer wäre. Die Frage für sein Spiel: Wer hilft ihm, bevor es zu spät ist?

REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB

Ein Soldier 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 Arsenal

„Ein Soldier lernt nicht eine Sache perfekt. Er lernt zwanzig Sachen gut genug, damit er die einundzwanzigste überlebt.“
Ausbilder, Lager Ashgrove

Psionen wachsen wie ein Baum, Thaumaturgen dringen in ein Siegel ein. Soldiers bauen ein **Arsenal**. Ihr Klassenbaum ist breit und flach: wenige Stufen, viele Möglichkeiten, und jede Einheit kann bei jeder anderen lernen. Ein Stormbreaker, der sich tarnen will, lernt bei den Shadow Paratroopers. Ein Echo-Operative, der mehr aushalten will, lässt sich Knochenpanzer einsetzen.

	GRUND-AUSBILDUNG	STORM-BREAKER	ECHO-OPERATIVE	SHADOW PARATROOPER	NANOTECH VETERAN	TECHNO-STORMTROOPER
STUFE I Kadett, 4 EP	Feuerdisziplin Schmerzresistenz Stellungswechsel	Schwerer Träger Sprengmeister	Stille Schritte Frequenzfinder	Luftlandung Fallensteller	Schnellheilung Knochenpanzer	Schildtechniker Booster-Sprung
STUFE II Senior-Agent, 6 EP	Feldsanitäter Eiserne Nerven	Bunkerknacker	Resonanzschuss	Geisterlauf	Überlastschutz	Schnelllader
STUFE III Veteran, 8 EP	Kommandostimme	Mauerbrecher	Totenstille	Schatten des Todes	Zweite Zelle	Festung

HARNISCH

DAS SILBER wächst neben dem Arsenal, Stück für Stück, nie mit EP (Kapitel V)

Messer · Armschiene · Brustplatte · Schulterstücke · Handschuh · Laufmantel · Beinschienen · Visier

Eigene Einheit und Grundausbildung zum Normalpreis, jede andere Einheit 2 EP mehr. Keine Voraussetzung außer dem Rang.

Aufbau

- **Drei Stufen.** Stufe I steht ab dem Rang Kadett offen, Stufe II ab Senior-Agent, Stufe III ab Veteran.
- **Sechs Spalten.** Die Grundausbildung steht jedem Soldier offen. Dazu kommen die fünf Einheiten mit je vier Modulen.
- **Keine Voraussetzungen.** Außer dem Rang braucht ein Modul nichts. Ein Veteran kann ein Modul der Stufe III kaufen, ohne die Stufe I derselben Spalte zu besitzen.
- **Breite.** Module der eigenen Einheit und der Grundausbildung kosten den Normalpreis, Module jeder anderen Einheit 2 EP mehr. Es gibt keine Grenze, wie viele fremde Einheiten ein Soldier lernt.
- **Das Silber.** Neben dem Arsenal wächst der Harnisch aus Aschesilber, Stück für Stück, mit jedem Rang und für jede Tat. Er wird nie mit EP gekauft. Kapitel V erklärt, wie.

Stufe	Ab Rang	Kosten
I	Kadett	4 EP
II	Senior-Agent	6 EP
III	Veteran	8 EP

Die Module der fünf Einheiten stehen jeweils am Ende ihres Kapitels, ab Kapitel VII. Hier folgt die Grundausbildung, die jedem Soldier zum Normalpreis offensteht.

Grundausbildung

Stufe	Modul	Wirkung
I	**Feuerdisziplin**	Einmal pro Kampf +2 Würfel auf einen Fernkampfangriff, wenn sich der Soldier in dieser Runde nicht bewegt hat.
I	**Schmerzresistenz**	Passiv. Der Soldier ignoriert den Abzug für angeschlagen. Andere Abzüge durch Verletzungen und Schmerz sinken um 1.
I	**Stellungswechsel**	Passiv. Geht der Soldier in Deckung, erhält er +1 Verteidigung zusätzlich zum Deckungsbonus.
II	**Feldsanitäter**	Passiv. Erste Hilfe durch den Soldier heilt 1 LP mehr und ist auch unter Beschuss ohne Abzug möglich.
II	**Eiserne Nerven**	Passiv. +2 Würfel auf Grauen-Proben während eines Kampfes. Das Magazin auf Brandmunition zu wechseln, ist eine freie Aktion.
III	**Kommandostimme**	Einmal pro Kampf, freie Aktion. Alle Verbündeten, die den Soldier hören, erhalten +1 Initiative und +1 Würfel auf ihre nächste Probe.

Manöver

Alle Soldiers beherrschen die folgenden Manöver. Sie kosten keine EP und stehen ab dem Rang Kadett zur Verfügung. Andere Klassen können sie nur lernen, wenn ein Soldier sie ihnen beibringt. Das dauert eine Mission,

verlangt die Zustimmung der Spielleitung und kostet den Schüler 3 EP pro Manöver.

Sperrfeuer. Eine Aktion, nur mit Waffen mit der Eigenschaft Automatisch. Der Soldier bestreicht einen Bereich von bis zu 10 m Breite und würfelt sofort seinen Angriff. Bis zu seiner nächsten Aktion wird jeder Gegner, der den Bereich betritt oder sich darin bewegt, mit diesen Erfolgen angegriffen, jeweils gegen seine eigene Verteidigung. Verbraucht die dreifache Munition.

Deckungsfeuer. Eine Aktion. Bis zur nächsten Aktion des Soldiers erhält ein Verbündeter, der sich bewegt, +2 Verteidigung gegen Fernkampf.

Rückendeckung. Freie Aktion, einmal pro Runde. Der Soldier und ein Verbündeter in 2 m stehen Rücken an Rücken. Beide können nicht überrascht werden und erhalten +1 Verteidigung, solange sich keiner von beiden bewegt.

Ziel markieren. Eine Aktion, WE + Wahrnehmung gegen Machbar (2). Der nächste Angriff eines Verbündeten auf das markierte Ziel erhält +1 Würfel pro Erfolg über der Schwierigkeit, höchstens +3.

Sturmangriff. Hat sich der Soldier in dieser Runde mindestens 5 m in gerader Linie auf sein Ziel zubewegt, richtet sein Nahkampfangriff oder Handgemenge +1 Schaden an. Bis zu seiner nächsten Aktion hat er −1 Verteidigung.

Geordneter Rückzug. Eine Aktion. Alle Verbündeten in 10 m, die den Soldier hören, dürfen sofort bis zu 10 m zurückweichen, ohne dass es ihre nächste Bewegung kostet, und erhalten bis zu ihrer nächsten Aktion +1 Verteidigung. Der Soldier selbst bleibt stehen, als Letzter.

BEISPIEL: BRANDT LEGT SPERRFEUER

Brandt legt mit dem Sturmgewehr Sperrfeuer über einen Kellergang. Er würfelt GE 4 weiße und Schusswaffen 4 bunte Würfel.

Weiß: 6, 3, 5, 1. Bunt: 4, 2, 6, 1. Das sind 2 plus 2, also 4 Erfolge. Die Spielleitung notiert sie.

Ein Söldner (Verteidigung 2) rennt durch den Gang. 4 Erfolge gegen 2 sind 2 Überschuss. Schaden: 4 + 2, und dank Rüstungsbruch zählt seine Schutzweste nicht. Er verliert 6 LP. Der zweite Söldner bleibt in Deckung.

Hätte Brandt nur einen Erfolg und dazu zwei Einsen gewürfelt, wäre der Angriff gescheitert und hätte mehr Einsen als Erfolge: ein Patzer. Ladehemmung, und das Sperrfeuer bricht sofort ab.

Spielbeispiel: Das Arsenal wächst

Nachtfalke, der Shadow Paratrooper, hat nach vier Missionen 20 EP gesammelt und den Rang Agent erreicht. Sein Spieler überlegt, was er kauft.

Die Möglichkeiten. Stufe I steht ihm vollständig offen, Stufe II erst ab Senior-Agent. Die Module seiner Einheit, Luftlandung und Fallensteller, kosten je 4 EP. Die Grundausbildung ebenfalls. Jedes Modul der Stufe I einer anderen Einheit kostet 6 EP.

Die Entscheidung. Der Spieler nimmt Fallensteller (4) aus der eigenen Einheit und Feuerdisziplin (4) aus der Grundausbildung. Dann sieht er bei den Echo-Operative Stille Schritte und nimmt es für 6 EP, weil Nachtfalke oft in Gebäuden arbeitet. Die restlichen 6 EP spart er, um beim Aufstieg zum Senior-Agent sofort Geisterlauf kaufen zu können.

Die Folgen. Nachtfalke trägt jetzt vier Fallen statt drei, hat +2 Würfel auf Heimlichkeit in Gebäuden und einmal pro Kampf einen besonders präzisen Schuss aus der Deckung. Kein anderer Klassenbaum erlaubt es, so früh so breit zu werden.

Kampfbeispiel: Manöver in der Zelle

Eine kurze Kampfszene zeigt, wie Soldiers ihre Manöver einsetzen. Brandt, der Stormbreaker, und Resonanz, die Echo-Operative, sind mit Folio, dem Thaumaturgisten, in einer Lagerhalle. Vier Söldner eines Sammlers (Grundregelwerk, Kapitel XI: Verteidigung 2, Rüstung 2, 9 LP) stehen zwischen ihnen und einer Bleikiste, in der etwas erwacht. Folio muss die Kiste erreichen und zwei Runden lang ein Siegel auf den Deckel legen.

Runde 1. Resonanz handelt zuerst, Initiative 5. Sie nutzt **Ziel markieren** auf den Söldner neben der Kiste: WE 4 und Wahrnehmung 5 gegen Machbar (2). Sie erzielt 4 Erfolge, also 2 über der Schwierigkeit, und der nächste Angriff auf ihn erhält +2 Würfel. Brandt, Initiative 4, schießt mit dem Sturmgewehr, mit 5 weißen und 4 bunten Würfeln, weil ihn der schwere Kampfanzug einen weißen kostet. Er erzielt 7 Erfolge, 5 Überschuss. Dank Rüstungsbruch zählt die Schutzweste nicht: 4 + 5 = 9 Schaden, der Söldner fällt. Den grandiosen Erfolg nutzt Brandt für ein zweites Ziel in unmittelbarer Nähe, das den Waffenschaden von 4 erleidet.

Die übrigen drei schießen auf Brandt. Sein schwerer Kampfanzug mit Rüstung 4 fängt fast alles ab, er verliert 1 LP.

Runde 2. Folio muss zehn Meter durch offenes Gelände. Brandt gibt **Deckungsfeuer**, und Folio läuft mit +2 Verteidigung gegen Fernkampf. Resonanz steht mit Brandt in **Rückendeckung**, niemand kann die beiden überraschen. Folio erreicht die Kiste und beginnt das Siegel.

Runde 3. Die Söldner drängen vor. Brandt legt **Sperrfeuer** über den Gang und würfelt 4 Erfolge. Zwei Söldner bleiben in Deckung, der verletzte versucht es trotzdem und fällt. Es war ihr Truppführer.

Runde 4. Folio schließt das Siegel, und die Kiste verstummt. Ohne Anführer ziehen sich die Söldner zurück und decken ihren Rückzug mit Feuer. Brandt ruft **Geordneter Rückzug**: Folio und Resonanz weichen hinter die Kisten aus, mit +1 Verteidigung. Brandt bleibt als Letzter stehen, wie es die Regel verlangt.

Die Zelle hat zusammen einen einzigen Lebenspunkt verloren. Die Soldiers haben den Kampf nicht gewonnen, weil sie mehr Gegner besiegt haben, sondern weil sie dem Thaumaturgen die zwei Runden verschafft haben, die er brauchte.

Häufige Fragen

Kann ein Soldier alle fünf Einheiten lernen? Ja. Das Arsenal kennt keine Grenze. Es wird nur teuer.

Gelten die Fähigkeiten der eigenen Subklasse, wenn ich ein Modul einer anderen Einheit kaufe? Ja. Module ergänzen die Subklasse, sie ersetzen sie nie.

Brauche ich die Ausrüstung einer anderen Einheit, um ihre Module zu nutzen? Manchmal. Resonanzschuss braucht eine Resonanzpistole, Schildtechniker einen Energieschild. Die Resonanzpistole ist häufig und frei erhältlich. Der Energieschild ist nicht käuflich und wird nach Entscheidung des Zweigs ausgegeben (Grundregelwerk, Kapitel X).

Wie viele Manöver kann ich in einer Runde einsetzen? Eines, das eine Aktion kostet, und dazu Rückendeckung als freie Aktion. Die Bewegung bleibt davon unberührt.

Kann ein Soldier Manöver mit einem Psion oder Thaumaturgen kombinieren? Ja. Deckungsfeuer für einen Thaumaturgen, der zu seinem Kreis läuft, ist eine der häufigsten Taktiken bei O.D.I.N.

Was geschieht mit meinem Silber, wenn mein Charakter stirbt? Es geht zurück in die Waffenkammer, und dein Name bleibt auf der Innenseite stehen, mit einem Kreuz. Spielst du danach wieder einen Soldier, bekommt er vielleicht eines deiner Stücke. Die Spielleitung entscheidet.

Kapitel V.
DAS SILBER

Das Silber

„Man bekommt kein neues Silber. Man bekommt das Silber von jemandem, der es nicht mehr braucht.“
Rüstmeister, Hort-3

Kein Soldier beginnt seinen Dienst mit einem Harnisch. Er beginnt mit einem Messer, auf dessen Innenseite schon Namen stehen. Alles, was danach kommt, jedes Stück Metall an seiner Schulter, seinem Arm, seiner Brust, hat vor ihm jemand anderes getragen. Wer einem erfahrenen Soldier gegenübersteht, hat die Geschichte von Dutzenden vor sich, die vor ihm kamen.

Das Silber ist das Einzige bei O.D.I.N., das man nicht kaufen, nicht anfordern und nicht mit Erfahrung erwerben kann. Es wird weitergegeben.

Aschesilber

Nach Kiruna mischten Ashgrove und der Alchemist Evan Pryce den Staub erschöpfter Kristalle zuerst in Munition. 1955 gelang es Pryce, den Staub auch in Metall zu binden. Heraus kam ein mattgraues Metall, schwerer als Stahl, immer ein wenig wärmer als seine Umgebung. Die Soldiers nannten es **Aschesilber**, weil es aussah wie Silber, das durch ein Feuer gegangen war.

Aus der ersten Schmelze entstand ein einziges Messer. Pryce gab es Ashgrove, und es liegt heute neben seinem Notizbuch in der Waffenkammer von Hort-1.

In den folgenden 34 Jahren fertigte die Werkstatt des Kollegiums in Wales Aschesilber für den Taktischen Zweig: Messer, Armschienen, Platten, Beschläge, jedes Stück von Hand, jedes mit einer Nummer. Aschesilber wirkt gegen alles, was aus Rissen kommt. Es schneidet Schatten, hält Klauen auf, die durch Stahl gehen, und Wesen, die gewöhnliche Waffen nicht spüren, spüren es.

1989

Im Jahr des Verrats stellte das Kollegium die Herstellung ein. Es gab keinen Kristallstaub mehr für Metall heraus, nur noch für Munition, und es gab nie eine Begründung, die über „Sicherheitsgründe“ hinausging. Ashgrove war zu diesem Zeitpunkt seit einem Jahr tot. Sein Nachfolger schrieb drei Briefe an das Kollegium. Keiner wurde beantwortet.

Seitdem gibt es nur noch das Silber, das schon existiert. Der Taktische Zweig führt ein Verzeichnis darüber. Es umfasst gut zweihundertfünfzig Stücke, verteilt auf die Waffenkammern aller Horte. Jedes Jahr werden es ein paar weniger, weil Stücke in Rissen verschwinden, zerbrechen oder mit ihren Trägern nicht zurückkommen. Die älteren Soldiers rechnen manchmal nach, wie lange es noch reicht. Sie hören meistens auf, bevor sie fertig sind.

Das Verzeichnis

Das Verzeichnis ist ein in Leinen gebundenes Buch, von dem es sieben Abschriften gibt, eine in jeder großen Waffenkammer. Jede Zeile nennt eine Nummer, den Platz, die Variante, das Jahr der Schmiede und den Hort, in dem das Stück gerade liegt oder getragen wird. Nummer 1 ist Ashgroves Messer. Es wird nicht verliehen.

Die Rüstmeister gleichen ihre Abschriften einmal im Jahr ab, per Kurier, nie per Funk. Dabei ist ihnen etwas aufgefallen, über das sie nicht gern reden: Die höchste Nummer im Verzeichnis ist nicht die letzte, die das Kollegium geliefert hat. Nummer 341, ein Visier, wurde im Dezember 1989 geschmiedet, drei Wochen nach dem Beschluss, keine Stücke mehr herzustellen. Wer es geschmiedet hat, steht nirgends.

Die Namen

Jedes Stück Aschesilber trägt auf der Innenseite eine Nummer und darunter Namen. Klarnamen, keine Codenamen, eingraviert mit einem feinen Stichel, einer unter dem anderen. Der erste Name ist der des ersten Trägers, oft aus den Sechziger- oder Siebzigerjahren. Der letzte ist der des Soldiers, der das Stück gerade trägt.

Stirbt ein Soldier oder scheidet er aus dem Dienst aus, geht sein Silber zurück in die Waffenkammer. Der Rüstmeister reinigt es, prüft es und legt es in das Regal, bis es jemand verdient. Sein Name bleibt stehen. Neben die Namen der Gefallenen setzt der Rüstmeister ein

kleines Kreuz, neben die der Ausgeschiedenen einen Strich. Auf manchen alten Stücken stehen zwölf Namen und elf Kreuze.

Die Namen sind der einzige Ort bei O.D.I.N., an dem der Klarname eines Soldiers dauerhaft festgehalten wird, außer im Helm seines Anzugs. Und sie sind der Grund, warum kein Soldier sein Silber leichtfertig trägt.

Der Appell

Silber wird nicht übergeben, sondern verliehen, und zwar beim **Appell**: einer kurzen Zusammenkunft in der Waffenkammer oder auf dem Hof des Stützpunkts, vor dem Trupp oder vor der Zelle. Der Rüstmeister bringt das Stück. Der Truppführer oder der ranghöchste Soldier liest die Namen auf der Innenseite vor, alle, auch die mit Kreuz. Dann sagt er, wofür das Stück jetzt verliehen wird. Dann graviert der Rüstmeister den neuen Namen darunter, noch am selben Abend.

Das ist die wichtigste Zeremonie, die der Zweig kennt, und sie dauert selten länger als fünf Minuten. Aber kein Soldier hat sie je ausgelassen.

Im Spiel ist der Appell eine kurze Szene zu Beginn der Sitzung nach der Mission, in der das Stück verdient wurde. Die Spielleitung liest die Namen der Vorbesitzer vor, die Tabelle unten hilft dabei. Der Spieler sagt in einem Satz, wofür sein Charakter das Stück bekommt.

Wie man Stücke bekommt

```
REGEL: DAS SILBER VERDIENEN

Mit jedem Rang erhält ein Soldier ein Stück: das Messer als Kadett, ein weiteres Stück als Agent, Senior-Agent, Veteran und Schattenoffizier.

Nach jeder Mission kann die Spielleitung für eine besondere Tat ein weiteres Stück verleihen. Höchstens eines pro Mission und pro Zelle.

Stücke können nie mit EP gekauft werden.

Der Soldier wählt, welchen Platz das neue Stück füllt und welche Variante es hat. Jeder Platz kann nur einmal besetzt werden. Die Spielleitung darf entscheiden, dass eine bestimmte Variante gerade nicht im Regal liegt.
```

Kein Soldier trägt mehr Stücke, als sein Rang erlaubt: als Kadett 2, als Agent 3, als Senior-Agent 5, als Veteran 7 und als Schattenoffizier 8. Stücke für Taten, die darüber hinausgehen, bleiben im Regal, bis der Rang reicht. Sie sind ihm dann sicher.

Was ist eine Tat? Die Spielleitung entscheidet, aber es gibt Traditionen im Zweig. Stücke werden verliehen für:

- **Den Flur gehalten.** Eine Stellung gegen eine Übermacht gehalten, damit andere entkommen konnten.
- **Den Letzten getragen.** Einen verwundeten oder toten Kameraden aus einer Lage gebracht, aus der er allein nicht herausgekommen wäre.
- **Die Tür geschlossen.** Einen Riss geschlossen, verschüttet oder verteidigt, bis ein Thaumaturg kam.
- **Nicht geschossen.** Die richtige Entscheidung getroffen, obwohl die Waffe schneller gewesen wäre.
- **Als Letzter gegangen.** Die Regel des letzten Mannes gehalten, als es etwas gekostet hat.

Stücke werden nie für Abschüsse verliehen. Das war Ashgroves einzige Bedingung, und der Zweig hält sich daran.

Die Vorbesitzer

Jedes Stück hat eine Geschichte. Wenn ein Soldier ein neues Stück bekommt, würfelt die Spielleitung oder der Spieler auf der folgenden Tabelle für den letzten Namen vor seinem eigenen. Was es damit auf sich hat, kann im Spiel wichtig werden, oder auch nicht.

W6	Der letzte Name auf deinem Stück
1	**Mit Kreuz, ein Name, den du kennst.** Jemand aus deiner Ausbildung, deinem Stützpunkt, deiner Zelle.
2	**Mit Kreuz, ein berühmter Name.** Jemand aus der Chronik des Zweigs. Im Stützpunkt reden sie noch über ihn.
3	**Mit Strich.** Der Vorbesitzer ist ausgeschieden und lebt noch. Er weiß, dass du sein Stück trägst.
4	**Ohne Zeichen.** Kein Kreuz, kein Strich. Der Rüstmeister sagt, der Träger sei „nicht zurückgekommen“. Mehr sagt er nicht.
5	**Unleserlich.** Jemand hat den Namen ausgekratzt. Darunter stehen noch zwei andere.
6	**Dein eigener Name.** Nicht deiner, aber derselbe Name. Der Rüstmeister findet es nicht lustig.

Die acht Plätze

Ein vollständiger Harnisch hat acht Plätze. Jedes Stück wird am Kampfanzug befestigt, mit Riemen und Schnallen aus Leder. Für jeden Platz gibt es Varianten.

Der Soldier wählt, wenn er das Stück bekommt, und kann die Wahl danach nicht mehr ändern.

Platz	Variante	Wirkung
Das Messer	Klinge der Eskorte	Nahkampf mit dem Messer wirkt gegen Wesen aus Rissen wie Brandmunition, +1 Schaden.
	Wurfklinge	Wie die Klinge der Eskorte, kann zusätzlich bis 10 m geworfen werden.
	Ritualklinge	Ein mit ihr gezogener Salzkreis hält Wesen aus Rissen drei Runden statt einer auf.
Die Armschiene	Wehrschiene	Passiv. +1 Verteidigung gegen Angriffe von Wesen aus Rissen.
	Fangschiene	Einmal pro Szene, ohne Aktion. Ein Nahkampfangriff gegen den Soldier wird mit −2 Würfeln gewürfelt.
Die Brustplatte	Herzplatte	Einmal pro Mission senkt sie den Schaden eines Treffers um 3.
	Stille Platte	Passiv. +1 Würfel gegen psionische und magische Angriffe auf den Geist, zusätzlich zur Dämpfung des Anzugs.
Die Schulterstücke	Wachstück	Passiv. +1 Würfel auf Grauen-Proben.
	Truppstück	Passiv. Verbündete in 2 m erhalten die Vorteile von Rückendeckung, auch wenn sie sich bewegen.
Der Handschuh	Rissfaust	Handgemenge gegen Wesen aus Rissen richtet +2 Schaden an. Ein Schlag zerreißt Illusionen und Schattengestalten.
	Griff des Letzten	Einmal pro Szene, eine Aktion, ohne Probe. Ein sterbender Verbündeter, den der Soldier berührt, ist stabilisiert.
Der Laufmantel	Silberkorn	Passiv. Ein Korn aus Aschesilber auf der Waffe. +1 Würfel auf Fernkampfangriffe mit dieser Waffe gegen Wesen aus Rissen.
	Stimmlauf	Brandmunition aus dieser Waffe richtet +1 Schaden zusätzlich an.
Die Beinschienen	Wanderschienen	Passiv. Bannkreise, Salzlinien und Barrieren der eigenen Seite behindern ihn nicht. Er kann sie betreten, ohne sie zu brechen.
	Standschienen	Passiv. Übernatürliche Wesen können ihn nicht umwerfen, zurückstoßen oder festhalten.
Das Visier	Klarsicht	Einmal pro Szene sieht er eine Runde lang Unsichtbares, Illusionen und Verborgenes.
	Totenblick	Passiv. Er erkennt auf einen Blick, ob ein Wesen aus einem Riss stammt, und ob es schwer verwundet ist.

Wenn der Harnisch wächst

Ein einzelnes Stück Aschesilber ist eine Waffe. Mehrere Stücke werden etwas anderes. Die Soldiers sagen, das Silber erkenne sich selbst.

Stücke	Wirkung
3	**Erkennbar.** Wesen aus Rissen spüren das Silber. Die Spielleitung entscheidet für jedes Wesen, ob es dem Soldier ausweicht oder ihn zuerst angreift. Beides ist nützlich, wenn man es weiß.
5	**Unbeirrbar.** Der Soldier ist immun gegen Grauen bis zur Stufe Verstörend (2). Und er beginnt, das Silber zu hören.
8	**Vollharnisch.** Der Soldier ist eine Legende des Zweigs. Er wählt eines der drei alten Ehrenzeichen und besitzt es dauerhaft: Der Letzte Mann, Befehl von Ares oder Kiruna-Spange.

DIE DREI EHRENZEICHEN

Der Letzte Mann: Einmal pro Kampagne überlebt der Soldier eine Lage, die ihn getötet hätte. Er bleibt mit 1 LP stehen, und die Spielleitung erzählt, wie.

Befehl von Ares: Einmal pro Mission erhält die ganze Zelle vor der ersten Kampfrunde eine zusätzliche Runde, in der nur sie handelt.

Kiruna-Spange: Einmal pro Mission ist der Soldier für eine Szene immun gegen jedes Grauen.

Nachhall

Aschesilber enthält den Staub erschöpfter Kristalle. Die Alchemisten sagen, der Staub sei leer. Die Soldiers mit fünf Stücken und mehr sagen etwas anderes, wenn man sie in der Kantine nach dem dritten Bier fragt.

```
REGEL: NACHHALL
Ab dem fünften Stück hat ein Soldier einen
Wert für Nachhall: die Zahl seiner Stücke
minus 4. Manche Regeln erhöhen ihn
vorübergehend. Das steht dann dabei.
Immer wenn er eine Grauen-Probe nicht besteht
oder in einem Kampf gegen Wesen aus Rissen auf
0 LP fällt, würfelt die Spielleitung verdeckt
einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner
als der Nachhall, antwortet das Silber. Was
das bedeutet, entscheidet die Spielleitung.
Das Spielleiterbuch gibt ihr Anregungen.
```

Die meisten Soldiers mit Vollharnisch berichten dasselbe. In stillen Nächten, wenn der Harnisch am Haken hängt, hören sie ein leises Summen aus den Stücken. Manche schwören, dass es Stimmen sind. Und dass sie die Namen kennen, die auf der Innenseite stehen.

Verlorenes Silber

Stücke können verloren gehen. Ein Soldier, der in einem Riss verschwindet, nimmt sein Silber mit. Einer, der einen Harnisch in einem brennenden Gebäude zurücklassen muss, findet ihn nicht wieder. Und manchmal zerbricht ein Stück, an einem Gegner, der zu stark war.

```
REGEL: EIN STÜCK VERLIEREN
Patzt ein Soldier bei einem Angriff gegen ein
Wesen aus einem Riss, kann die Spielleitung
entscheiden, dass ein Stück dabei zerbricht.
Sie sagt es vorher nie an und tut es selten.
Ein verlorenes Stück wird nie ersetzt. Der
Platz bleibt leer, für immer. Ist das Stück
nicht zerbrochen, sondern verschwunden, kostet
es die Zelle wie im Grundregelwerk 2
Vertrauen. Und das Verzeichnis des Zweigs wird
um eine Zeile kürzer.
```

Ein verlorenes Stück fehlt dem ganzen Zweig, nicht dem Soldier allein. Wer eines verliert, bekommt es von niemandem vorgeworfen. Aber beim nächsten Appell wird sein Name vorgelesen, bei dem Stück, das er nicht mehr hat, und alle wissen, was das heißt.

Deshalb gehen Soldiers manchmal zurück. In brennende Gebäude, in Keller, an den Rand eines Risses, um ein Stück Silber zu holen, das neben einem Toten liegt. Die Vorschriften verbieten das. Die ungeschriebenen Regeln verlangen es.

Bräuche

„Man poliert sein Silber nie. Das Grau gehört dazu. Wer poliert, will die Namen nicht mehr sehen.“
Soldier, Codename Bastion

- **Nie polieren.** Aschesilber bleibt matt. Wer es poliert, gilt als eitel, oder als jemand, der vergessen will.
- **Die Innenseite.** Die Namen zeigen immer zum Körper. Niemand liest die Namen auf dem Silber eines anderen, außer er wird eingeladen.
- **Der erste Griff.** Beim ersten Anlegen eines neuen Stücks liest der Soldier die Namen noch einmal, leise, für sich.
- **Die Besuche.** Viele Soldiers suchen die Vorbesitzer ihrer Stücke, die noch leben, oder die Gräber derer mit Kreuz. Der Zweig sieht das nicht gern. Er verbietet es auch nicht.
- **Das Messer bleibt.** Auch wer einen Vollharnisch trägt, behält das Messer vom ersten Tag. Es ist das einzige Stück, das nie abgelegt wird, bis zum letzten Appell.

Dein erstes Stück

Das Messer bekommt jeder Soldier beim ersten Appell am Ende der Grundausbildung. Wähle oder würfle, wer es vor dir getragen hat.

W6	Der erste Name auf deinem Messer
1	Ein Name aus der Eskorte, 1955. Einer der ersten, die es je gab.
2	Eine Frau, die in Berlin 1991 bei Schildwall im Tunnel stand.
3	Ein Soldier, der Kiruna überlebt hat, einer der drei, dessen Name auf keinem anderen Stück steht.
4	Jemand aus dem Suchtrupp von Nordlicht.
5	Ein Name, der auf dem Messer eines Kameraden aus deiner Ausbildung auch steht.
6	Nur ein Name, deiner. Das Messer ist eines der letzten, die 1989 geschmiedet wurden, und hat nie jemand anderem gehört.

Sechs Namen

Der Appell fand an einem Dienstag statt, auf dem Hof von Hort-3, unter einem Himmel, der nach Schnee aussah. Es waren nur vier Soldiers da und der Rüstmeister, ein alter Mann mit steifem Bein, der eine Armschiene in einem Tuch trug.

Brandt stand vorne. Er hatte nicht gewusst, dass es heute war. Man sagte es einem nicht vorher.

Truppführer Mensah nahm die Schiene aus dem Tuch. Sie war mattgrau, schlicht, mit zwei Lederriemen, und an der Außenseite zog sich eine lange, flache Delle entlang, als hätte etwas mit großer Kraft daran entlanggeschrammt. Mensah drehte sie um und las, langsam und deutlich, wie es sich gehörte.

„Nummer einhundertvierzehn. Robert Kane, 1962, Kreuz. Élodie Garnier, 1971, Kreuz. Kjell Haugen, 1976, Strich."

Brandt hob den Kopf.

„Jan Wierzba, 1990, Kreuz. Siobhan Doyle, 2003, Kreuz. Anders Holm, 2012, Kreuz."

Mensah sah auf. „Sechs Namen. Fünf Kreuze." Er machte eine Pause, wie es sich gehörte. „Verliehen an den Soldat mit dem Codenamen Brandt. Für das Karakorum. Er hat eine Tür geschlossen, die er selbst aufgemacht hat, und er hat nie darüber geredet." Er faltete das Tuch zusammen. „Auf Anordnung des Generals."

Es war das erste Mal, dass der Zweig ein Stück für etwas verlieh, das vor dem Dienst geschehen war. Die vier anderen sahen sich an und sagten nichts.

Brandt nahm die Schiene. Sie war warm, obwohl sie den ganzen Morgen im Tuch gelegen hatte.

Nach dem Appell blieb er noch auf dem Hof stehen, als die anderen schon hineingegangen waren. Der Rüstmeister kam zu ihm herüber, mit seinem Stichel in der Hand, um den neuen Namen zu gravieren.

„Haugen", sagte Brandt. „Der Haugen? Nordlicht?"

„Derselbe." Der Rüstmeister setzte den Stichel an. „Er hat sie 1989 zurückgegeben, als er aufgehört hat. Er hat gesagt, er wolle sie nicht mehr tragen, weil sie ihm nachts etwas erzählt."

„Was?"

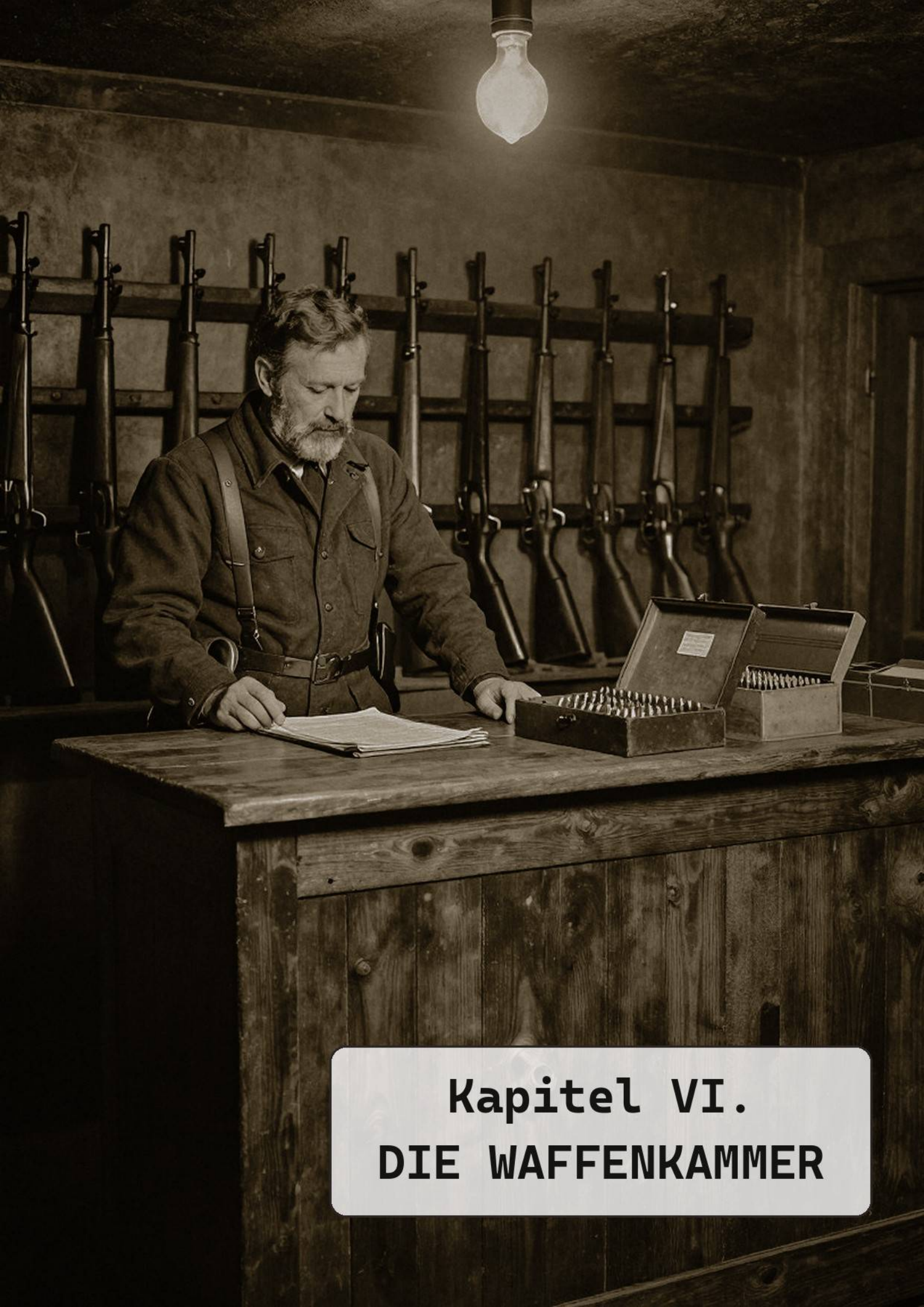
Der Rüstmeister zuckte mit den Schultern und gravierte weiter, einen Buchstaben nach dem anderen. „Er hat es mir nicht gesagt. Aber er hat gesagt, wenn die Schiene irgendwann an jemanden geht, der im Karakorum war, soll ich ihm etwas ausrichten."

Brandt wartete.

„Dass das Funkgerät nicht das Einzige ist, das ohne Batterie sendet", sagte der Rüstmeister. Er blies den Metallstaub aus der Gravur und reichte Brandt die Schiene zurück. „Keine Ahnung, was er damit meint. Ich richte nur aus."

Brandt drehte die Schiene um. Unter Anders Holm stand jetzt sein eigener Name, frisch und hell im grauen Metall. Sieben Namen. Er zog die Riemen fest und ging hinein.

In der Nacht hing die Schiene am Haken neben seinem Bett. Er lag lange wach und hörte zu. Er hörte nichts. Noch nicht.



Kapitel VI.
DIE WAFFENKAMMER

Die Waffenkammer

„Silber ist für Dinge, Blei ist für Menschen. Wer das verwechselt, bekommt von mir keins von beiden mehr.“
Rüstmeister, Hort-3

Die folgende Ausrüstung ergänzt Kapitel X des Grundregelwerks. Soldiers kaufen ihre Ausrüstung selten, sie fassen sie beim Rüstmeister. Was es gibt, hängt von Rang, Einsatz und Laune des Rüstmeisters ab. Die Spielleitung entscheidet, was genehmigt wird. Die Ausrüstung der einzelnen Einheiten steht in ihren Kapiteln.

Munition und Waffen

Gegen das Übernatürliche

Seit Kiruna weiß der Zweig, dass gewöhnliche Munition gegen manche Gegner nicht wirkt. Die Spielleitung entscheidet für jedes Wesen, ob es gewöhnliche Geschosse spürt. Viele Wesen aus Rissen spüren sie nur halb, wie Schattenwesen, manche gar nicht, und Tote fast nie. Brandmunition und Silber wirken gegen alles aus Rissen, gegen Außerirdische, Mutanten und Maschinen aber nicht besser als Blei.

Munition	Wirkung
Brandmunition (Kristallstaub)	Wirkt gegen Wesen aus Rissen, auch gegen solche, die gewöhnliche Geschosse nicht spüren. +1 Schaden gegen sie. Gegen alle anderen Wesen wie gewöhnliche Munition. Nie gegen Menschen. *Ein Magazin pro Mission, über den Rüstmeister.*
Silberkern	Wirkt gegen Wesen aus Rissen und gegen Wesen, die auf Silber reagieren, etwa manche Dämonen und Gestaltwandler. +1 Schaden gegen sie. *Selten.*
Salzschrot	Nur für Schrotflinten. Wesen aus Rissen, die getroffen werden, verlieren ihre nächste Aktion. Kein Schaden gegen Menschen. *Häufig.*
Bleikern	Gewöhnliche Munition. Wirkt gegen alles, was blutet. *Sehr häufig.*
Resonanzladung	Für Resonanzpistolen. Das Geschoss zerspringt im Ziel und stört Psi und Magie: Das Ziel würfelt in seiner nächsten Runde mit −2 Würfeln auf Psi und Zauber. *Selten.*

Im Zweig heißt Brandmunition nur **Silber**, obwohl kein Gramm Silber darin ist. Der Name stammt aus der Zeit der Eskorte, als die erste Charge nach Silberputzmittel roch. Wer echte Silberkern-Munition meint, sagt **Kern**.

REGEL: DIE ERSTE KUGEL

Wer auf ein Wesen schießt, das gewöhnliche Munition nicht spürt, merkt es beim ersten Treffer: Der Schaden bleibt aus, und die Spielleitung verlangt eine Grauen-Probe, falls es in dieser Mission noch keine für dieses Wesen gab.

Das Magazin auf Brandmunition zu wechseln, ist Nachladen und kostet eine Aktion. Ein Soldier mit dem Modul Eiserne Nerven wechselt als freie Aktion.

Waffen

Waffe	Werte und Eigenschaften
Kiruna-Karabiner	Schaden 4, Reichweite 150 m. Ein Karabiner nach Ashgroves Vorbild, für Brandmunition optimiert. Brandmunition gibt +2 statt +1 Schaden. *Sehr selten.*
Kampfschrotflinte	Schaden 4, Reichweite 20 m. Streuung. Kann Salzschrot verschießen. *Häufig.*
Ashgrove-Messer	Schaden 2, Nahkampf. Das erste Stück Aschesilber jedes Soldiers, siehe Kapitel V.
Signalpistole mit Magnesium	Schaden 2, Reichweite 50 m. Das Licht blendet Schattenwesen für eine Runde. Feuer. *Häufig.*
Kompaktes Flammenwerfer-Modul	Schaden 3, Reichweite 10 m. Fläche 3, Feuer. Wird am Unterlauf eines Sturmgewehrs befestigt. *Sehr selten.*

Ausrüstung im Einsatz

Schutz

Gegenstand	Wirkung
Salzsäckchen	Ein Säckchen Salz. Man kann damit einen Kreis streuen, der Wesen aus Rissen eine Runde lang aufhält. Einmal pro Säckchen. *Häufig.*
Rauchgranate mit Weihrauch	Wie eine Rauchgranate. Wesen aus Rissen im Rauch würfeln mit −1 Würfel. Aus der Werkstatt des Kollegiums. *Selten.*
Legierungsplakette	Eine kleine Platte aus Legierung S, am Helm befestigt. +1 Würfel gegen psionische Ortung. *Selten.*

Aufklärung und Verbindung

Gegenstand	Wirkung
Rissdetektor	Misst Ozon und Luftdruck. Schlägt an, wenn sich in 50 m ein Riss öffnet oder offen ist. *Selten.*
Truppfunk mit Relais	Funk, der auch in Kellern und Stollen hält. Reichweite 2 km. *Häufig.*
Wärmebildgerät	+2 Würfel auf Wahrnehmung bei Dunkelheit. Manche Wesen sind darauf nicht zu sehen, und das ist dann ein Hinweis. *Selten.*

Fahrzeuge

Soldiers fahren selten eigene Fahrzeuge in den Einsatz. Wenn doch, dann eines dieser drei.

Fahrzeug	Beschreibung
Unauffälliger Transporter	Weißer Lieferwagen mit Firmenaufschrift, innen Waffenhalterungen und ein Bleikasten für Kristalle. Das Standardfahrzeug jeder Zelle.
Geländewagen des Zweigs	Gepanzert, Rüstung 3 für Insassen, Allrad. Für Einsätze abseits der Straßen.
Der Hubschrauber	Nur mit Genehmigung von Ares. Bringt eine Zelle in drei Stunden fast überallhin in Europa. Die Piloten stellen keine Fragen.

Die Waffenmeisterei

In jedem Hort pflegt der Rüstmeister die Anzüge und die Waffen. Ein Soldier, der seine Waffe umbauen lassen will, bringt sie in die Waffenmeisterei und wartet drei Tage. Die Probe würfelt der Rüstmeister, nicht der Soldier. Wer sich gut mit ihm stellt, bekommt einen Bonuswürfel.

Umbau	Wirkung
Silberlauf	Die Waffe kann Brandmunition ohne Verschleiß verschießen. Ohne diesen Umbau muss sie nach jeder Mission mit Brandmunition gereinigt werden.
Schalldämpfer mit Salzkammer	Wie ein Schalldämpfer. Zusätzlich wirkt jeder Schuss gegen Schattenwesen wie Salzschrot.
Zielgerät mit Echo-Modul	+1 Würfel gegen unsichtbare Gegner, wenn ein Echo-Operative in der Zelle ist, der die Ziele markiert.

Der Kampfanzug

„Das Silber ist die Geschichte. Der Anzug ist das, woran man sie festschnallt."
Rüstmeister, Hort-3

Der Kampfanzug ist der Träger des Silbers, und er ist mehr als das. Er ist Rüstung, Werkzeuggürtel, Funkstation und manchmal Sarg. Ein Soldier verbringt in ihm mehr Stunden als in seinem Bett, und die meisten kennen jede Schnalle, jede Naht und jede Delle ihres Anzugs besser als ihr eigenes Gesicht.

Der Kampfanzug von O.D.I.N. ist kein gewöhnlicher Kampfanzug. Seine Platten sind mit einer dünnen Schicht aus Legierung S bedampft, die das Flüstern von Kristallen und den Druck psionischer Angriffe dämpft. Im Kragen steckt ein Funkgerät, das auch in der Nähe von Rissen noch sendet, meistens. An seinen Schultern, Armen und an der Brust sitzen Schnallen für die Stücke aus Aschesilber, die ein Soldier im Laufe seines Dienstes verdient. Und in der linken Brusttasche trägt jeder Soldier ein kleines Säckchen Salz, weil das in Kiruna geholfen hat und niemand weiß, ob es nicht doch geholfen hat.

Vom Mantel zur Platte

Ashgroves Eskorte trug 1947 keine Rüstung. Sie trug Mäntel, Stiefel und Stahlhelme aus Armeebeständen. Nach Kiruna ließ Ashgrove Schutzwesten aus Stahlplatten schneidern, schwer, unbequem und kaum wirksam gegen das, was aus dem Stollen gekommen war. Die Soldiers nannten sie **Ofentüren**.

In den Siebzigern entwickelte der Wissenschaftliche Zweig die ersten Anzüge aus Keramikplatten und Kevlar. Nach Nordlicht kam die Bedampfung mit Legierung S hinzu, ein Verfahren, das der Psionik-Kern seit Jahrzehnten für seine Helme nutzte und nur widerwillig teilte. Die heutigen Anzüge sind die fünfte Generation. Sie sind leichter als die Ofentüren, zehnmal so stabil und für Soldiers, die nicht in ihnen aufgewachsen sind, immer noch unbequem.

Wie ein Anzug schützt

Der Anzug hat drei Aufgaben, und nur eine davon ist das Aufhalten von Kugeln.

- **Panzerung.** Keramikplatten und Kevlar gegen Geschosse, Klingen und Splitter. Das ist der Rüstungswert aus dem Grundregelwerk.
- **Dämpfung.** Die Bedampfung mit Legierung S schwächt psionische und magische Angriffe auf den Geist ab. Nicht viel, aber genug, dass ein Soldier einen Moment länger klar denkt.
- **Verbindung.** Das Funkgerät im Kragen, der Notsender im Rücken, die Kamera am Helm. Ein Soldier im Anzug ist nie ganz allein.

```
REGEL: DÄMPFUNG
Ein Soldier in einem Kampfanzug von O.D.I.N.
erhält +1 Würfel auf Proben, um psionischen
oder magischen Angriffen auf seinen Geist zu
widerstehen. Das gilt nicht für Schutzwesten,
Tarnkleidung oder leichte Rüstung.
```

Sieben Tage

Der Anzug hing an seinem Platz in der Waffenkammer von Hort-3, zwischen den anderen, und er sah aus wie jeder andere. Schwarze Platten, graues Futter, ein Helm mit einem Kratzer über dem Visier. Nur das Schild darunter war neu. Ein weißes Stück Papier, mit Klebeband befestigt, darauf ein Datum.

Bastion stand davor und wusste nicht, was er tun sollte.

Der Anzug hatte Korporal Aylin Demir gehört. Sie war vor vier Tagen in einem Keller in Antwerpen gefallen, als ein Wesen aus der Wand kam, schneller, als irgendjemand reagieren konnte. Bastion war zwei Meter entfernt gewesen, mit seinem Schild. Zwei Meter zu weit.

„Du stehst hier seit einer Stunde“, sagte der Rüstmeister hinter ihm.

Bastion drehte sich nicht um. „Ich weiß.“

Der Rüstmeister, ein alter Mann mit einem steifen Bein und einer Stimme wie Kies, stellte sich neben ihn. Er sah den Anzug an, nicht Bastion.

„Sieben Tage“, sagte er. „Dann zerlegen wir ihn. Die Platten gehen an Rekruten. Das Futter wird verbrannt. Der Helm auch.“

„Warum der Helm?“

„Weil ihr Name drinsteht.“ Der Rüstmeister zog ein kleines Notizbuch aus der Tasche, blätterte, fand die Seite. „Ich habe ihn vor sechs Jahren eingetragen. Ich lese ihn am siebten Tag vor, hier, vor euch allen. Einmal. Dann ist er weg.“

Bastion schwieg. Nach einer Weile sagte er: „Ich war zu weit weg.“

„Zwei Meter“, sagte der Rüstmeister. „Ich habe den Bericht gelesen.“

„Zwei Meter.“

Der Rüstmeister nickte langsam. Dann griff er in seine Brusttasche und zog etwas heraus, ein kleines Säckchen aus Leinen, grau vom Alter. Er hielt es Bastion hin.

„Kiruna“, sagte er. „Das hat einer der drei getragen, die zurückgekommen sind. Er hat es mir gegeben, als ich Rekrut war. Er hat gesagt, es hilft nicht. Er hat gesagt, man trägt es trotzdem, damit man sich erinnert, dass man die anderen trägt.“

Bastion nahm das Säckchen. Es war leicht, fast nichts.

„Am siebten Tag“, sagte der Rüstmeister, „stehst du vorne. Du hörst ihren Namen. Und dann gehst du wieder raus und stehst nicht mehr zwei Meter weg.“

Er ging zurück an seinen Tresen. Bastion blieb noch eine Weile vor dem Anzug stehen. Dann steckte er das Säckchen in seine linke Brusttasche, neben sein eigenes, und ging trainieren.

Die Modelle

Die Waffenkammer gibt verschiedene Anzüge aus. Die Werte aus dem Grundregelwerk gelten weiter. Die folgenden Modelle ergänzen sie.

Modell	Rüstung und Besonderheit
Kampfanzug mit Helm	Rüstung 3. Der Standard. −1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik. Dämpfung.
Schwerer Kampfanzug	Rüstung 4. Für Stormbreaker. −1 Würfel auf alle GE-Proben, Traglast +20 %. Dämpfung.
Stadtanzug	Rüstung 2. Unter Zivilkleidung tragbar, keine Abzüge. Dämpfung. *Selten.*
Nachtanzug	Rüstung 2. Schwarz, geräuscharm, +1 Würfel auf Heimlichkeit bei Dunkelheit. Keine Dämpfung. *Selten.*
Arktisanzug	Rüstung 3. Schutz vor Kälte bis −50 °C, −1 Würfel auf GE-Proben. Dämpfung. Seit Nordlicht Pflicht nördlich des Polarkreises. *Selten.*
Asklepios-Harnisch	Rüstung 3. Nur für Nanotech Veterans. Ports für Naniten-Injektoren, keine Abzüge, Dämpfung. *Nicht käuflich.*

Die Anpassung

Jeder Soldier bekommt nach der Grundausbildung einen eigenen Anzug, der auf ihn zugeschnitten wird. Das dauert eine Woche im Lager Ashgrove und ist eine der wenigen Zeremonien, die der Zweig kennt: Der Rekrut steht vor dem Rüstmeister, der Rüstmeister nimmt Maß, und am Ende trägt er den Namen des Soldiers mit einem Stift in das Innenfutter des Helms ein. Den Klarnamen, nicht den Codenamen. Neben dem Silber ist es der einzige Ort bei O.D.I.N., an dem der Klarname eines Soldiers steht.

```
REGEL: DER EIGENE ANZUG
Ein Soldier, der seinen eigenen, angepassten
Anzug trägt, hat keinen Abzug auf Akrobatik
durch den Kampfanzug mit Helm. In einem
fremden Anzug gelten alle Abzüge, und die
Dämpfung entfällt, bis der Anzug angepasst
wurde.
```

Umbauten

Anzüge lassen sich in der Waffenkammer umbauen. Jeder Umbau dauert drei Tage und erfordert eine Probe IN + Technik gegen die angegebene Schwierigkeit. Ein Anzug kann höchstens drei Umbauten tragen.

Umbau	Wirkung	Schwierigkeit
Zusätzliche Platten	+1 Rüstung, aber −1 Würfel auf alle GE-Proben.	Machbar (2)
Leise Schnallen	Hebt den Abzug auf Heimlichkeit auf.	Machbar (2)
Salzfutter	Wesen aus Rissen, die den Soldier im Nahkampf angreifen, würfeln mit −1 Würfel.	Machbar (2)
Verstärkte Dämpfung	Die Dämpfung gibt +2 statt +1 Würfel.	Schwer (3)
Notsender mit Kristallsplitter	Der Notsender funktioniert auch in einem Riss. Braucht einen erschöpften Splitter aus dem Kollegium.	Schwer (3)
Medizinische Einspritzung	Ein eingebautes Medkit. Einmal pro Mission heilt der Anzug 3 LP als freie Aktion.	Sehr schwer (4)

Bräuche

„Man hängt seinen Anzug nie verkehrt herum auf. Man leiht ihn nie aus. Und man zählt."
Soldier, Codename Bastion

- **Die Zählstriche.** Viele Soldiers ritzen für jede Mission einen Strich in die Innenseite des Helms. Wer mehr als hundert hat, ist eine Legende. Wer mehr als zweihundert hat, sollte nicht mehr leben.
- **Das Salzsäckchen.** In der linken Brusttasche. Seit Kiruna. Niemand geht ohne.
- **Der Name im Helm.** Der Klarname, den nur der Rüstmeister kennt. Wenn ein Soldier fällt, liest der

Rüstmeister ihn laut vor, einmal, in der Waffenkammer, vor den anderen.

- **Der hängende Anzug.** Der Anzug eines Gefallenen bleibt sieben Tage an seinem Platz in der Waffenkammer hängen. Danach wird er zerlegt. Die Platten gehen an Rekruten.
- **Nie verkehrt herum.** Ein Anzug hängt mit dem Helm nach oben. Kopfüber, sagt man, zieht er Unglück an. Oder etwas, das hineinschlüpfen will.

Dein Anzug

W6	Was deinen Anzug besonders macht
1	Die Platten stammen von einem Gefallenen, dessen Namen du nie erfahren hast
2	In der Innenseite des Helms sind Zählstriche, die nicht von dir sind
3	Eine Delle von einem Treffer, den du nicht hättest überleben dürfen
4	Das Funkgerät empfängt manchmal einen Sender, den es nicht gibt
5	Ein Kind hat dir ein Bild gemalt, das du im Futter trägst
6	Dein Rüstmeister hat den Namen im Helm falsch geschrieben, und du hast es nie korrigiert

Ohne Anzug

Es gibt Einsätze, bei denen ein Soldier keinen Anzug tragen kann: verdeckte Ermittlungen, Hochzeiten, Gerichtssäle, Flugzeuge. Viele Soldiers hassen diese Einsätze. Sie fühlen sich nackt, und sie verhalten sich entsprechend: Sie stehen mit dem Rücken zur Wand, sie zählen die Ausgänge, sie halten die Hände frei.

```
REGEL: NACKT
Ein Soldier, der mindestens einen Rang Senior-
Agent erreicht hat, fühlt sich ohne Anzug
unwohl. In einem Kampf ohne Rüstung von
mindestens 2 erhält er −1 Würfel auf Grauen-
Proben. Der Stadtanzug hebt diese Regel auf.
```

Artefakte des Zweigs

Der Taktische Zweig besitzt wenige Artefakte, und er verleiht sie ungern. Wie alle Artefakte bei O.D.I.N. werden sie erst ab dem Rang Veteran ausgegeben, im Zweig also an Unteroffiziere und höher, immer nur für eine Mission, und sie haben alle eine Geschichte.

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
Ashgroves Kompass 💀	Der Kompass, mit dem Ashgrove durch die libysche Wüste fuhr und den er 1953 in Kiruna trug. Seitdem zeigt er nicht nach Norden, sondern zum nächsten offenen Riss. **Preis:** Wer ihn länger als einen Tag trägt, träumt von einem Stollen in Kiruna und hört ein Klopfen in der Wand: 1 Belastung pro Nacht.
Lindahls Uhr 💀💀	Die Armbanduhr eines Soldaten aus Haugens Suchtrupp, die in Nordlicht um 22:10 Uhr stehen blieb. Sie bleibt immer stehen, eine Runde bevor etwas Übernatürliches angreift. Der Träger kann nicht überrascht werden. **Preis:** Jeden Abend um 22:10 Uhr hört der Träger einen Atemzug lang einundvierzig Stimmen: 1 Belastung.
Die Kiruna-Fahne 💀💀	Ein zerschlissener Wimpel der Eskorte. Wer ihn trägt, gibt allen Verbündeten in Sichtweite +1 Würfel auf Grauen-Proben. **Preis:** Er ist schwer, und er fällt auf. Jeder Gegner, der ihn sehen kann, greift zuerst den Träger an.
Das Funkgerät aus dem Karakorum 💀💀💀💀💀	Brandts Funkgerät, das ohne Batterie sendete. Es sendet noch immer, manchmal. Wer zuhört, erfährt Dinge, die er nicht wissen sollte. Nicht ausgegeben. Liegt beim Rat. **Preis:** Wer zuhört, legt eine Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3) ab.

Kapitel VII. STORMBREAKER

Stormbreaker

„Wenn die Tür nicht aufgeht, ist die Wand dran."
Stormbreaker, Codename Bulldozer

Das Wesen der Einheit

Stormbreaker sind die schwere Artillerie der Zelle. Sie sind auf Ziele spezialisiert, die anderen standhalten: gepanzerte Fahrzeuge, Bunker, verstärkte Türen, Wesen mit einer Haut aus Stein. Ihre Waffen sind laut, ihre Anzüge schwer, und wenn sie einen Raum betreten, weiß jeder darin, dass sie da sind.

So soll es sein. Ein Stormbreaker ist nicht dafür da, unbemerkt zu bleiben. Er ist dafür da, dass eine Tür, die niemand öffnen kann, aufgeht, und dass der Gegner dahinter so beschäftigt ist, dass die anderen reinkommen.

STORMBREAKER AUF EINEN BLICK

Boni: +2 ST, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Schwere Waffen, +1 Sprengstoffe, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Thermische Panzerfaust, Schockgranaten-Gurt (drei Schockgranaten), schwerer Kampfanzug.

Rüstungsbruch (passiv): Seine Angriffe ignorieren 2 Punkte Rüstung.

Hochexplosiv-Ladung (aktiv, 2× pro Mission): Er platziert eine Ladung (eine Aktion), die er später zündet. Schaden 5 im Radius von 5 m, Deckung schützt nicht.

Taktischer Rückzug (passiv): Nach einem Angriff mit einer schweren Waffe hat er bis zu seiner nächsten Aktion +1 Verteidigung.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Karakorum

Das Funkgerät lag im Schnee, und es sendete.

Jonas Brandt lag daneben, auf dem Rücken, und sah in einen Himmel, der so klar war, dass er die Sterne zählen konnte. Er zählte sie nicht. Er hörte zu. Aus dem Funkgerät kam eine Stimme, ruhig und freundlich, und sie sagte Koordinaten durch, immer wieder dieselben, in einem Englisch mit einem Akzent, den er nicht einordnen konnte.

Die Batterie lag zwei Meter entfernt. Er hatte sie selbst herausgenommen, vor einer Stunde, weil er gedacht hatte, das Gerät sei kaputt, weil es seit dem Angriff nur noch rauschte. Dann hatte es angefangen zu sprechen.

Seine Einheit war tot. Elf Mann, Pioniere der Bundeswehr, abgestellt zu einer internationalen Mission, die offiziell Grenzmarkierungen im Karakorum vermessen sollte. Sie hatten am zweiten Tag eine Höhle gefunden. In der Höhle hatten Kristalle gelegen, klar wie Glas, und davor im Schnee Fußspuren, die in die Höhle hineinführten und nicht wieder heraus.

Der Hauptmann hatte beschlossen, sie zu sprengen. Die Höhle, nicht die Kristalle. Brandt war der Sprengmeister gewesen. Er hatte die Ladungen gesetzt, sauber, nach Vorschrift, und als er die Zündschnur zog, war aus der Höhle etwas gekommen, das keinen Körper hatte und trotzdem durch Menschen hindurchging.

Er erinnerte sich an nichts danach. Nur an den Schnee, an die Stille und an das Funkgerät.

„Wer ist da?", fragte er irgendwann in die Nacht hinein. Er hatte kein Mikrofon in der Hand. Er fragte trotzdem.

Die Stimme hörte auf, Koordinaten zu sagen. Es wurde still. Dann sagte sie, sehr deutlich: „Sprengmeister. Du hast die Tür aufgemacht. Mach sie wieder zu."

Brandt setzte sich auf. Die Höhle war dreihundert Meter entfernt, am Hang über ihm. Aus ihrem Eingang kam ein schwaches Licht, das nicht von Feuer stammte.

Er hatte noch zwei Ladungen im Rucksack. Er brauchte eine Stunde für die dreihundert Meter. Er setzte die Ladungen nicht in die Höhle, sondern über den Eingang, in den Fels, und als er zündete, rutschte der halbe Hang nach unten und begrub das Licht unter hunderttausend Tonnen Stein.

Das Funkgerät hörte auf zu senden, mitten im Wort.

Ein Rettungstrupp fand ihn zwei Tage später. Er hatte Erfrierungen an drei Zehen und kein Wort gesagt, seit sie ihn gefunden hatten. Die Bundeswehr schrieb einen Bericht über eine Lawine. O.D.I.N. schrieb einen anderen. Drei Monate später saß Brandt im Lager Ashgrove und lernte, was man mit einer Hochexplosiv-Ladung tut, wenn das, was man sprengen will, keine Tür hat.

Das Funkgerät hat er abgegeben. Es liegt beim Rat, heißt es. Manchmal, in einer ruhigen Nacht, glaubt Brandt, er höre es trotzdem.

Die Brecher

Die Stormbreaker entstanden 1979 als Antwort auf eine Veränderung auf der anderen Seite. In den Siebzigern begannen Sammler, sich zu bewaffnen. Wer Kristalle und Artefakte besaß, schützte sie mit Söldnern, gepanzerten Fahrzeugen und befestigten Lagern. Die Shadow Paratroopers kamen an diese Lager heran, aber nicht hinein.

Ashgrove, damals schon ein alter Mann, schlug eine Einheit vor, die genau das konnte: hinein. Er nannte sie die Brecher. Der Rat nannte sie Stormbreaker, weil jemand fand, das klinge besser in Akten. Die ersten Stormbreaker waren Pioniere aus verschiedenen Armeen, Sprengmeister, Panzerabwehrspezialisten.

Heute sind die Stormbreaker die größte Einheit im Zweig. Seit 2011 werden sie gegen Gegner eingesetzt, gegen die Sprengstoff früher nutzlos war: Wesen aus Rissen, die sich verfestigt haben, Kultstätten mit magisch verstärkten Mauern, Dinge, die aus Stein gewachsen sind. Die Werkstatt des Kollegiums hat dafür Ladungen entwickelt, deren Sprengstoff mit Kristallstaub versetzt ist. Die Stormbreaker nennen sie **Kreidebomben**, weil sie nach Kreide riechen.

Kreidebomben sind knapper als alles andere in der Waffenkammer. Das Kollegium gibt den Staub dafür in Portionen heraus, die in eine Streichholzschachtel passen, und verlangt für jede gezündete Bombe einen Bericht, in dem steht, was sie getroffen hat. Die Stormbreaker schreiben diese Berichte gewissenhaft. Sie haben bemerkt, dass das Kollegium sie sorgfältiger liest als jeden anderen Bericht des Zweigs, und sie wüssten gern, warum.

Legende: Die Rotterdamerin

Hauptfeldwebel Greta van Houten, Codename **Brecheisen**, führte 1994 den Einsatz gegen ein Frachtschiff im Hafen von Rotterdam, auf dem Sammler einen Riss transportierten, eingeschlossen in einem Frachtcontainer aus Blei. Als der Container aufbrach, war sie die Einzige, die noch an Bord war. Sie sprengte das Schiff mit dem Riss darin, von innen, und schwamm dreihundert Meter durch das Hafenbecken zurück. Sie hat bis zu ihrer Pensionierung 2016 jeden Stormbreaker persönlich ausgebildet. Ihre erste Lektion war immer dieselbe: „Wisse, wo der Ausgang ist, bevor du einen neuen machst."

Die erste Feuerprobe

W6	Wie dein Stormbreaker zum ersten Mal etwas sprengte, das nicht fallen wollte
1	Eine Tür in einem Keller, die nach der Sprengung noch stand. Die Wand daneben war weg.
2	Ein Fahrzeug mit Fahrer, das nach dem Treffer weiterfuhr. Der Fahrer lachte.
3	Eine Höhle, die du geschlossen hast, damit nichts herauskommt.
4	Ein Wesen mit Haut aus Schiefer, das erst beim dritten Treffer zerbrach.
5	Eine Kultstätte, deren Mauern die Explosion zurückwarfen.
6	Ein Funkgerät, das dir gesagt hat, wo du die Ladung setzen musst.

Ein Tag im Leben

Ein Stormbreaker beginnt den Tag in der Waffenkammer. Er prüft seine Ladungen, zählt die Zünder, kontrolliert die Panzerfaust. Sprengstoff ist unbestechlich: Er funktioniert oder er funktioniert nicht, und wer das erst im Einsatz herausfindet, hat keinen zweiten Einsatz. Die meisten Stormbreaker verbringen mehr Zeit mit ihren Zündern als mit ihren Waffen.

Danach Training. Schwere Waffen im Laufen, Schwere Waffen aus der Deckung, Schwere Waffen mit einem Kameraden auf dem Rücken. Stormbreaker sind die kräftigsten Soldiers im Zweig, und sie trainieren entsprechend.

Nachmittags sitzen viele in der Werkstatt des Kollegiums und lassen sich von Alchemisten erklären, wie Kreidebomben funktionieren. Die Alchemisten mögen die Stormbreaker, weil sie die einzigen Soldiers sind, die zuhören, wenn man über Chemie redet. Abends spielen

sie Karten, laut. Es ist schwer, einen Stormbreaker leise zu erleben.

Die Ausbildung

Nach der Grundausbildung verbringen angehende Stormbreaker drei Monate in einem stillgelegten Steinbruch in Wales, nicht weit von der Kammer des Kollegiums. Dort lernen sie Sprengen: Türen, Mauern, Fahrzeuge, Fels. Sie lernen, eine Ladung so zu setzen, dass sie eine Wand öffnet, ohne das Gebäude einstürzen zu lassen. Und sie lernen, eine Ladung so zu setzen, dass sie genau das tut.

Die Abschlussprüfung ist berühmt. Der Rekrut steht vor einer Mauer aus Schiefer, hinter der ein Ausbilder sitzt. Er hat eine Ladung und fünf Minuten. Die Mauer muss fallen. Der Ausbilder muss sitzen bleiben. Noch nie ist ein Ausbilder verletzt worden. Aber die Ausbilder wechseln sich ab.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Module stehen am Ende des Kapitels, die Grundausbildung und die Manöver in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Brecher	Türen, Mauern, Fahrzeuge. Er öffnet den Weg für die Zelle. *Module:* Sprengmeister, Bunkerknacker, Mauerbrecher.
Die Artillerie	Panzerfaust, Maschinengewehr, schwere Waffen. Er hält Gegner auf Distanz und bindet sie im Feuer. *Module:* Schwerer Träger, dazu Feuerdisziplin und das Manöver Sperrfeuer.
Der Pionier	Er reißt ein, und er baut auf: Stellungen, Barrikaden, Fallen aus Sprengstoff. Kombiniert gut mit Fallensteller von den Shadow Paratroopers und mit Ingenieurwesen.
Der Totengräber	Er schließt, was offen ist: Höhlen, Stollen, Risse, die niemand bannen kann. Kreidebomben sind sein Werkzeug, Geduld ist seine Tugend. Kombiniert gut mit Okkultismus und einem Thaumaturgen, der ihm sagt, wann es genug ist.

REGEL: SPRENGEN IM RAUM

Eine Hochexplosiv-Ladung, die in einem geschlossenen Raum gezündet wird, richtet +1 Schaden an. Alle im Raum, auch der Stormbreaker, würfeln GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1). Wer scheitert, ist eine Runde lang taub und orientierungslos: −2 Würfel auf alle Proben.

REGEL: SCHWERE LAST

Schwere Waffen verlangen Kraft. Ein Charakter mit ST unter 4 würfelt mit schweren Waffen −1 Würfel. Ein Stormbreaker mit dem Modul Schwerer Träger ignoriert diese Regel.

REGEL: KREIDEBOMBEN

Einmal pro Mission kann ein Stormbreaker beim Rüstmeister eine Kreidebombe fassen. Sie wirkt wie eine Hochexplosiv-Ladung, trifft aber auch Wesen, die gewöhnlichen Schaden nicht spüren, und richtet gegen Wesen aus Rissen doppelten Schaden an.

Der Preis

Stormbreaker zahlen mit ihrem Gehör und ihren Gelenken. Fast alle haben nach zehn Jahren einen Tinnitus, viele Probleme mit Knien und Rücken. Sie tragen die schwersten Anzüge und die schwersten Waffen, und ihr Körper merkt es. Und sie zahlen mit den Dingen, die sie gesprengt haben. Jeder Stormbreaker erinnert sich an eine Ladung, bei der er sich nicht sicher war, was dahinter war.

OPTIONALE REGEL: DAS KLINGELN

Nach jeder Mission, in der ein Stormbreaker eine Ladung in einem geschlossenen Raum gezündet hat, würfelt er KO + Zähigkeit gegen Einfach (1).

Misslingt die Probe, behält er ein Klingeln im Ohr: −1 Würfel auf Wahrnehmung, wenn es ums Hören geht, bis er eine Woche Ruhe hatte. Beim dritten Mal bleibt das Klingeln für immer.

W6	Was das Sprengen dich gekostet hat
1	Das Gehör auf dem linken Ohr. Du drehst dich immer nach rechts, wenn jemand spricht.
2	Zwei Finger der linken Hand. Einer war Eile, der andere war Pech.
3	Den Schlaf in alten Häusern. Du hörst nachts, wo ihre Mauern nachgeben würden.
4	Deine Knie. Die Treppe in den Keller ist der schwerste Teil jedes Einsatzes.
5	Einen Freund, der zu früh durch eine Tür ging, die du gerade geöffnet hattest.
6	Nichts, sagst du, sehr laut.

Im Spiel

- **Du bist die schwere Artillerie der Zelle.** Gepanzerte Gegner, Bunker und Fahrzeuge sind dein Fachgebiet. Du gehst zuerst durch die Tür und wirst am meisten beschossen.
- **Denk an Wände.** Nicht jeder Weg führt durch eine Tür. Frag die Spielleitung, was hinter der Wand liegt.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du aufgemacht, das du nicht wieder zumachen konntest?

Für die Spielleitung: Gib einem Stormbreaker Dinge, die nicht aufgehen wollen: Stahltüren, Kultstätten mit verstärkten Mauern, gepanzerte Fahrzeuge der Sammler. Und frag ihn gelegentlich, bevor er zündet, was auf der anderen Seite liegt. Nicht jede Wand sollte fallen, und die besten Szenen entstehen, wenn er sich die Frage selbst stellt.

BEISPIEL: BRANDT SETZT EINE LADUNG

Brandt setzt eine Hochexplosiv-Ladung an die Stahltür eines Kultkellers. Er würfelt IN 2 weiße und Sprengstoffe 3 bunte Würfel gegen Machbar (2).

Weiß: 5, 3. Bunt: 4, 6, 2. Das sind 1 plus 2, also 3 Erfolge. Die Ladung sitzt.

Eine Runde später zündet er sie per Funk. Schaden 5, im geschlossenen Raum 6, und Deckung schützt nicht. Die beiden Kultisten hinter der Tür (5 LP) dürfen je eine Probe auf GE + Ausweichen gegen Machbar (2) werfen. Einer schafft sie, halbiert den Schaden auf 3 und behält 2 LP. Der andere fällt.

Danach würfeln alle im Raum gegen Einfach (1), ob sie eine Runde taub und orientierungslos sind. Auch Brandt.

Mit anderen Klassen spielen

Ein Stormbreaker braucht jemanden, der ihm sagt, welche Wand die richtige ist. Mit einem **Investigator** findet er den Keller, mit einem **Agent** den Moment. Ein **Thaumaturg** kann ihm sagen, ob hinter der Wand etwas liegt, das man besser nicht freilässt. Ein **Psion** hört, wie viele dahinter warten. Und ein **Scientist**, Engineer oder Physicist, macht aus einer Ladung eine bessere. Die ältesten Verbündeten der Stormbreaker sind aber die Telekineten des Chors: Sie halten eine Decke, die nach der Sprengung nachgeben will, und sie öffnen Türen, für die sich keine Ladung lohnt. Im Zweig nennt man sie seit den Fünfzigerjahren die Türöffner.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-2150, Marseille. Zugriff auf ein Lagerhaus der Sammler.

Stormbreaker sprengt die Rückwand statt der Tür. Die Tür war mit Kristallen gesichert, die Wand nicht.

Bemerkung des Truppführers: So macht man das.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang SA-2203, Harz. Stollen in einem stillgelegten Bergwerk.

Kreidebombe gezündet. Der Stollen stürzt ein, wie geplant. Drei Tage später meldet ein Wanderer Gesang aus einem Luftschacht, zwei Kilometer entfernt.

Vermerk: Weitergeleitet an den Ermittlungszweig.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-1994-03, Rotterdam. Frachter mit Bleicontainer, Sammler an Bord.

Container bricht auf. Operative BRECHEISEN zündet die Ladungen von innen und verlässt das Schiff schwimmend.

Nachtrag, handschriftlich, van Houten: Kurz bevor ich gezündet habe, hat es aufgehört zu schreien und angefangen zu zählen. Rückwärts. Es kam bis drei.

Fragen an deinen Stormbreaker

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Wer durch das Funkgerät gesprochen hat
2	Was unter dem Hang im Karakorum noch leuchtet
3	Warum Kreidebomben wirklich wirken
4	Wer die Fußspuren hinterlassen hat, die in die Höhle führten
5	Warum die Stimme ihn „Sprengmeister“ nannte, bevor er es war
6	Was van Houten in Rotterdam wirklich gesprengt hat

Ausrüstung der Einheit

Gegenstand	Wirkung
Zündersatz mit Funk	Ladungen können bis zu 500 m entfernt gezündet werden. *Häufig.*
Hohlladung	Eine Ladung, die sich durch eine Richtung frisst. Gegen Türen und Panzerung: Rüstung wird ignoriert. *Selten.*
Van Houtens Sprengbuch	Handschriftliche Notizen zu hundert Sprengungen. +1 Würfel auf Sprengstoffe beim Setzen von Ladungen. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Echo-Operative: „Sie hören alles. Ich frage mich, was sie von uns hören.“

Über die Shadow Paratroopers: „Sie kommen rein, ohne dass es jemand merkt. Wir kommen rein, und es merken alle. Beides hat seinen Moment.“

Über die Nanotech Veterans: „Man kann nicht mit ihnen reden. Aber man kann sich hinter sie stellen.“

Über die Techno-Stormtrooper: „Wir sprengen die Wand, sie halten den Flur. Es gibt keine bessere Arbeitsteilung.“

Figuren der Einheit

Hauptfeldwebel Greta van Houten. Die Rotterdamerin, heute im Ruhestand, lebt in einem Haus am Deich. Sie berät den Zweig bei schwierigen Einsätzen, am Telefon, rauchend. Wer sie besucht, bekommt Kaffee und eine Lektion.

Truppführer Kofi Mensah. Der beste Sprengmeister im Zweig, ruhig, präzise, Vater von drei Kindern, die glauben, er arbeite für eine Abrissfirma. Er hat noch nie eine Ladung falsch gesetzt. Er ist der Einzige im Zweig, der weiß, wie viele Kreidebomben es noch gibt.

Oberst Hendrik Vos. Stormbreaker der ersten Stunde, Nachfolger Ashgroves und bis 2011 Führer des Zweigs. Er lebt zurückgezogen in Zeeland, empfängt keine Besucher und schreibt jedem Stormbreaker, der befördert wird, eine Karte mit einem einzigen Satz: „Frag, was hinter der Wand ist.“

Rekrutin Lena Saarinen. Eine junge Finnin, die im Steinbruch die Prüfung als Beste ihres Jahrgangs bestanden hat. Sie hat eine Theorie, dass Kreidebomben nicht wegen des Staubs wirken, sondern weil der Staub sich an die Stimme erinnert, die einmal darin war. Niemand hört ihr zu.

VAN HOUTENS ERSTE LEKTION, MITSCHRIFT EINER REKRUTIN

Wisse, wo der Ausgang ist, bevor du einen neuen machst.

Zähl die Leute im Raum, bevor du zündest, und danach noch einmal.

Eine Wand hat zwei Seiten, und du stehst immer nur auf einer.

Und wenn hinter der Wand etwas anfängt, rückwärts zu zählen: lauf.

Beispielcharakter: Brandt

Stormbreaker, Kadett. Jonas Brandt, 36, war Pionier bei der Bundeswehr. Im Karakorum kam er als Einziger seiner Einheit zurück, zusammen mit einem Funkgerät, das weiter sendete, obwohl die Batterie fehlte. Seine Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

Brandt	Stormbreaker, Kadett
Attribute	ST 4, GE 4, KO 3, IN 2, WE 2, WK 3, CH 1, MA 1, GL 4
Fertigkeiten	Schusswaffen 4, Schwere Waffen 4, Athletik 3, Taktik 3, Sprengstoffe 3, Nahkampf 3, Zähigkeit 3, Ausdauer 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Stressbewältigung 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 12, Belastbarkeit 11, Initiative 4, Verteidigung 2, Rüstung 4 (schwerer Kampfanzug) oder 3
Fähigkeiten	Rüstungsbruch, Hochexplosiv-Ladung, Taktischer Rückzug
Silber	Messer (Klinge der Eskorte), Armschiene Nr. 114 (Wehrschiene, für das Karakorum, zuvor getragen von Kjell Haugen)
Archetyp	Der Heimatlose

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, Thermische Panzerfaust, drei Schockgranaten, schwerer Kampfanzug, Salzsäckchen. Für verdeckte Einsätze trägt er den leichteren Kampfanzug mit Helm.

So spielst du Brandt: Du bist wortkarg, zuverlässig und immer der Erste an der Tür. Du redest nicht über das Karakorum. Beim Reden lässt du anderen gern den Vortritt, aus gutem Grund.

Der Weg durch das Arsenal

Rang	Neue Module und Steigerungen
Agent (20 EP)	Sprengmeister 4, Schwerer Träger 4, Feuerdisziplin 4, Schmerzresistenz 4. Die restlichen 4 EP spart er. Silber: Brustplatte (Herzplatte).
Senior-Agent (50 EP)	Bunkerknacker 6, Eiserne Nerven 6, Stellungswechsel 4, Sprengstoffe auf 4 für 8, Taktik auf 4 für 8. Silber: Laufmantel (Stimmlauf).
Veteran (100 EP)	Mauerbrecher 8, Schildtechniker von den Techno-Stormtroopern 6, Kommandostimme 8, Schwere Waffen auf 5 für 10, Feldsanitäter 6, Zähigkeit auf 4 für 8. Er führt jetzt einen Trupp. Silber: Schulterstücke (Truppstück). Mit dem fünften Stück ist er unbeirrbar und hat Nachhall 1.

Die Module im Arsenal

Stufe	Modul	Wirkung
I	**Schwerer Träger**	Passiv. Kein Abzug auf schwere Waffen durch die Regel Schwere Last. Traglast +20 %.
I	**Sprengmeister**	Passiv. Hochexplosiv-Ladung dreimal statt zweimal pro Mission, +1 Schaden.
II	**Bunkerknacker**	Passiv. Doppelter Schaden gegen Fahrzeuge, Türen, Mauern und andere Strukturen.
III	**Mauerbrecher**	Einmal pro Mission bricht der Stormbreaker durch eine Wand oder Tür. Alle Gegner dahinter gelten in der ersten Runde als überrascht. Danach 1 Belastung.

Kapitel VIII.
ECHO-OPERATIVE

Echo-Operative

„Hörst du das? Nein? Dann funktioniert es.“
Echo-Operative, Codename Resonanz

Das Wesen der Einheit

Echo-Operative kämpfen mit Schall. Sie hören, was andere nicht hören, und sie senden, was andere nicht hören können: Frequenzen, die Glas zerspringen lassen, Elektronik stören, Gleichgewicht und Orientierung rauben. In engen Räumen, in Städten, in Kellern und Stollen sind sie tödlich.

Und sie können etwas, das keine andere Einheit kann: Sie stören Psi und Magie. Ihre Frequenzüberlagerung legt in einem Umkreis alles lahm, was nicht aus Muskeln und Schießpulver besteht. Das macht sie zu den wichtigsten Soldiers gegen abtrünnige Psionen und Thaumaturgen. Und es macht sie bei beiden nicht beliebt.

ECHO-OPERATIVE AUF EINEN BLICK

Boni: +2 GE, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Schusswaffen, +1 Akrobatik, +1 Wahrnehmung. **Ausrüstung:** Resonanzpistole, Infraschall-Generator, schallabsorbierende Stiefel (+1 Würfel auf Heimlichkeit).

Dekonstruierender Bass (passiv): Ein Schuss mit der Resonanzpistole zerstört zerbrechliche Objekte wie Glaswände, Monitore oder Leuchtmittel automatisch.

Frequenzüberlagerung (aktiv, 1× pro Szene): Für 3 Runden würfeln alle psionischen und magischen Proben im Radius von 10 m mit −2 Würfeln, auch die eigener Verbündeter.

Echo-Ortung (passiv): +2 Würfel auf Wahrnehmung, um verborgene oder unsichtbare Gegner zu finden. Er kann nicht überrascht werden.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Frequenz neunzehn

Resonanz hörte das Herz, bevor sie die Tür sah.

Es schlug hinter der Wand eines Kellers in Lyon, drei Meter links von ihr, durch dreißig Zentimeter Backstein. Neunzehn Schläge pro Minute. Zu langsam für einen Menschen. Zu gleichmäßig für ein Tier. Sie hob die Hand, und die Zelle hinter ihr blieb stehen.

„Was ist?“, flüsterte Echo, die Telepathin.

„Da ist etwas.“ Resonanz drückte das Ohr an den Stein. Die schallabsorbierenden Stiefel machten sie leise, aber sie selbst hörte alles: das Summen der Leuchtstoffröhre im Treppenhaus, den Atem der anderen, das Knacken der Rohre. Und darunter, tiefer als alles andere, das Herz. „Hörst du es?“

Echo schüttelte den Kopf. Dann erstarrte sie. „Ich höre keine Gedanken“, sagte sie langsam. „Da ist etwas, das lebt, und es denkt nicht.“

Resonanz nickte. Sie kannte das. In zwölf Jahren bei der Marine, als Sonarfrau auf einem U-Boot, hatte sie gelernt, dass die gefährlichsten Dinge im Wasser keine Geräusche machen. Sie warten.

Das Herz schlug schneller.

„Es hat uns bemerkt“, sagte Echo.

Resonanz zog den Infraschall-Generator vom Gürtel. Sie wusste, was sie jetzt tun musste, und sie wusste, was es Echo kosten würde. Frequenzüberlagerung traf alles im Umkreis: jeden Zauber, jede Kraft, auch die der eigenen Leute. Für drei Runden würde Echo taub sein, blind in dem Sinn, der für eine Telepathin zählte.

„Echo“, sagte sie. „Setz deinen Helm richtig auf. Und halt dir die Ohren zu. Es hilft nicht, aber es fühlt sich besser an.“

Echo sah sie an. Sie verstand. Sie setzte den Helm auf.

Die Wand brach auf, bevor Resonanz den Generator einschaltete. Was dahinter war, hatte keine Form, die sie beschreiben konnte, nur Bewegung und einen Geruch nach Ozon und nassem Stein. Sie schaltete ein.

Der Ton war nicht hörbar. Er war da, in den Zähnen, im Brustbein, in den Knochen des Schädels. Das Ding in der Wand zuckte zurück, als hätte man es verbrannt. Neben ihr sank Echo auf die Knie, die Hände an den Schläfen, und gab einen Laut von sich, den Resonanz nie vergessen würde.

Drei Runden. Genug für Brandt, der hinter ihnen gewartet hatte und jetzt mit Brandmunition in den Keller schoss. Genug, dass das Herz aufhörte zu schlagen.

Als der Ton verstummte, saß Echo an der Wand und atmete schwer. Resonanz kniete sich neben sie.

„Tut mir leid“, sagte sie.

„Wofür wurdet ihr gemacht?“, fragte Echo. Ihre Stimme war heiser. „Ursprünglich, meine ich. Die Echo-Operative. Das hat mir nie jemand erzählt.“

Resonanz schwieg eine Weile. Dann sagte sie die Wahrheit, weil man einer Telepathin nicht lange etwas anderes sagen kann.

„Für euch“, sagte sie.

Die Stillen

Die Echo-Operative entstanden 1974 nach der Kaskade. Der Rat hatte gesehen, was geschieht, wenn Psionen außer Kontrolle geraten, und er wollte ein Mittel dagegen, das nicht selbst psionisch war. Die Forschung zu Schallwaffen aus dem Kalten Krieg bot eine Grundlage. Mercier fand die Frequenzen, die Psionen und Thaumaturgen stören, fast zufällig, als ein Testsignal im Labor einem anwesenden Telepathen das Bewusstsein raubte.

Die ersten Jahre waren die dunkelsten der Einheit. Die Echo-Operative jagten Offene, Psionen, die ihre Helme abgelegt hatten, und sie waren sehr gut darin. Innerhalb des Zweigs spricht man darüber nicht, und die Chronik erwähnt den ersten Auftrag nur als vertraulich.

Seit den Neunzigern hat sich die Einheit verändert. Echo-Operative kämpfen heute vor allem gegen Wesen aus Rissen, gegen Kulte mit Kristallen, gegen abtrünnige Thaumaturgen. Ihre Echo-Ortung ist in Kellern und Stollen unersetzlich. Aber die Psionen erinnern sich, und viele Echo-Operative tragen die alte Schuld der Einheit mit sich, obwohl sie damals noch nicht geboren waren.

Seit 2011 hat sich das Blatt noch einmal gewendet. Auf Anordnung von Prometheus werden Echo-Operative wieder gegen Offene eingesetzt, gegen Psionen, die ihre Helme abgelegt haben. Einige haben diese Einsätze verweigert. Keine Verweigerung wurde bisher bestraft. Keine wurde vergessen.

Legende: Tinnitus

Dr. Paul Mercier, Codename **Tinnitus**, war Akustiker in einem französischen Forschungsprogramm zu Schallwaffen, als ihn O.D.I.N. 1973 anwarb. Er entwickelte die erste Frequenzüberlagerung und führte 1976 den ersten Einsatz damit: in einem Kloster in den Karpaten, gegen eine Gruppe von Psionen, die ihre Helme abgelegt hatten. Er nahm sieben von ihnen fest, ohne einen Schuss. Einer davon war fünfzehn Jahre alt. Mercier hat nach diesem Einsatz nie wieder selbst eine Frequenzüberlagerung ausgelöst. Er hat die Einheit bis 1998 geleitet und jedem Rekruten denselben Satz mitgegeben: „Frequenzen sind für Dinge. Nicht für Kinder.“

Die erste Feuerprobe

W6	Was dein Echo-Operative zum ersten Mal hörte, das nicht da sein sollte
1	Ein Herzschlag in einer Wand, zu langsam für einen Menschen.
2	Ein Chor unter dem Rauschen eines Funkgeräts.
3	Seinen eigenen Namen, geflüstert in einer Frequenz, die kein Mensch sprechen kann.
4	Ein Sonarecho auf einem U-Boot, von etwas, das größer war als das Boot und sich nicht bewegte.
5	Die Stille in einem Raum, in dem gerade noch zwanzig Menschen gewesen waren.
6	Einen Telepathen, der vor Schmerz schrie, weil du ein Gerät eingeschaltet hast.

Ein Tag im Leben

Echo-Operative stehen spät auf, weil sie nachts oft nicht schlafen können. Die Welt ist zu laut für sie. Die meisten tragen im Stützpunkt Gehörschutz, auch in der Kantine, und viele schlafen mit weißem Rauschen aus einem kleinen Lautsprecher, weil die Stille sonst voller Geräusche ist.

Der Tag gehört der Technik. Resonanzpistolen kalibrieren, Generatoren prüfen, neue Frequenzen testen, die der Wissenschaftliche Zweig vorschlägt. Echo-Operative arbeiten eng mit Physicists und Engineers zusammen, und sie verbringen mehr Zeit im Labor als jede andere Einheit.

Im Einsatz sind sie meist vorn, noch vor dem Stormbreaker. Sie hören, was hinter der nächsten Tür ist, bevor jemand sie öffnet. Die Zelle folgt ihrem Ohr. Und

am Abend, wenn alle anderen sich in der Kantine laut unterhalten, sitzen Echo-Operative oft draußen, allein, und hören dem Wind zu, weil der wenigstens nichts von ihnen will.

Die Ausbildung

Angehende Echo-Operative verbringen vier Monate in einem schallisolierten Bunker in den französischen Alpen, dem **Stillen Haus**. Dort lernen sie zuerst zu hören: Herzschläge durch Wände, Schritte in drei Stockwerken Entfernung, das Summen eines Kristalls in einer Bleikiste. Dann lernen sie zu senden: Frequenzen, die Glas zerbrechen, Elektronik stören, Gleichgewicht rauben.

Im Keller des Stillen Hauses gibt es einen Raum, dessen Wände der Psionik-Kern mit Legierung S ausgekleidet hat. Dort gibt es nichts zu hören, nicht einmal den eigenen Herzschlag. Jeder Rekrut verbringt am Ende der Ausbildung eine Stunde darin. Einige kommen weinend heraus. Einige wollen nicht mehr heraus.

Die Abschlussprüfung findet gemeinsam mit einem Psion statt, der sich freiwillig meldet. Der Rekrut muss eine Frequenzüberlagerung auslösen, während der Psion neben ihm steht, und danach mit ihm reden. Das Gespräch wird nicht aufgezeichnet. Es ist Teil der Ausbildung, seit Mercier sie eingeführt hat. Er sagte, ein Echo-Operative solle wissen, was er tut.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Module stehen am Ende des Kapitels, die Grundausbildung und die Manöver in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Das Ohr der Zelle	Echo-Ortung, Wahrnehmung, Frequenzfinder. Er sagt, wie viele hinter der Tür sind und ob einer von ihnen kein Mensch ist. *Module:* Frequenzfinder, Stille Schritte.
Der Störer	Frequenzüberlagerung, Resonanzladungen, Totenstille. Er ist die Antwort auf feindliche Psionen und Thaumaturgen. *Module:* Resonanzschuss, Totenstille.
Der Stadtkämpfer	Schnell, beweglich, in engen Räumen zu Hause. Kombiniert gut mit Akrobatik, Schusswaffen und Stellungswechsel aus der Grundausbildung.
Der Techniker	Er legt Alarmanlagen, Kameras und Funk lahm, bevor die Zelle hineingeht. Dekonstruierender Bass ist für ihn ein Werkzeug, keine Waffe. Kombiniert gut mit Technik, Sicherheitssysteme und dem Zielgerät mit Echo-Modul.

REGEL: FREUND UND FEIND

Frequenzüberlagerung trifft auch Psionen und Thaumaturgen der eigenen Zelle. Wer vorher gewarnt wurde, eine freie Aktion des Echo-Operative, würfelt nur mit −1 Würfel statt −2. Ein Psion ohne Helm im Bereich erleidet zusätzlich 1 Belastung.

REGEL: HÖREN DURCH WÄNDE

Mit Echo-Ortung kann ein Echo-Operative durch Wände bis zu 30 cm Stärke hören. Probe WE + Wahrnehmung gegen Machbar (2). Er erfährt, wie viele Lebewesen sich dahinter befinden, ungefähr wo, und ob ihr Herzschlag menschlich ist.

Der Preis

Echo-Operative zahlen mit ihrem Gehör, aber nicht so, wie man denkt. Sie werden nicht taub. Sie hören immer mehr. Nach zehn Jahren im Dienst hören viele Dinge, die sie nicht hören wollen: die Herzschläge der Menschen

neben ihnen, das Summen jedes Kristalls im Gebäude, manchmal ein leises Singen in einer Frequenz, die es nicht geben sollte. Und sie zahlen mit dem Misstrauen der Psionen, das sie geerbt haben und nie ablegen können.

OPTIONALE REGEL: ZU GUT GEHÖRT

Nach jeder Mission, in der ein Echo-Operative Frequenzüberlagerung oder Totenstille ausgelöst hat, würfelt er WK + Konzentration gegen Machbar (2).

Misslingt die Probe, hört er bis zum Ende der nächsten Mission alles ein wenig zu deutlich: +1 Würfel auf Wahrnehmung, wenn es ums Hören geht, aber −1 Würfel auf Konzentration und auf die Probe, mit der er nach der Mission Belastung abbaut.

W6	Was das Hören dich gekostet hat
1	Die Stille. Du schläfst nur noch mit weißem Rauschen aus einem kleinen Lautsprecher.
2	Musik. Du hörst in jedem Lied die Frequenzen, die darunter liegen.
3	Kirchen, Bahnhöfe, Stadien. Zu viele Herzen auf einmal.
4	Einen Psion, der dir vertraut hat, bis zu einer Übung, über die ihr beide nicht redet.
5	Die Telefonate mit deiner Mutter. Du hörst, wenn sie lügt, und sie lügt oft, aus Liebe.
6	Nichts. Nur manchmal eine Melodie, von der du nicht weißt, woher sie kommt.

Im Spiel

- **Du bist das Ohr der Zelle.** Geh vor, hör hin, sag den anderen, was hinter der Tür wartet.
- **Wäge ab, bevor du störst.** Frequenzüberlagerung trifft auch deine Leute. Sprich dich mit Psionen und Thaumaturgen ab.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hörst du nachts, wenn es still ist?

Für die Spielleitung: Beschreibe einem Echo-Operative die Welt zuerst über Geräusche und dann über Bilder: das Summen einer Leuchtstoffröhre, einen Herzschlag im Nebenraum, eine Stille, die zu gründlich ist. Und stelle ihn regelmäßig vor die Entscheidung, ob er die Frequenzüberlagerung einsetzt, obwohl ein Psion der eigenen Zelle neben ihm steht. Diese Entscheidung ist das Herz der Einheit.

BEISPIEL: RESONANZ HÖRT DURCH DIE WAND

Resonanz legt das Ohr an eine Kellerwand und würfelt WE 4 weiße und Wahrnehmung 5 bunte Würfel, dazu 2 weiße Bonuswürfel aus Echo-Ortung, gegen Machbar (2).

Weiß: 6, 2, 5, 3, 1, 5. Bunt: 4, 3, 1, 6, 2. Das sind 3 plus 2, also 5 Erfolge.

Die Spielleitung sagt ihr: drei Herzschläge hinter der Tür links, zwei davon menschlich und sehr schnell. Der dritte schlägt neunzehnmal in der Minute.

Die Zelle weiß jetzt, wo die Tür ist und was dahinter wartet, bevor jemand sie öffnet. Echo, die Telepathin, weiß es auch, und sie tritt einen Schritt zurück.

Mit anderen Klassen spielen

Der Echo-Operative ist der natürliche Partner des **Soldiers** und des **Investigators**: Er sagt, wo die Gegner sind, die anderen gehen hin. Mit einem **Agent** plant er Einsätze in Gebäuden. Heikel ist das Verhältnis zu **Psionen** und **Thaumaturgen**. Ein Echo-Operative in der Zelle schützt sie vor feindlicher Magie, aber er kann sie auch selbst lahmlegen. Sprecht vorher ab, wann er seinen Generator einschaltet. Ein Codewort, auf das sich alle einigen, hat schon mehr Psionen bei Verstand gehalten als jeder Helm. Und ein Soldier mit dem Zielgerät mit Echo-Modul trifft, was der Echo-Operative hört, auch wenn er es selbst nie sieht.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang SA-1976-11, Karpaten. Einsatz gegen eine Gruppe von Psionen ohne Helm.

Frequenzüberlagerung erfolgreich. 7 Festnahmen, keine Verluste.

Nachtrag, handschriftlich, Mercier: Einer von ihnen hat nach dem Einsatz gefragt, warum wir ihn nicht hören wollten. Ich hatte keine Antwort.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2188, Oslo. Echo-Ortung in einem Kristallarchiv.

Der Operative meldet eine Melodie aus einer Bleikiste. Die Kiste enthält einen Nordlichtstein.

Vermerk: An das Kollegium weitergeleitet. Keine Antwort.

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2234, Lyon. Keller unter einer Wäscherei.

Echo-Ortung meldet einen Herzschlag in der Wand, 19 Schläge pro Minute. Frequenzüberlagerung. Ziel neutralisiert.

Nachtrag des Healers: Die Telepathin der Zelle hat zwei Tage nicht gesprochen. Am dritten Tag hat sie gefragt, ob Resonanz Kaffee mitbringt.

Fragen an deinen Echo-Operative

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Was mit dem Fünfzehnjährigen aus den Karpaten geschehen ist
2	Welche Melodie in den Nordlichtsteinen summt
3	Warum die Herzen der Nanotech Veterans falsch schlagen
4	Wer Frequenz neunzehn zuerst entdeckt hat
5	Ob Echo ihr verziehen hat
6	Was sie hört, wenn alle anderen schlafen

Ausrüstung der Einheit

Gegenstand	Wirkung
Geräuschfilter	Ein Gehörschutz, der Sprache durchlässt und Lärm filtert. Kein Abzug durch Explosionen oder Sprengen im Raum. *Häufig*.
Resonanzladungen	Munition für die Resonanzpistole, siehe Kapitel VI. *Selten*.
Merciers Stimmgabel	Eine Stimmgabel aus Legierung S. Angeschlagen, zeigt sie 10 Sekunden lang jeden Kristall im Raum durch ein leises Mitschwingen. *Sehr selten*.

Die anderen und wir

Über die Stormbreaker: „Sie sind so laut, dass ich neben ihnen fast Ruhe habe."

Über die Shadow Paratroopers: „Die Einzigen, die wir nicht hören, bevor sie da sind. Das stört mich mehr, als es sollte."

Über die Nanotech Veterans: „Ihre Herzen schlagen falsch. Nicht zu schnell, nicht zu langsam. Einfach falsch."

Über die Techno-Stormtrooper: „Ihre Schilde summen. Ich höre sie drei Räume weiter. Das ist praktisch, wenn man sie sucht."

Figuren der Einheit

Dr. Paul Mercier. Tinnitus, der Gründer, über achtzig, lebt in einem Dorf in der Provence und hört fast nichts mehr. Er beantwortet Briefe von Echo-Operative, handschriftlich, und in jedem steht am Ende derselbe Satz über Frequenzen und Kinder.

Truppführerin Hana Nowak. Leiterin des Stillen Hauses, eine Polin mit einem Ohr, das man für übernatürlich halten könnte. Sie hört, ob jemand lügt, am Klang der Stimme. Sie ist die Einzige, die Echo-Operative mit Psionen zusammen ausbildet, und sie hat dafür viel Ärger bekommen.

Soldat Marcus Hale. Ein junger Echo-Operative, der behauptet, in der Nähe von Kristallen eine Melodie zu hören. Sein Onkel ist ein Thaumaturg in Oxford. Die beiden reden nicht miteinander.

BRIEF VON DR. PAUL MERCIER AN EINE REKRUTIN, 2019

Sie fragen, ob man sich daran gewöhnt. An das Hören gewöhnt man sich. An das Senden nicht, und das ist gut so.

Wenn Sie den Generator einschalten, denken Sie an den Menschen, der neben Ihnen steht, und an den, der vor Ihnen steht. Einer von beiden wird dafür bezahlen. Sorgen Sie dafür, dass es der Richtige ist.

Frequenzen sind für Dinge. Nicht für Kinder.
P. M.

Beispielcharakter: Resonanz

Echo-Operative, Kadett. Amira Haddou, 31, war zwölf Jahre Sonarfrau auf einem U-Boot der französischen Marine. Bei einer Übung im Nordatlantik hörte sie ein Echo von etwas, das größer war als das Boot und sich nicht bewegte. Ihr Bericht wurde abgelegt. Drei Monate später klingelte ein Mann in einem grauen Mantel an ihrer Tür.

Resonanz	Echo-Operative, Kadett
Attribute	ST 2, GE 5, KO 2, IN 3, WE 4, WK 3, CH 1, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Schusswaffen 5, Wahrnehmung 5, Ausweichen 4, Akrobatik 3, Athletik 3, Heimlichkeit 3, Taktik 2, Technik 2, Sicherheitssysteme 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Nahkampf 1, Geistige Widerstandskraft 1

Resonanz	Echo-Operative, Kadett
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 5, Verteidigung 3, Rüstung 3
Fähigkeiten	Dekonstruierender Bass, Frequenzüberlagerung, Echo-Ortung
Silber	Messer (Klinge der Eskorte)
Archetyp	Die Verwundete

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, Resonanzpistole, Infraschall-Generator, schallabsorbierende Stiefel, Geräuschfilter, Salzsäckchen.

So spielst du Resonanz: Du bist ruhig, aufmerksam und immer ein bisschen woanders, weil du Dinge hörst, die die anderen nicht hören. Du trägst die Schuld deiner Einheit, und du hast beschlossen, sie nicht zu verstecken.

Der Weg durch das Arsenal

Rang	Neue Module und Steigerungen
Agent (20 EP)	Frequenzfinder 4, Stille Schritte 4, Stellungswechsel 4. Die restlichen 8 EP spart sie. Silber: Visier (Klarsicht).
Senior-Agent (50 EP)	Resonanzschuss 6, Geisterlauf von den Shadow Paratroopern 8, Eiserne Nerven 6, Wahrnehmung auf 6 für 12. Silber: Brustplatte (Stille Platte).
Veteran (100 EP)	Totenstille 8, Feldsanitäter 6, Kommandostimme 8, Schusswaffen auf 6 für 12, Heimlichkeit auf 4 für 8, Taktik auf 3 für 6. Silber: Beinschienen (Wanderschienen).

Die Module im Arsenal

Stufe	Modul	Wirkung
I	**Stille Schritte**	Passiv. +2 Würfel auf Heimlichkeit in Gebäuden, Kellern und Stollen.
I	**Frequenzfinder**	Passiv. Der Echo-Operative spürt, wenn in 30 m Psi oder Magie eingesetzt wird, und aus welcher Richtung.
II	**Resonanzschuss**	Passiv. Die Resonanzpistole richtet +1 Schaden an und ignoriert Deckung aus Glas, Holz und Gipskarton.
III	**Totenstille**	Einmal pro Mission. Für drei Runden ist im Radius von 10 m keinerlei Psi und Magie möglich, für niemanden. Danach 1 Belastung.

Kapitel IX.
SHADOW PARATROOPER

Shadow Paratrooper

„Sie haben uns nie gesehen. Das war der Plan.“
Shadow Paratrooper, Codename Nachtfalke

Das Wesen der Einheit

Shadow Paratroopers operieren tief hinter feindlichen Linien. Sie kommen aus der Luft, bei Nacht, bei Sturm, an Orten, an die kein Fahrzeug kommt. Sie sind Meister der Tarnung, des lautlosen Angriffs und des schnellen Rückzugs. Ein Shadow Paratrooper, der gesehen wird, hat einen Fehler gemacht.

Sie sind die einsamsten Soldiers im Zweig. Die meisten Einsätze machen sie allein oder zu zweit, und sie sind oft tagelang ohne Kontakt. Das zieht einen bestimmten Menschentyp an: ruhig, geduldig, selbstgenügsam, mit einer Vorliebe für Dunkelheit und einer Abneigung gegen Kantinen.

SHADOW PARATROOPER AUF EINEN BLICK

Boni: +2 GE, +1 GL. **Fertigkeiten:** +2 Heimlichkeit, +1 Fingerfertigkeit, +1 Überleben. **Ausrüstung:** Adaptiver Tarnumhang (+2 Würfel auf Heimlichkeit in natürlichem Gelände), drei faltbare Fallen (Netz, Giftpfeil oder Rauch), leichtes Infiltrationsgewehr.

Phantomangriff (passiv): Der erste Angriff aus dem Verborgenen in einer Szene richtet +3 Schaden an.

Nebel des Verschwindens (aktiv, 1× pro Szene): Eine Rauchwolke von 5 m Radius. Alle darin erhalten +2 Verteidigung gegen Fernkampf und +2 Würfel auf Flucht. Sie hält 3 Runden.

Tödliche Heimlichkeit (passiv): Erzielt er bei einem Angriff aus dem Verborgenen einen grandiosen Erfolg, richtet er zusätzlich +2 Schaden an.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Sprung über den Karpaten

In neuntausend Metern Höhe war die Luft so kalt, dass sie wehtat. Nachtfalke saß an der offenen Heckklappe des Transportflugzeugs, die Sauerstoffmaske über dem Gesicht, und sah hinunter in eine Dunkelheit, in der es nichts gab außer ein paar verstreuten Lichtern, so klein wie Nadelstiche.

Eines davon war ein Kloster.

„Dreißig Sekunden“, sagte der Absetzer über Funk.

Das Briefing war kurz gewesen. Ein Kloster in den rumänischen Karpaten, seit Jahrzehnten verlassen, seit drei Wochen bewohnt. Wärmebilder zeigten zwölf Personen. Eine Graue Akte: beobachten, nicht eingreifen, Fotos machen, verschwinden. Der Führungsoffizier hatte nicht gesagt, wer dort wohnte. Er hatte nur gesagt, dass es besser sei, wenn niemand sie bemerkte, weil die Leute im Kloster Dinge hören konnten, die andere nicht hörten.

Nachtfalke sprang.

Der freie Fall dauerte zwei Minuten. Er fiel durch Wolken, durch Eisregen, durch eine Stille, die nur vom Rauschen des Windes an seinem Helm unterbrochen wurde. In tausend Metern Höhe öffnete er den Schirm, lautlos, schwarz, und glitt in einem weiten Bogen auf den Wald unterhalb des Klosters zu.

Er landete zwischen den Bäumen, rollte ab und lag still. Zehn Minuten. So lautete die Regel. Zehn Minuten nichts tun, nur hören. Wer nach einer Landung zu schnell aufsteht, wird gesehen.

Nach zehn Minuten zog er den Tarnumhang über und ging.

Das Kloster lag auf einem Felsvorsprung, drei Stockwerke Stein, ein Glockenturm ohne Glocke. In den Fenstern brannten Kerzen. Nachtfalke kroch den Hang hinauf, Meter für Meter, bis er unter einem Fenster lag, durch das Stimmen kamen. Er hob die Kamera.

Im Raum saßen zwölf Menschen im Kreis auf dem Boden, die Hände auf den Knien. Keiner trug einen Helm. In der Mitte saß ein alter Mann, sehr alt, weißes Haar bis auf die Schultern, und er sprach leise auf Englisch.

„Er ist hier“, sagte der alte Mann. „Unter dem Fenster. Lasst ihn.“

Nachtfalke erstarrte. Er hatte nicht geatmet. Er hatte sich nicht bewegt. Der Tarnumhang war perfekt.

Der alte Mann drehte den Kopf, langsam, und sah genau zu der Stelle, an der er lag, obwohl zwischen ihnen eine Wand war.

„Sag ihnen“, sagte er, „dass wir die Kinder nicht bekommen werden. Nicht diesmal. Sag ihnen, dass Kantor noch lebt.“

Nachtfalke machte seine Fotos. Er kroch den Hang hinunter, ging zwei Tage zu Fuß durch den Wald zum Abholpunkt und wurde nie bemerkt, von niemandem außer dem einen Menschen, der ihn nicht hätte bemerken dürfen.

In seinem Bericht stand, was er gesehen hatte. Der Satz über die Kinder stand nicht darin. Er verstand ihn nicht, und er hatte gelernt, dass man in Berichte nur schreibt, was man versteht.

Die Unsichtbaren

Die Shadow Paratroopers entstanden 1961, nach einem Einsatz, der zu spät kam. Ein Trupp des Zweigs hatte in den Anden drei Tage gebraucht, um einen Riss zu Fuß zu erreichen. Als er ankam, war der Riss geschlossen, und das Dorf daneben leer. Ashgrove forderte eine Einheit, die überall innerhalb von Stunden sein konnte.

Die ersten Shadow Paratroopers waren Fallschirmjäger aus Großbritannien, Frankreich und Israel. Sie übten den Sprung aus großer Höhe mit spätem Öffnen, lange bevor reguläre Armeen daraus ein Standardverfahren machten. Und sie lernten etwas, das keine reguläre Armee lehrt: allein neben etwas zu überleben, das man nicht bekämpfen kann, bis Hilfe kommt.

Heute sind die Shadow Paratroopers die kleinste Einheit im Zweig, weniger als fünfzig Frauen und Männer weltweit. Sie werden für Aufklärung eingesetzt, für Einsätze in unzugänglichem Gelände und zunehmend für Beobachtungen, über die der Rat nicht spricht. Viele von ihnen haben Dinge fotografiert, die sie nie wieder gesehen haben.

Unter den Shadow Paratroopers gilt eine Regel, die nirgends steht: Was man für den Rat fotografiert, vergisst man beim Entwickeln. Die meisten halten sich daran. Einige führen kleine Notizbücher, die sie niemandem zeigen, und in manchen dieser Notizbücher stehen dieselben Orte.

Legende: Ruth Adeyemi

Sergeant Ruth Adeyemi, Codename **Harmattan**, sprang 1968 als erste Frau des Zweigs mit einem Fallschirm in die Anden, um einen Riss zu erreichen, den ein Trupp zu Fuß nicht rechtzeitig erreicht hätte. Sie landete allein, in viertausend Metern Höhe, und zog mit Kreide, die ihr ein Thaumaturg mitgegeben hatte, einen Bannkreis um den Riss. Neun Tage lang hielt sie ihn, bis ein Thaumaturg eintraf, der ihn schließen konnte. Sie war die Einzige, die neun Tage lang neben einem offenen Riss geschlafen hat. Sie sagte später, man gewöhne sich an das Singen.

Die erste Feuerprobe

W6	Was dein Shadow Paratrooper zum ersten Mal gesehen hat, ohne gesehen zu werden
1	Einen Kult, der im Wald um ein Feuer tanzte. Das Feuer warf keine Schatten.
2	Ein Dorf, in dem alle Bewohner gleichzeitig aufstanden und in dieselbe Richtung sahen.
3	Einen alten Mann, der ihn durch eine Wand hindurch angesehen hat.
4	Einen Riss aus der Luft, bei Nacht, wie ein Loch im Boden, in dem Sterne waren.
5	Eine Gruppe von O.D.I.N.-Agenten, die ein Kind aus einem Haus trugen. Er hat nicht gefragt.
6	Nichts. Er hat neun Tage lang gewartet, und nichts ist gekommen. Das war das Schlimmste.

Ein Tag im Leben

Shadow Paratroopers leben nach dem Rhythmus der Nacht. Viele stehen am Nachmittag auf und gehen im Morgengrauen schlafen, auch wenn sie keinen Einsatz haben. Im Stützpunkt sieht man sie selten. Sie trainieren auf den Übungsgeländen, im Wald, an Klippen, und sie verbringen viel Zeit mit ihrer Ausrüstung: Schirme falten, Tarnumhänge flicken, Fallen bauen.

Einsätze kommen plötzlich und dauern lang. Ein Shadow Paratrooper kann eine Woche lang in einem Versteck liegen und ein Haus beobachten, ohne sich zu bewegen, ohne zu sprechen, mit Energieriegeln und Wasser aus einem Schlauch. Er braucht dafür Geduld, die man nicht trainieren kann. Man hat sie oder man hat sie nicht.

Wenn sie zurückkommen, schlafen sie zwei Tage. Dann schreiben sie ihren Bericht, kurz, sachlich, nur das, was sie gesehen haben. Und dann gehen sie wieder in den Wald.

Die Ausbildung

Angehende Shadow Paratroopers verbringen fünf Monate im Lager Ashgrove und in den norwegischen Bergen. Sie lernen Fallschirmspringen aus großer Höhe, bei Nacht, bei Wind, mit Last. Sie lernen, sich in jedem Gelände zu tarnen, im Wald, im Schnee, in der Stadt. Und sie lernen das, was Ruth Adeyemi am besten konnte: warten.

Die Abschlussprüfung heißt **die neun Tage**. Der Rekrut springt über einem unbekannten Gelände ab, mit Ausrüstung für drei Tage, und muss neun Tage unbemerkt überleben, während Ausbilder nach ihm suchen. Wer gefunden wird, besteht nicht. Wer aufgibt, auch nicht. Wer nach neun Tagen mit einem Foto jedes Ausbilders zurückkommt, besteht mit Auszeichnung.

Das Übungsgelände in Norwegen liegt keine drei Tagesmärsche von Nordlicht entfernt. Die Ausbilder meiden diese Richtung. Rekruten, die sich während der neun Tage verlaufen, finden sich erstaunlich oft dort wieder, am Rand des versiegelten Stützpunkts, und niemand kann ihnen erklären, wie.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Module stehen am Ende des Kapitels, die Grundausbildung und die Manöver in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Späher	Aufklärung, Beobachtung, Fotos. Er sieht, bevor die Zelle kommt. *Module:* Luftlandung, Geisterlauf.
Der Jäger	Angriffe aus dem Verborgenen, lautlos und tödlich. Er schaltet Wachen aus, bevor sie merken, dass jemand da ist. *Module:* Schatten des Todes, dazu Feuerdisziplin.
Der Fallensteller	Er bereitet das Gelände vor: Netze, Giftpfeile, Rauch. Gegner laufen in seine Fallen, bevor sie ihn sehen. *Module:* Fallensteller, dazu Stille Schritte von den Echo-Operative.
Der Wächter	Er bleibt, wenn alle anderen gehen: neben einem Riss, vor einem Haus, an einem Ort, an dem etwas geschehen wird. Er ist der Erbe von Ruth Adeyemi. Kombiniert gut mit Überleben, Geistiger Widerstandskraft und Eiserne Nerven.

REGEL: AUS DEM VERBORGENEN

Ein Angriff gilt als aus dem Verborgenen, wenn das Ziel den Shadow Paratrooper in dieser Szene noch nicht bemerkt hat. Nach dem ersten Angriff muss er sich neu verbergen: eine Aktion und eine Probe GE + Heimlichkeit gegen Schwer (3), mit Nebel des Verschwindens nur Machbar (2).

REGEL: FALLEN

Eine Falle zu stellen dauert eine Minute. Sie wird mit GE + Fingerfertigkeit gebaut. Wer hineintritt, würfelt WE + Wahrnehmung gegen die Erfolge.

Netz: Das Opfer ist festgehalten, bis es ST + Athletik gegen die Erfolge schafft.

Giftpfeil: Schaden 2, dazu eine Runde −2 Würfel auf alle Proben.

Rauch: Nebel im Radius von 5 m, drei Runden.

Der Preis

Shadow Paratroopers zahlen mit Einsamkeit. Wer wochenlang allein im Wald liegt, verlernt das Reden. Viele haben Mühe, in der Zelle zu funktionieren, weil sie gewohnt sind, allein zu entscheiden. Und sie zahlen mit dem, was sie gesehen haben. Ein Shadow Paratrooper sieht mehr als jeder andere Soldier, und er darf fast nie eingreifen. Das hinterlässt Spuren.

OPTIONALE REGEL: DIE LANGE STILLE

Nach jeder Mission, in der ein Shadow Paratrooper länger als einen Tag allein im Einsatz war, würfelt er GL + Stressbewältigung gegen Machbar (2).

Misslingt die Probe, findet er bis zur nächsten Mission schwer zurück: −1 Würfel auf alle sozialen Proben, auch gegenüber der eigenen Zelle.

W6	Was das Warten dich gekostet hat
1	Deine Stimme. Nach einer Woche im Versteck klingt sie dir fremd.
2	Geburtstage, Hochzeiten, eine Beerdigung. Du warst immer gerade irgendwo im Wald.
3	Den Geschmack. Energieriegel und Wasser aus dem Schlauch haben alles andere überschrieben.
4	Die Fähigkeit, in einem Raum zu sitzen, ohne vorher alle Ausgänge zu kennen.
5	Ein Foto, das du gemacht hast und niemandem zeigen darfst. Du trägst es trotzdem bei dir.
6	Nichts. Du warst schon vorher lieber allein.

Im Spiel

- **Du bist Soldat und Schatten zugleich.** Du landest, wo niemand dich erwartet, schlägst zu und bist fort, bevor der Gegner weiß, woher der Angriff kam.
- **Geh voraus.** Aufklärung ist deine Stärke. Die Zelle profitiert davon, wenn du vorher siehst, was sie erwartet.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du gesehen und nicht gemeldet?

Für die Spielleitung: Ein Shadow Paratrooper lebt davon, vor der Zelle am Ort zu sein. Gib ihm kurze, dichte Szenen allein, in denen er etwas sieht, das die anderen nicht sehen, und lass ihn entscheiden, was er davon weitergibt. Achte darauf, dass die anderen Spieler in dieser Zeit nicht nur zusehen: Wechsle schnell hin und her, wie ein Film zwischen zwei Orten.

BEISPIEL: NACHTFALKE SCHIESST AUS DEM VERBORGENEN

Ein Wachposten eines Kults (Verteidigung 1, Rüstung 0, 5 LP) hat Nachtfalke nicht bemerkt. Nachtfalke schießt mit dem leichten Infiltrationsgewehr (Schaden 4, Leise, Präzise). Er würfelt GE 5 weiße und Schusswaffen 4 bunte Würfel, dazu 1 weißen Bonuswürfel für Präzise.

Weiß: 5, 6, 2, 1, 3, 6. Bunt: 4, 5, 1, 2. Das sind 3 plus 2, also 5 Erfolge gegen Verteidigung 1, 4 Überschuss.

Ein grandioser Erfolg aus dem Verborgenen: 4 Waffenschaden, 4 Überschuss, +3 aus Phantomangriff und +2 aus Tödliche Heimlichkeit. Der Posten fällt, und außerhalb von 10 m hat niemand den Schuss gehört.

Um sich neu zu verbergen, braucht Nachtfalke jetzt eine Aktion und eine Probe gegen Schwer (3).

Mit anderen Klassen spielen

Die engste Partnerschaft hat der Shadow Paratrooper mit dem **Agent**: Beide leben von der Unauffälligkeit. Mit einem **Investigator** liefert er die Fotos, die der andere deutet. Ein **Illusionist** unter den Thaumaturgen kann seine Tarnung noch verbessern. Schwierig ist das Zusammenspiel mit **Stormbreakern** und **Techno-Stormtroopern**: Sie sind laut, er ist leise. Plant, wer wann den Raum betritt. Und sucht die Nähe eines **Precognitive**: Ein Präkognitiver, der sagt, wann der Wachwechsel kommt, ist für einen Shadow Paratrooper mehr wert als jedes Nachtsichtgerät.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang GA-2166, Karpaten. Beobachtung eines Klosters.

12 Personen ohne Helm. Fotos übergeben. Operative nicht bemerkt.

Nachtrag des Führungsoffiziers: Das Kloster war beim Zugriff vier Tage später leer.

```
EINSATZBERICHT, AUSZUG
Vorgang SA-2019, Portugal. Aufklärung eines Waldbrandes.
Operative meldet einen jungen Mann, der allein in das Feuer geht. Kein Eingreifen befohlen.
Nachtrag: Das Feuer erlischt nach 40 Minuten von innen heraus.
```

```
EINSATZBERICHT, AUSZUG
Vorgang RA-1968-04, Anden, 4.100 m. Operative HARMATTAN hält einen Bannkreis um einen offenen Riss, neun Tage, allein.
Nachtrag des Thaumaturgen, der den Riss am zehnten Tag schloss: Im Kreis lagen neun Zettel mit Kreidestrichen. Auf dem letzten stand ein Lied auf Yoruba. Die Operative sagt, sie kenne es nicht.
```

Fragen an deinen Shadow Paratrooper

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Welche Kinder Kantor gemeint hat
2	Wie der alte Mann ihn durch die Wand gesehen hat
3	Wohin das Kloster nach vier Tagen verschwunden ist
4	Wem die Beobachterin berichtet, und warum
5	Was Ruth Adeyemi neben dem Riss hat singen hören
6	Ob er selbst einmal von jemandem beobachtet wurde, der besser ist als er

Ausrüstung der Einheit

Gegenstand	Wirkung
Schwarzer Schirm	Ein Fallschirm, der aus großer Höhe fast lautlos und bei Nacht unsichtbar ist. *Selten.*
Beobachtungsversteck	Ein zusammenlegbares Tarnnetz mit Wärmedämmung. Wer darin liegt, ist für Wärmebild unsichtbar. *Selten.*
Adeyemis Kreide	Ein Stück der Kreide, die Ruth Adeyemi 1968 in den Anden benutzte. Ein Bannkreis damit hält, auch wenn ein Soldier ihn zieht. Einmal pro Mission. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Stormbreaker: „Sie kommen, wenn wir gehen. Man hört sie schon am Horizont."

Über die Echo-Operative: „Sie hören alles, sagen sie. Uns hören sie nicht. Das haben wir geübt."

Über die Nanotech Veterans: „Wir verstecken uns vor dem Feind. Sie verstecken sich vor sich selbst."

Über die Techno-Stormtrooper: „Man kann sich nicht hinter einem Schild verstecken, der leuchtet."

Figuren der Einheit

Sergeant Ruth Adeyemi. Harmattan, über achtzig, lebt in Lagos und empfängt jeden Shadow Paratrooper, der sie besucht. Sie spricht selten über die neun Tage. Wenn doch, dann über das Singen.

Truppführer Jarek Novotný. Der beste Scharfschütze der Einheit, Tscheche, ein Cousin von Bastion. Er hat in achtzehn Jahren nie einen Schuss abgegeben, den er nicht musste, und er hat nie danebengeschossen.

Die Beobachterin. Eine Shadow Paratrooperin, deren Namen niemand kennt, die seit 2011 nur noch für einen einzigen Auftraggeber arbeitet: Prometheus. Sie beobachtet Orte, an denen Kinder verschwunden sind.

```
ADEYEMIS NEUN REGELN, ABSCHRIFT AUS DEM LAGER ASHGROVE
1. Lande, und dann warte zehn Minuten.
2. Iss, bevor du hungrig bist. Trink, bevor du durstig bist.
3. Schlaf mit dem Gesicht zum Eingang.
4. Zähl deine Kreide jeden Abend.
5. Sprich jeden Tag einen Satz laut, damit dir deine Stimme nicht fremd wird.
6. Schreib nicht auf, was du nicht verstehst.
7. Hör dem Singen nicht zu.
8. Wenn du anfängst mitzusingen, geh.
9. Komm zurück.
```

Beispielcharakter: Nachtfalke

Shadow Paratrooper, Kadett. Elias Varga, 33, war Fallschirmjäger in der ungarischen Armee. Bei einer Nachtübung landete er neben einem See, in dem sich keine Sterne spiegelten, obwohl der Himmel klar war. Er hat einen Tag lang daneben gesessen und gewartet, ob etwas herauskommt. Es kam nichts. Aber O.D.I.N. kam.

Nachtfalke	Shadow Paratrooper, Kadett
Attribute	ST 2, GE 5, KO 3, IN 2, WE 3, WK 3, CH 1, MA 1, GL 4
Fertigkeiten	Heimlichkeit 5, Schusswaffen 4, Ausweichen 4, Überleben 3, Athletik 3, Akrobatik 3, Nahkampf 3, Wahrnehmung 3, Fingerfertigkeit 2, Taktik 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 11, Belastbarkeit 11, Initiative 5, Verteidigung 3, Rüstung 2 (Nachtanzug) oder 3
Fähigkeiten	Phantomangriff, Nebel des Verschwindens, Tödliche Heimlichkeit
Silber	Messer (Wurfklinge)
Archetyp	Der Profi

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, leichtes Infiltrationsgewehr, adaptiver Tarnumhang, drei faltbare Fallen, Nachtanzug, schwarzer Schirm, Salzsäckchen.

So spielst du Nachtfalke: Du bist still, geduldig und redest nur, wenn es nötig ist. Du gehst voraus, du siehst zuerst, und du erzählst nicht alles, was du gesehen hast. Den Satz über die Kinder hast du noch niemandem gesagt.

Der Weg durch das Arsenal

Rang	Neue Module und Steigerungen
Agent (20 EP)	Fallensteller 4, Feuerdisziplin 4, Stille Schritte von den Echo-Operative 6. 6 EP spart er. Silber: Visier (Totenblick).
Senior-Agent (50 EP)	Geisterlauf 6, Luftlandung 4, Eiserne Nerven 6, Wahrnehmung auf 4 für 8, Fingerfertigkeit auf 3 für 6. Silber: Handschuh (Rissfaust).
Veteran (100 EP)	Schatten des Todes 8, Stellungswechsel 4, Heimlichkeit auf 6 für 12, Schusswaffen auf 5 für 10, Überleben auf 4 für 8, Feldsanitäter 6. Silber: Armschiene (Fangschiene).

Die Module im Arsenal

Stufe	Modul	Wirkung
I	**Luftlandung**	Passiv. Fallschirmsprünge bei Nacht, Sturm und aus großer Höhe gelingen ohne Probe. +2 Würfel auf Überleben.
I	**Fallensteller**	Passiv. Der Shadow Paratrooper trägt vier Fallen statt drei. Seine Fallen erhalten +1 Würfel.
II	**Geisterlauf**	Einmal pro Szene bewegt er sich aus dem Verborgenen in ein neues Versteck, ohne dass eine Probe nötig ist.
III	**Schatten des Todes**	Passiv. Phantomangriff wirkt zweimal pro Szene statt einmal.

Kapitel X.
NANOTECH VETERAN

Nanotech Veteran

„Die Naniten reparieren alles. Nur nicht das, was ich verloren habe.“
Nanotech Veteran, Codename Stahl

Das Wesen der Einheit

Nanotech Veterans tragen Naniten im Blut, mikroskopische Maschinen, die ihren Körper reparieren, verstärken und anpassen. Wunden schließen sich in Minuten, Knochen werden härter, Muskeln stärker. Ein Nanotech Veteran kämpft weiter, wenn andere längst gefallen wären, und er steht wieder auf, wenn andere liegen bleiben.

Der Preis ist hoch. Die Naniten reparieren nicht nur den Körper, sie glätten auch, was sie für Schäden halten: Schmerz, Angst, Trauer. Viele Veterans fühlen weniger als früher, manche fast gar nichts mehr. Ihre Kameraden merken es, und die meisten halten Abstand. Man fürchtet sie beinahe ebenso wie ihre Feinde.

NANOTECH VETERAN AUF EINEN BLICK

Boni: +2 KO, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Handgemenge, +1 Zähigkeit, +1 Nanotechnologie. **Ausrüstung:** Naniten-Injektor (eine Aktion, heilt 2 LP, 3× pro Mission), monomolekulare Knochenklingen (Waffe, siehe Grundregelwerk, Kapitel X), Reaktionsbooster (+1 Initiative).

Adaptive Panzerung (passiv): Jedes Mal, wenn er in einem Kampf Schaden erleidet, steigt seine Rüstung um 1, bis zu +3. Nach dem Kampf sinkt sie auf den Normalwert.

Berserker-Protokoll (aktiv): Er opfert 2 LP und erhält in dieser Runde +2 Würfel auf seinen Angriff.

Letzte Zelle (passiv, 1× pro Mission): Sinkt er auf 0 LP, bleibt er noch 3 Runden voll handlungsfähig. Danach bricht er zusammen und gilt als sterbend.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Vierzig Betten

Grzegorz Wolski wachte auf, und das Erste, was er bemerkte, war, dass es nicht wehtat.

Es hätte wehtun müssen. Er erinnerte sich an die Injektion, an das Brennen, das vom Arm in die Brust gewandert war, an das Gefühl, als würde jemand seine Knochen von innen mit Sandpapier bearbeiten. Er erinnerte sich, dass er geschrien hatte, und dass er sich dafür geschämt hatte, weil er zwölf Jahre bei der GROM gewesen war und nie geschrien hatte, nicht einmal in Afghanistan.

Jetzt lag er in einem Bett, in einem langen weißen Saal, und es tat nicht weh. Nichts tat weh. Er hob die Hand vor das Gesicht und sah, dass die Narbe an seinem Daumen verschwunden war, die er seit seinem achten Lebensjahr hatte.

Er setzte sich auf.

Vierzig Betten standen in dem Saal, zwei Reihen zu je zwanzig. Er hatte sie am Tag der Injektion gezählt, weil er immer zählte, wenn er nervös war. Vierzig Männer und Frauen, Freiwillige, alle aus Spezialeinheiten, alle mit einer Unterschrift unter einem Dokument, das sie nicht ganz verstanden hatten. Programm Asklepios. Die Ärzte hatten von Heilung gesprochen, von Kraft, von einem Soldaten, der nicht mehr stirbt.

Er zählte wieder.

In zwölf Betten bewegte sich jemand, ihn selbst mitgezählt. In den anderen nicht. Über achtundzwanzig Betten lagen weiße Laken, bis über die Köpfe gezogen.

Im Bett neben ihm lag Tomek. Tomek Ryba, mit dem er drei Einsätze in Kandahar gemacht hatte, der ihn einmal aus einem brennenden Fahrzeug gezogen hatte, der an seiner Hochzeit Trauzeuge gewesen war. Über Tomek lag ein Laken.

Grzegorz sah es an und wartete darauf, dass etwas geschah. Trauer. Wut. Schmerz. Irgendetwas.

Es geschah nichts.

Er wusste, dass Tomek tot war. Er wusste, dass er ihn geliebt hatte wie einen Bruder. Er wusste, dass er jetzt weinen sollte. Aber in ihm war nur Stille, sauber und glatt wie die Haut an seinem Daumen, wo die Narbe gewesen war.

Eine Ärztin kam den Gang entlang, eine Frau mit grauem Kittel und einem Klemmbrett. Sie blieb vor seinem Bett stehen und sah ihn an, lange.

„Wie fühlen Sie sich?“, fragte sie.

Grzegorz dachte darüber nach. Er wollte ehrlich sein.

„Gut“, sagte er. „Das ist das Problem, oder?“

Die Ärztin schrieb etwas auf ihr Klemmbrett. Sie sah dabei nicht auf.

„Willkommen bei Asklepios“, sagte sie. „Sie sind Nummer zwölf.“

Die Zwölf

Programm Asklepios begann 2004 im Wissenschaftlichen Zweig, auf Drängen des Rates. Nach Jahrzehnten, in denen Soldiers an Rissen gestorben waren, wollte man einen Soldaten, der nicht stirbt. Die Cyberneticists entwickelten Naniten, die im Körper arbeiten, und suchten Freiwillige. Die Naniten kamen in versiegelten Ampullen der Charge S-1. Die Injektionsports setzte ein junger Arzt aus dem Team von Dr. Albrecht, Arvid Lund.

Vierzig meldeten sich. Zwölf überlebten.

Über die achtundzwanzig anderen spricht der Zweig nicht. Die offizielle Erklärung lautet Abstoßungsreaktion. Die Gerüchte sagen anderes: dass die Naniten mit Kristallstaub programmiert werden, dass die Toten nicht beerdigt wurden, dass in ihren Gräbern nichts liegt. Die zwölf Überlebenden bildeten die erste Einheit der Nanotech Veterans. Seitdem sind weitere hinzugekommen, mit besseren Naniten und weniger Toten. Aber jeder neue Nanotech Veteran weiß, dass er auf den Schultern von achtundzwanzig Laken steht.

Die Naniten der späteren Jahrgänge kommen aus derselben Klinik, aber aus einer anderen Rezeptur. Dr. Albrecht nennt sie sanfter. Die Veterans der ersten Generation nennen sie verdünnt, und sie meinen es nicht als Kompliment. Wer beide Generationen nebeneinander kämpfen sieht, erkennt den Unterschied nicht an der Kraft, sondern an den Augen: Die Zwölf blinzeln seltener.

Heute gibt es etwa vierzig Nanotech Veterans im Zweig. Sie werden bevorzugt dort eingesetzt, wo andere nicht überleben würden. Und sie werden regelmäßig untersucht, öfter als jeder Psion, von Ärzten, die ihre Berichte an Prometheus schicken.

Legende: Lazarus

Der erste Überlebende von Asklepios trug den Codenamen **Lazarus**. Er war ein britischer Soldat, dessen Namen niemand mehr kennt, und er war 2004 der Erste, der nach der Injektion aufwachte. Er diente elf Jahre lang und überlebte Verletzungen, die zwanzig andere Soldiers getötet hätten: einen Sturz aus vierzig Metern, zwei Schüsse in die Brust, einen Angriff eines Wesens aus einem Riss, das ihm den Arm abriss. Der Arm wuchs nach. 2015 ging er in einen Riss in Schottland, um einen Trupp zu retten, und kam nicht zurück. Die Naniten in seinem Blut senden noch immer ein Signal. Es kommt von einem Ort, der auf keiner Karte ist.

Die erste Feuerprobe

W6	Wann dein Nanotech Veteran merkte, dass er anders ist
1	Ein Schuss in die Brust. Er stand auf, bevor der Sanitäter bei ihm war.
2	Die Beerdigung seiner Mutter. Er hat nichts gefühlt, und alle haben es gesehen.
3	Ein Kampf, in dem er aufgehört hat zu zählen, wie oft er getroffen wurde.
4	Eine Narbe, die verschwand, und mit ihr die Erinnerung, wie er sie bekommen hat.
5	Ein Kristall, der in seiner Nähe zu summen begann.
6	Seine Tochter, die ihn umarmte und sagte, er fühle sich kalt an.

Ein Tag im Leben

Nanotech Veterans brauchen wenig Schlaf. Vier Stunden reichen den meisten, und sie verbringen die übrigen Nachtstunden oft im Trainingsraum, weil ihr Körper nach Bewegung verlangt. Die Naniten brauchen Energie, und Nanotech Veterans essen doppelt so viel wie andere Soldiers, mit einer Vorliebe für Eisen: rotes Fleisch, Spinat, Linsen. In der Kantine erkennt man sie an ihren Tellern.

Einmal pro Woche gehen sie auf die Krankenstation. Blutabnahme, Messung der Nanitendichte, ein Gespräch mit einem Psychologen, der Fragen stellt, auf die sie keine Antworten haben. Wie fühlen Sie sich? Was haben Sie letzte Woche gefühlt? Erinnern Sie sich an Ihre Kindheit?

Im Einsatz sind sie vorn, neben den Stormbreakern, dort, wo es am gefährlichsten ist. Sie tun es nicht aus Mut. Sie

tun es, weil sie wissen, dass sie es überleben. Und manche tun es, weil sie hoffen, dass sie im Moment der Gefahr wieder etwas spüren.

Die Ausbildung

Nanotech Veterans werden nicht ausgebildet, sie werden ausgewählt. Freiwillige aus dem Zweig, meist Soldiers mit mindestens fünf Jahren Erfahrung, bewerben sich, und eine Kommission aus Ärzten und Offizieren entscheidet. Die meisten werden abgelehnt.

Wer angenommen wird, bekommt vor der Injektion eine Woche Urlaub, die einzige, die der Zweig ohne Nachfrage gewährt. Die meisten verbringen sie mit ihrer Familie. Einige schreiben Briefe, die sie nie abschicken, weil sie danach nicht mehr wissen, was sie damit gemeint haben.

Die Angenommenen verbringen drei Monate in einer Klinik des Wissenschaftlichen Zweigs, zuerst zur Vorbereitung, dann zur Injektion, dann zur Genesung. Die Sterblichkeit liegt heute bei unter fünf Prozent. Nach der Genesung lernen sie ihren neuen Körper kennen: wie viel sie heben können, wie schnell sie heilen, wie lange sie ohne Schlaf auskommen. Und sie lernen, mit dem umzugehen, was fehlt. Das dauert länger als drei Monate. Bei manchen dauert es für immer.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Module stehen am Ende des Kapitels, die Grundausbildung und die Manöver in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Unverwüstliche	Er steht, wenn andere fallen. Er hält die Stellung, zieht Verwundete aus dem Feuer und ist der letzte Mann. *Module:* Schnellheilung, Knochenpanzer, Zweite Zelle.
Der Berserker	Nahkampf, Knochenklingen, Berserker-Protokoll. Er geht auf den Gegner zu, nicht in Deckung. *Module:* Überlastschutz, dazu das Manöver Sturmangriff.
Der Suchende	Er will wissen, was mit ihm geschehen ist. Er sucht die achtundzwanzig, er sucht Lazarus, er sucht das, was er verloren hat. Kombiniert gut mit Wahrnehmung und Ermittlung.
Der Sanitäter	Sein Körper hat ihm beigebracht, wie Wunden heilen. Er versorgt die anderen, bevor er sich selbst versorgt, und seine Hände zittern dabei nie. Kombiniert gut mit Medizin, Feldsanitäter und dem Griff des Letzten aus Aschesilber.

REGEL: INTEGRATION

Jeder Nanotech Veteran hat einen Wert für Integration. Er beginnt bei 1 und steigt mit jedem Modul seiner eigenen Einheit um 1.

Ab Integration 3: −1 Würfel auf Menschenkenntnis und Überzeugen. Er versteht Gefühle anderer schlechter, weil er seine eigenen nicht mehr spürt.

Ab Integration 5: +1 Würfel auf Grauen-Proben, aber −2 Würfel auf Menschenkenntnis und Überzeugen.

Die Integration sinkt nie.

REGEL: NANITEN UND KRISTALLE

In 10 m Nähe eines offenen Risses oder eines aktiven Kristalls werden die Naniten unruhig. Der Naniten-Injektor heilt 1 LP mehr. Aber der Nanotech Veteran hört ein leises Summen und würfelt eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1).

Der Preis

Nanotech Veterans zahlen mit ihren Gefühlen. Nicht alle auf einmal, nicht bei allen gleich. Manche verlieren nur die Angst. Manche verlieren die Trauer. Manche verlieren die Fähigkeit, sich zu freuen. Viele haben Familien, die mit ihnen nicht mehr zurechtkommen, und Kameraden, die nicht wissen, wie man mit jemandem redet, der nach einem Schuss in die Brust aufsteht und fragt, ob noch Kaffee da ist. Und alle zahlen mit einer Frage, die sie nie loswerden: Was haben sie mir da eigentlich gespritzt?

OPTIONALE REGEL: DAS FEHLENDE

Einmal pro Mission darf die Spielleitung einen Nanotech Veteran fragen, was er in einer Szene fühlen müsste und nicht fühlt.

Beschreibt der Spieler es in einem oder zwei Sätzen, zählt das als glaubwürdig ausgespielter Antrieb und damit als persönlicher Bonus der Mission.

W6	Was die Naniten dir genommen haben
1	Die Angst vor Höhen. Du stehst an Dachkanten und merkst erst an den Gesichtern der anderen, dass man das nicht tut.
2	Den Geschmack von Kaffee. Du trinkst ihn trotzdem, aus Gewohnheit.
3	Die Trauer um deinen Vater. Du weißt, dass du ihn geliebt hast. Du weißt es nur noch.
4	Das Lachen. Du lachst, wenn die anderen lachen, einen Takt zu spät.
5	Den Schmerz. Du hast dir zweimal die Hand gebrochen, ohne es zu merken.
6	Nichts, glaubst du. Deine Tochter sieht das anders.

Im Spiel

- **Du bist kaum totzukriegen.** Deine Wunden schließen sich, deine Kraft wächst. Steh vorn, wenn es gefährlich wird.
- **Spiel das Fehlende.** Die spannendste Frage deines Charakters ist, was die Maschinen in dir mit deinen Gefühlen machen.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was würdest du geben, um wieder etwas zu fühlen?

Für die Spielleitung: Ein Nanotech Veteran ist schwer zu töten, also bedrohe ihn nicht nur mit Schaden. Bedrohe das, was ihm geblieben ist: eine Erinnerung, einen Menschen, der ihn noch erreicht, die Frage, ob er noch derselbe ist. Und gib ihm Szenen, in denen die Integration zum Problem wird: ein Verhör, eine trauernde Familie, ein Moment, der Wärme verlangt.

BEISPIEL: STAHL AUF NULL

Stahl (15 LP, KO 5) hält einen Flur gegen zwei Elite-Söldner. Adaptive Panzerung hat seine Rüstung nach drei Treffern von 3 auf 6 gehoben, aber ein grandioser Erfolg lässt die Rüstung nicht zählen, und Stahl sinkt auf 0 LP.

Letzte Zelle: Er bleibt drei Runden voll handlungsfähig. In der ersten schlägt er mit den Knochenklingen zu. In der zweiten opfert er für das Berserker-Protokoll 2 LP und steht bei −2. In der dritten fällt der zweite Söldner.

Danach bricht Stahl zusammen und ist sterbend. Am Ende jeder Runde verliert er 1 LP, bei −5 wäre er tot. Anker, die Healerin der Zelle, erreicht ihn zwei Runden später bei −4 und stabilisiert ihn.

Mit anderen Klassen spielen

Ein Nanotech Veteran ist der ideale Partner für jeden, der hinter jemandem stehen muss: einen **Thaumaturgen**, der einen Kreis zieht, einen **Scientist**, der ein Gerät repariert, einen **Psychic Healer**, der Verwundete versorgt. Mit einem **Psion** gibt es eine besondere Verbindung: Telepathen berichten, dass die Gedanken von Nanotech Veterans ungewöhnlich ruhig sind, fast leer. Viele Psionen erholen sich in ihrer Nähe. Einige finden sie unheimlich.

Aus den Akten

MEDIZINISCHER BERICHT, AUSZUG

Proband 7 (verstorben), Programm Asklepios, 2004.

Obduktion nicht möglich. Das Gewebe hat sich innerhalb von 6 Stunden nach Todeseintritt in eine kristalline Struktur umgewandelt.

Vermerk: Übergabe an das Kollegium. Weitere Obduktionen einstellen.

```
EINSATZBERICHT, AUSZUG
Vorgang RA-2015-09, Cairngorms. Riss in einem Moor, ein Trupp eingeschlossen.
Operative LAZARUS geht allein hinein. Der Trupp kommt heraus, vollzählig. Lazarus nicht.
Nachtrag, Nanitenscanner Hort-1: Signal empfangen. Peilung nicht möglich. Das Signal ist aus allen Richtungen gleich stark.
```

Fragen an deinen Nanotech Veteran

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Was mit den achtundzwanzig anderen geschehen ist
2	Woher die Naniten stammen, und warum sie in der Nähe von Kristallen summen
3	Ob Lazarus noch lebt, und wo
4	Warum er Nummer zwölf war, und wer vorher gezählt hat
5	Ob die Gefühle zurückkommen, wenn die Naniten sterben
6	Was Dr. Albrecht in ihre Berichte schreibt

Ausrüstung der Einheit

Gegenstand	Wirkung
Asklepios-Harnisch	Siehe Kapitel VI. Rüstung 3, keine Abzüge, Ports für Injektoren. *Nicht käuflich.*
Eisentabletten des Zweigs	Einmal pro Tag: Der nächste Einsatz des Naniten-Injektors heilt 1 LP mehr. *Häufig.*
Nanitenscanner	Ein kleines Gerät, das die Nanitendichte misst. Zeigt an, wenn ein anderer Nanotech Veteran in 20 m ist. Oder ein Lazarus-Signal. *Selten.*

Die anderen und wir

Über die Stormbreaker: „Sie sprengen, wir gehen hinein. Wir sind die, die sie danach aus dem Schutt ziehen."

Über die Echo-Operative: „Sie sagen, unsere Herzen schlagen falsch. Sie haben recht. Wir haben es auch schon gemerkt."

Über die Shadow Paratroopers: „Sie verstecken sich. Wir haben das nicht mehr nötig."

Über die Techno-Stormtrooper: „Sie tragen ihren Schild außen. Wir innen."

Figuren der Einheit

Die Elf. Die übrigen Überlebenden von Asklepios, außer Stahl. Sie treffen sich einmal im Jahr, am Jahrestag der Injektion, in einer Kneipe in Glasgow. Sie reden nicht viel. Sie sitzen nur zusammen und trinken, und sie merken nichts vom Alkohol. Seit 2015 sind es nur noch zehn am Tisch, seit 2019 neun. Die Stühle für Lazarus und für den Mann, der 2019 verschwand, bleiben frei, und ihre Gläser werden jedes Jahr gefüllt.

Korporal Nadia Berger. Eine Nanotech Veteranin der zweiten Generation, 2016 injiziert. Sie ist die Einzige, die sagt, sie fühle seitdem mehr, nicht weniger. Dr. Albrecht hat ihre Blutwerte an den Rat geschickt, und seitdem wird Berger jeden Tag untersucht statt jede Woche.

Dr. Ines Albrecht. Die Ärztin mit dem Klemmbrett. Sie leitet Asklepios bis heute und kennt jeden Nanotech Veteran persönlich. Sie ist freundlich, professionell und hat nie gesagt, woher die Naniten kommen.

```
AUS STAHLS NOTIZBUCH
Tag 212. Ania hat angerufen. Sie hat einen Preis gewonnen, in der Schule, für einen Aufsatz über ihren Vater. Ich habe gesagt: Das ist schön.
Danach habe ich nachgelesen, was man sagt, wenn man stolz ist, und habe sie noch einmal angerufen und es ihr gesagt.
Sie hat gelacht. Ich glaube, sie hat es gemerkt. Ich glaube, sie hat trotzdem gelacht.
```

Beispielcharakter: Stahl

Nanotech Veteran, Kadett. Grzegorz Wolski, 63, der aussieht wie Anfang vierzig, war zwölf Jahre bei der polnischen Spezialeinheit GROM, bevor er sich für Asklepios meldete. Er ist Nummer zwölf. Seine Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels. Er ist geschieden, hat eine Tochter in Krakau, die er einmal im Monat anruft, und er weiß nicht mehr, was er ihr sagen soll. Letzten Monat hat sie ihm ein Lied vorgesungen, das sie geträumt hatte. Er kannte es. Seine Naniten summen es, wenn es still ist.

Stahl	Nanotech Veteran, Kadett
Attribute	ST 4, GE 3, KO 5, IN 2, WE 2, WK 3, CH 1, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Handgemenge 5, Zähigkeit 4, Athletik 4, Schusswaffen 3, Nahkampf 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Nanotechnologie 2, Taktik 2, Einschüchtern 2, Stressbewältigung 2, Ausdauer 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 15, Belastbarkeit 10, Initiative 4, Verteidigung 2, Rüstung 3 (Asklepios-Harnisch), Integration 1
Fähigkeiten	Adaptive Panzerung, Berserker-Protokoll, Letzte Zelle
Silber	Messer (Klinge der Eskorte)
Archetyp	Der Verwundete

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, Naniten-Injektor, monomolekulare Knochenklingen, Reaktionsbooster, Asklepios-Harnisch statt des Kampfanzugs, Salzsäckchen.

So spielst du Stahl: Du bist ruhig, freundlich und seltsam unberührt. Du gehst als Erster in die Gefahr, weil du weißt, dass du es überlebst. Du beobachtest die anderen, wenn sie lachen oder weinen, und du versuchst dich zu erinnern, wie sich das angefühlt hat.

Der Weg durch das Arsenal

Rang	Neue Module und Steigerungen
Agent (20 EP)	Schnellheilung 4 (Integration 2), Schmerzresistenz 4, Stellungswechsel 4. 8 EP spart er. Silber: Handschuh (Rissfaust).
Senior-Agent (50 EP)	Überlastschutz 6 (Integration 3), Feldsanitäter 6, Eiserne Nerven 6, Nahkampf auf 4 für 8, Menschenkenntnis neu auf 1 für 3, weil er es versuchen will. Silber: Beinschienen (Standschienen).
Veteran (100 EP)	Knochenpanzer 4 (Integration 4), Zweite Zelle 8 (Integration 5), Schildtechniker von den Techno-Stormtroopern 6, Handgemenge auf 6 für 12, Athletik auf 5 für 10, Kommandostimme 8. Silber: Schulterstücke (Wachstück).

Die Module im Arsenal

Stufe	Modul	Wirkung
I	**Schnellheilung**	Passiv. Der Naniten-Injektor heilt 3 statt 2 LP und kann viermal pro Mission eingesetzt werden.
I	**Knochenpanzer**	Passiv. +1 Rüstung, auch ohne Anzug. Metalldetektoren schlagen an.
II	**Überlastschutz**	Passiv. Das Berserker-Protokoll kostet nur 1 LP statt 2.
III	**Zweite Zelle**	Passiv. Letzte Zelle wirkt zweimal pro Mission. Der zweite Einsatz kostet danach 1 Belastung.

Jedes Modul dieser Einheit erhöht bei einem Nanotech Veteran die Integration um 1. Andere Soldiers, die diese Module kaufen, erhalten eine schwache Nanitenbehandlung auf der Krankenstation. Sie bekommen keinen Wert für Integration, aber einen Termin pro Monat bei Dr. Albrecht.

Kapitel XI.
TECHNO-STORMTROOPER

Techno-Stormtrooper

„Schild hoch, Kopf runter, weiter."
Techno-Stormtrooper, Codename Bastion

Das Wesen der Einheit

Techno-Stormtrooper sind die Mauer der Zelle. Sie tragen schwere Panzerung, kinetische Energieschilde und Booster, die ihnen Tempo und Kraft verleihen. Wo sie stehen, kommt niemand durch. Ihre EMP-Waffen legen jede elektronische Verteidigung lahm, und ihr Schild fängt Feuer ab, das jeden anderen töten würde.

Sie sind die technischsten Soldiers im Zweig. Ein Techno-Stormtrooper versteht seine Ausrüstung bis zur letzten Schraube, weil er weiß, dass sie das Einzige ist, was zwischen ihm und dem Feind steht, und zwischen dem Feind und den Menschen hinter ihm.

TECHNO-STORMTROOPER AUF EINEN BLICK

Boni: +2 ST, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Energiewaffen, +1 Ingenieurwesen, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Kinetischer Energieschild (+2 Rüstung, fängt insgesamt höchstens 10 Schaden pro Mission ab, danach leer), EMP-Granatenwerfer, Booster-Stiefel (+2 Würfel auf Athletik beim Springen und Sprinten).

Schildüberladung (aktiv, 1× pro Tag): Der Schild entlädt sich. Alle Gegner im Radius von 3 m erleiden Schaden 4. Danach ist der Schild 2 Runden lang wirkungslos.

Kinetischer Schlag (aktiv): Nahkampfangriff mit dem Schild (ST + Handgemenge). Schaden 3 + Überschuss, ignoriert 2 Punkte Rüstung und stößt das Ziel 2 m zurück.

Taktische Neukalibrierung (aktiv, 1× pro Kampf): +2 Würfel auf alle Angriffe oder +1 Verteidigung für eine Runde.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Der Flur

Der Flur war acht Meter lang und zwei Meter breit, und Bastion stand an seinem Ende, und hinter ihm lag Anker auf den Knien und hielt einem Agenten die Hände auf die Brust.

„Wie lange noch?", fragte er über die Schulter.

„Drei Runden", sagte Anker. „Vielleicht vier."

Vor ihm, am anderen Ende des Flurs, standen sechs Männer mit Sturmgewehren, Söldner eines Sammlers, gut ausgebildet, gut bewaffnet und seit einer Minute sehr wütend. Sie hatten gerade ein halbes Magazin auf ihn geleert. Der Schild hatte gehalten.

Bastion sah auf die Anzeige an seinem linken Handgelenk. Der kinetische Energieschild meldete, was er abgefangen hatte: sieben Punkte. Er konnte zehn aushalten, vielleicht elf, wenn man die Toleranz des Herstellers großzügig auslegte. Dann war er leer, und hinter Bastion lagen eine Heilerin und ein Mann, der starb.

„Tomáš", sagte Anker. Sie benutzte nie seinen Codenamen, wenn es ernst wurde. „Wenn du gehen musst, geh."

„Ich muss nicht gehen."

Die Söldner luden nach. Bastion hörte es, das Klicken der Magazine, das Schnappen der Verschlüsse. Er stellte die Füße breiter, senkte den Kopf hinter den Rand des Schildes und spürte das Summen der Energie in seinem Unterarm, wie ein Tier, das auf den Befehl wartet.

Es gab eine Sache, die er tun konnte. Die Ingenieure nannten es Schildüberladung, und sie hatten ihm drei Wochen lang erklärt, warum er es nur einmal am Tag tun durfte. Der Schild entlud sich dabei in einer einzigen Welle, alles in drei Metern Umkreis wurde getroffen, und danach war er für zwei Runden tot. Zwei Runden ohne Schild in einem Flur mit sechs Gewehren.

Die Söldner kamen näher. Vier Meter. Drei.

Bastion drückte den Auslöser.

Die Welle war nicht sichtbar, aber hörbar, ein tiefes Brummen, als würde die Luft selbst reißen. Die beiden vordersten Söldner flogen nach hinten, gegen die anderen, und der ganze Flur war für einen Moment ein Knäuel aus Armen und Waffen. Bastion stürmte hinterher, ohne Schild, mit nichts als seinem Gewicht und dem kinetischen Schlag seiner Schulter, und als die Söldner wieder standen, stand er zwischen ihnen.

Es dauerte zwei Runden. Genug.

Als der Schild wieder summte, lagen sechs Männer im Flur, und hinter ihm stand der Agent auf, blass, aber lebendig, und Anker saß an der Wand und blutete aus der Nase, weil sie zu viel gegeben hatte.

Bastion ging zu ihr und reichte ihr die Hand.

„Drei Runden", sagte er. „Du hast gesagt, drei Runden."

„Es waren fünf."

„Ich habe mitgezählt", sagte Bastion. „Du auch. Keiner von uns hat es gesagt."

Die Mauer

Die Techno-Stormtrooper entstanden 1987, als der Wissenschaftliche Zweig die ersten kinetischen Energieschilde fertigstellte. Die Technik stammte aus einer Forschung an Kristallen: Der Physicist Dr. Martin Hofer hatte bemerkt, dass bestimmte Kristalle Bewegungsenergie aufnehmen und langsam wieder abgeben. Sein zweiter Prototyp wurde das Vorbild aller Schilde. Die Serienreife erlebte er nicht mehr, er starb 1981. Die ersten Schilde enthielten tatsächlich Kristallsplitter, bis das Kollegium 1990 darauf bestand, dass das aufhört. Die heutigen Schilde sind rein technisch. Sagt man.

Die ersten Techno-Stormtrooper waren Freiwillige aus dem Zweig, meist Stormbreaker, die schwere Ausrüstung gewohnt waren. Nach Berlin 1991 wurde die Einheit zu einer der angesehensten im Zweig. Heute sind Techno-Stormtrooper in jeder Zelle gern gesehen, die einen Ort halten muss: bei Ritualen, bei Evakuierungen, bei Rückzügen.

Die Einheit arbeitet enger mit dem Wissenschaftlichen Zweig zusammen als jede andere. Viele Techno-Stormtrooper sind selbst halbe Ingenieure, und in manchen Horten schlafen sie in derselben Werkstatt wie die Engineers, die ihre Schilde bauen.

Seit 2011 bekommen die Techno-Stormtrooper neue Schilde schneller, als die Werkstatt in Stuttgart sie bauen kann. Ares hat eine zweite Werkstatt einrichten lassen, deren Ort nicht einmal Ahrens kennt. Die Schilde von dort sind besser. Sie summen tiefer.

Legende: Schildwall

Petra Hofmann, Codename **Schildwall**, trug 1991 einen der ersten Serienschilde, einen der letzten mit Kristallsplitter, als in einem U-Bahn-Tunnel in Berlin ein Riss aufging, während ein Zug mit dreihundert Fahrgästen darin stand. Sie hielt den Tunnel vierzig Minuten lang, allein, während die Fahrgäste hinter ihr zum nächsten Bahnhof liefen. Der Schild fing in dieser Zeit mehr ab, als er laut Konstruktion aushalten konnte. Als der letzte Fahrgast draußen war, fiel er aus. Hofmann ging trotzdem nicht. Sie blieb, bis ein Thaumaturg kam. Ihr Schild hängt heute in der Werkstatt in Stuttgart, verbeult und schwarz verbrannt. Jeder Techno-Stormtrooper legt einmal die Hand darauf, bevor er seinen ersten eigenen bekommt.

Die erste Feuerprobe

W6	Wann dein Techno-Stormtrooper zum ersten Mal zwischen jemandem und dem Tod stand
1	Ein Kind auf einem Bahnsteig, als ein Riss aufging. Der Schild hielt. Das Kind weinte nicht.
2	Ein Kamerad hinter ihm, der verblutete, während er einen Flur hielt.
3	Eine Explosion, die er abfing. Der Schild war danach leer, er selbst nicht verletzt.
4	Ein Wesen, das an seinem Schild kratzte wie an einer Glasscheibe.
5	Ein Thaumaturg, der hinter ihm einen Kreis zog und sich hinterher nicht bedankte.
6	Ein Schild, der ausfiel, und ein Kamerad, der dafür bezahlt hat.

Ein Tag im Leben

Techno-Stormtrooper beginnen den Tag in der Werkstatt. Der Schild wird geprüft, geladen, kalibriert, die Booster werden gewartet, die Panzerung auf Risse untersucht. Das dauert jeden Morgen eine Stunde, und kein Techno-Stormtrooper lässt diese Stunde ausfallen. Wer es einmal getan hat und dann im Einsatz stand, mit einem Schild, der nicht lud, tut es nie wieder.

Danach Training. Mit Schild laufen, mit Schild springen, mit Schild eine Tür halten, während drei Ausbilder dagegen drücken. Techno-Stormtrooper sind kräftig, aber vor allem ausdauernd. Einen Schild vierzig Minuten lang zu halten, wie Schildwall, verlangt mehr als Muskeln.

Nachmittags sitzen viele mit Engineers zusammen und reden über Verbesserungen. Die Engineers lieben diese

Gespräche, weil Techno-Stormtrooper genau wissen, was im Einsatz funktioniert und was nicht. Abends sind sie oft die Letzten in der Kantine, weil sie sich um die anderen kümmern. Das gehört zur Einheit, sagen sie. Man hält nicht nur Flure.

Die Ausbildung

Angehende Techno-Stormtrooper verbringen vier Monate in einer Werkstatt des Wissenschaftlichen Zweigs in Stuttgart, nicht in einem Lager. Sie lernen ihre Ausrüstung kennen, bevor sie lernen, sie zu benutzen: Sie zerlegen einen Schild, bauen ihn wieder zusammen, reparieren Booster, laden Energiezellen. Erst dann folgt das Training.

Die Abschlussprüfung heißt **der Tunnel**. Der Rekrut steht in einem nachgebauten U-Bahn-Tunnel, hinter ihm sitzen zwanzig Freiwillige aus dem Stützpunkt, vor ihm Ausbilder mit Übungsmunition. Er muss den Tunnel zwanzig Minuten halten. Wer den Schild vorher verliert, wiederholt die Prüfung. Wer einen Freiwilligen verliert, auch. Am Ende legt er die Hand auf Schildwalls verbeulten Schild. In der letzten Woche bekommt jeder Rekrut seinen eigenen Schild und ritzt ein Zeichen in die Innenseite, das nur er kennt. Die Engineers tun so, als sähen sie es nicht.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Module stehen am Ende des Kapitels, die Grundausbildung und die Manöver in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Die Mauer	Er hält Positionen, schützt die Zelle und fängt Feuer ab. Wo er steht, kommt niemand durch. *Module:* Schildtechniker, Festung.
Der Rammbock	Booster, kinetischer Schlag, Sturmangriff. Er stürmt durch Gegner hindurch und wirft sie um. *Module:* Booster-Sprung, Schnelllader, dazu das Manöver Sturmangriff.
Der Techniker	EMP, Elektronik, Ingenieurwesen. Er legt Sicherheitssysteme lahm und repariert, was andere kaputt machen. Kombiniert gut mit Technik und Frequenzfinder von den Echo-Operative.
Der Leibwächter	Er schützt nicht die Zelle, sondern einen Menschen: einen Zeugen, einen Thaumaturgen mitten im Ritual, ein Kind, das niemand verlieren darf. Er weicht ihm nicht von der Seite. Kombiniert gut mit Wahrnehmung, Rückendeckung und dem Truppstück aus Aschesilber.

REGEL: SCHILDENERGIE

Der kinetische Energieschild lädt sich nach jeder Mission vollständig auf. Über die 10 Schaden aus dem Grundregelwerk hinaus kann ein Techno-Stormtrooper ihn zwischen zwei Szenen in einer Werkstatt teilweise nachladen: eine Stunde und eine Probe IN + Ingenieurwesen gegen Machbar (2), dann fängt er wieder 5 Schaden zusätzlich ab.

Der Techno-Stormtrooper weiß immer, wie viel sein Schild noch aushält.

REGEL: EMP IM EIGENEN RADIUS

Eine EMP-Granate, die im Radius des eigenen Schildes explodiert, schaltet den Schild für eine Runde ab. Auch die eigene.

Der Preis

Techno-Stormtrooper zahlen mit ihrem Körper und mit einem Gefühl, das keiner laut ausspricht: der Angst, dass

der Schild ausfällt. Jeder von ihnen hat einmal erlebt, wie die Anzeige auf null sprang, und jeder weiß, was dann hinter ihm geschah oder beinahe geschah. Viele Techno-Stormtrooper haben Albträume, in denen sie einen Flur halten und hinter sich Stimmen hören, die leiser werden.

OPTIONALE REGEL: DIE ANZEIGE

Sinkt der Schild eines Techno-Stormtroopers im Einsatz auf null, während jemand hinter ihm steht, würfelt er nach der Mission WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2).

Misslingt die Probe, erleidet er 1 Belastung und prüft in der nächsten Mission bei jeder Gelegenheit die Anzeige: −1 Initiative, bis er einmal wieder einen Flur gehalten hat, ohne dass der Schild leer wurde.

W6	Was das Halten dich gekostet hat
1	Die linke Schulter. Sie hält den Schild noch, aber sie meldet sich bei jedem Wetterwechsel.
2	Die Fähigkeit, in einem Raum der Tür den Rücken zuzudrehen.
3	Deinen Urlaub. Du nimmst ihn nie, weil sonst jemand anders deinen Flur hält.
4	Den Namen eines Menschen, den du nicht halten konntest. Du sagst ihn jeden Morgen, bevor du den Schild lädst.
5	Das Summen. Du hörst es auch, wenn der Schild ausgeschaltet ist.
6	Nichts. Du hältst ja noch.

Im Spiel

- **Du bist die Mauer der Zelle.** Halte Positionen, schütze die Schwächeren, fang das Feuer ab.
- **Stell dich zwischen.** Zwischen den Gegner und den Heiler, zwischen den Riss und den Thaumaturgen, zwischen die Tür und die Zelle.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wen hast du einmal nicht schützen können?

Für die Spielleitung: Gib einem Techno-Stormtrooper Orte, die gehalten werden müssen, und Menschen, die hinter ihm stehen. Die Anzeige seines Schildes ist ein Countdown, den der ganze Tisch kennen sollte. Sag laut, wie viel der Schild noch aushält, und lass die anderen Spieler entscheiden, was sie mit der Zeit anfangen, die er ihnen kauft.

BEISPIEL: BASTION HÄLT DEN FLUR

Bastion trägt den Kampfanzug mit Helm (Rüstung 3) und den kinetischen Schild (+2), zusammen Rüstung 5.

Ein Söldner trifft ihn mit 2 Überschuss: 4 + 2 − 5 = 1 Schaden. Der Schild hat 2 Punkte davon abgefangen, die Anzeige steht bei 2 von 10.

Nach vier solchen Treffern steht sie bei 8. Bastion löst die Schildüberladung aus: Alle Gegner in 3 m erleiden Schaden 4, und der Schild ist zwei Runden lang wirkungslos.

In diesen zwei Runden hat Bastion nur Rüstung 3. Er nutzt sie für einen kinetischen Schlag mit ST 5 und Handgemenge 3: Schaden 3 plus Überschuss, 2 Punkte Rüstung zählen nicht, und der Söldner fliegt 2 m zurück.

Mit anderen Klassen spielen

Der Techno-Stormtrooper ist der beste Freund jedes **Thaumaturgen**, der ein Ritual braucht, und jedes **Psychic Healers**, der Zeit zum Heilen braucht. Er hält den Raum, sie tun ihre Arbeit. Mit einem **Scientist**, vor allem einem Engineer, verbessert er seine Ausrüstung. Und mit einem **Stormbreaker** bildet er das klassische Paar des Zweigs: Der eine öffnet die Tür, der andere hält den Flur dahinter. Und mit den Healern des Chors pflegt die Einheit eine eigene Tradition: Wer einem Healer den Flur gehalten hat, bekommt nach dem Einsatz von ihm den ersten Kaffee. Bastion hat noch nie für einen bezahlt.

Aus den Akten

EINSATZBERICHT, AUSZUG

Vorgang RA-1991-07, Berlin. Riss in einem U-Bahn-Tunnel.

Operative SCHILDWALL hält den Tunnel 40 Minuten. 312 Zivilisten evakuiert, 0 Verluste.

Nachtrag des Ingenieurs: Der Schild hat laut Protokoll 94 Schaden abgefangen. Konstruktionsgrenze: 10.

WERKSTATTBUCH, STUTTGART

Kinetischer Schild, Seriennummer 0441, nach Einsatz zur Wartung.

Beim Öffnen wird im Gehäuse ein kleiner grauer Splitter gefunden, der nicht zur Bauteilliste gehört.

Vermerk: Splitter an Ahrens übergeben. Keine weitere Dokumentation.

Fragen an deinen Techno-Stormtrooper

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Ob in seinem Schild ein Kristallsplitter steckt
2	Wie Schildwalls Schild 94 Schaden abfangen konnte
3	Wer an seinem Schild kratzte, damals im Tunnel
4	Was Ahrens mit dem grauen Splitter gemacht hat
5	Wen er einmal nicht schützen konnte, und ob es wirklich seine Schuld war
6	Warum sein Schild manchmal summt, wenn er ihn ausgeschaltet hat

Ausrüstung der Einheit

Gegenstand	Wirkung
Ersatzenergiezelle	Lädt den Schild einmal um 5 Schaden auf, als Aktion. *Selten.*
Schildkante mit Silber	Kinetischer Schlag wirkt gegen Wesen aus Rissen wie Brandmunition. *Selten.*
Hofmanns Kalibrierung	Ein Programm für den Schild, das Schildwall selbst geschrieben hat. Der Schild fängt 2 Schaden mehr ab, bevor er leer ist. *Sehr selten.*

REGEL: DIENSTWAFFE

Techno-Stormtrooper sind an Energiewaffen ausgebildet. Jeder fasst beim Rüstmeister eine Plasma-Pistole als Dienstwaffe, unabhängig vom Rang, dazu zwei Energiezellen pro Mission.

Wer eine schwerere Energiewaffe will, kauft sie wie jede andere Ausrüstung nach Rang und Verfügbarkeit.

Die anderen und wir

Über die Stormbreaker: „Unsere Brüder. Wir tragen dasselbe Gewicht, nur an verschiedenen Stellen."

Über die Echo-Operative: „Sie hören unsere Schilde. Das ist gut, wenn man uns sucht. Es ist schlecht, wenn der Feind einen Echo-Operative hat."

Über die Shadow Paratroopers: „Sie sind nie da, wo wir sind. Das ist in Ordnung. Einer muss hinten bleiben."

Über die Nanotech Veterans: „Wir schützen andere. Sie schützen sich selbst. Aber wenn es darauf ankommt, stehen sie neben uns."

Figuren der Einheit

Petra Hofmann. Schildwall, heute Anfang sechzig, Ausbilderin in Stuttgart. Sie hat drei Finger an der linken Hand verloren, in Berlin, und sie erklärt jedem Rekruten, dass der Schild nicht aufhört, wenn die Anzeige auf null steht. Man selbst hört dann erst auf.

Ingenieur Jonas Ahrens. Ein Engineer aus dem Wissenschaftlichen Zweig, der seit zwanzig Jahren Schilde baut. Er ist der Einzige, der weiß, ob in den heutigen Schilden noch Kristallsplitter stecken. Er sagt nein. Er sagt es zu schnell.

Soldat Tomáš Novák. Bastion, der Beispielcharakter dieses Kapitels. Er hat einen Cousin bei den Shadow Paratroopers und flucht auf Tschechisch, wenn ein Alchemist ihm etwas in die Wunde gießt.

HOFMANNS WORTE VOR DEM TUNNEL, ABSCHRIFT

Ihr steht gleich zwanzig Minuten. Ich stand vierzig. Das ist kein Wettbewerb.

Wenn die Anzeige auf null springt, hört der Schild nicht auf. Ihr hört erst auf, wenn ihr es euch erlaubt.

Hinter euch sitzen zwanzig Leute, die euch vertrauen, ohne euch zu kennen. Das ist der ganze Beruf.

Schild hoch, Kopf runter, weiter.

Beispielcharakter: Bastion

Techno-Stormtrooper, Kadett. Tomáš Novák, 35, war Panzergrenadier in der tschechischen Armee und später Personenschützer. Bei einem Auftrag in Prag stand er zwischen seinem Klienten und etwas, das durch Wände ging. Er hielt es auf, mit einer Bürotür als Schild. O.D.I.N. fand, er habe Talent.

Bastion	Techno-Stormtrooper, Kadett
Attribute	ST 5, GE 3, KO 4, IN 3, WE 2, WK 2, CH 1, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Energiewaffen 4, Ingenieurwesen 3, Taktik 3, Schusswaffen 3, Athletik 3, Handgemenge 3, Zähigkeit 3, Technik 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Stressbewältigung 2, Fahren 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 13, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, Rüstung 3 plus Schild 2
Fähigkeiten	Schildüberladung, Kinetischer Schlag, Taktische Neukalibrierung

Bastion	Techno-Stormtrooper, Kadett
Silber	Messer (Klinge der Eskorte)
Archetyp	Der Beschützer

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, kinetischer Energieschild, EMP-Granatenwerfer, Booster-Stiefel, Plasma-Pistole als Dienstwaffe, Salzsäckchen.

So spielst du Bastion: Du bist groß, laut und warmherzig. Du stellst dich zwischen die Gefahr und die anderen, ohne nachzudenken, und du bist der Letzte in der Kantine, weil du wissen willst, ob alle gut nach Hause gekommen sind.

Der Weg durch das Arsenal

Rang	Neue Module und Steigerungen
Agent (20 EP)	Schildtechniker 4, Booster-Sprung 4, Stellungswechsel 4, Schmerzresistenz 4. 4 EP spart er. Silber: Schulterstücke (Truppstück).
Senior-Agent (50 EP)	Schnelllader 6, Feldsanitäter 6, Eiserne Nerven 6, Ingenieurwesen auf 4 für 8. 8 EP spart er. Silber: Armschiene (Wehrschiene).
Veteran (100 EP)	Festung 8, Kommandostimme 8, Energiewaffen auf 5 für 10, Handgemenge auf 4 für 8, Bunkerknacker von den Stormbreakern 8, Zähigkeit auf 4 für 8. Silber: Brustplatte (Herzplatte).

Die Module im Arsenal

Stufe	Modul	Wirkung
I	**Schildtechniker**	Passiv. Der kinetische Energieschild fängt 15 statt 10 Schaden pro Mission ab.
I	**Booster-Sprung**	Als Bewegung springt der Techno-Stormtrooper bis zu 8 m weit oder 4 m hoch.
II	**Schnelllader**	Passiv. Schildüberladung zweimal pro Tag. Der Schild ist danach nur eine Runde wirkungslos.
III	**Festung**	Einmal pro Mission. Der Schild deckt drei Runden lang alle Verbündeten in 3 m. Sie erhalten +2 Rüstung. Danach 1 Belastung.

Impressum

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