O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SPIELLEITERBUCH

FÜR DIE SPIELLEITUNG

von David Ger

Inhalt

Kapitel I: Sicherheit am Tisch **5**
Die Sitzung null 6
Grenzen und Schleier 6
Die X-Karte 7
Horror dosieren 7
Nachbesprechung 7

Kapitel II: Die ganze Wahrheit **8**
Das große Bild 9
Die Chronik 9
Die Türen 11
Wer weiß was 12
Was offen bleibt 13

Kapitel III: Das Geheimnis des Chors (Baustein Psion) **14**
Der Seeker 15
Die Hände 15
Die Öffnung 16
Wer es weiß 16
Das Geheimnis ins Spiel bringen 16
Resonanz: Etwas hört mit 17
Der Helm und die Dreizehnte 17
Figuren 17
Gegner 18
Missionsaufhänger 18

Kapitel IV: Das Geheimnis des Kollegiums (Baustein Thaumaturg) **19**
Was die Kristalle sind 20
Holloway und die Stahltür 20
Nordlicht 21
Die Kristallhoheit und der Rat 21
Flüstern: Der Stein antwortet 21
Wer es weiß 22
Das Geheimnis ins Spiel bringen 22
Figuren 22
Gegner 23
Missionsaufhänger 23

Kapitel V: Das Geheimnis des Hammers (Baustein Soldier) **24**
Kiruna, noch einmal 25
Ares 25
Das Silber 26
Asklepios 26
Das Funkgerät aus dem Karakorum 26
Nachhall: Das Silber antwortet 27
Das Geheimnis ins Spiel bringen 27
Wer es weiß 27
Figuren 28
Gegner 28
Missionsaufhänger 28

Kapitel VI: Das Geheimnis der Schatten (Baustein Agent) **29**
Das Kinderzimmer 30

Die Liste ... 30
Elster heute ... 31
Namen ... 31
Schwund: Der Name antwortet ... 31
Das Geheimnis ins Spiel bringen ... 32
Wer es weiß ... 32
Figuren ... 32
Gegner ... 33
Missionsaufhänger ... 33

Kapitel VII: Das Geheimnis der Kittel (Baustein Scientist) ... 34

Der Takt ... 35
Der Öffner ... 35
S-1 ... 36
Kontamination: Die Probe antwortet ... 36
Das Geheimnis ins Spiel bringen ... 37
Wer es weiß ... 37
Figuren ... 37
Gegner ... 38
Missionsaufhänger ... 38

Kapitel VIII: Das Geheimnis der Wand (Baustein Investigator) ... 39

Die Wand nach innen ... 40
Akte Null und das zweite Fach ... 40
Solberg, zum zweiten Mal ... 41
Dr. Sander ... 41
Die Zahlen und das Haus ohne Nummer ... 41
Die Revision ... 42
Verdacht: Das Muster sieht zurück ... 42
Das Geheimnis ins Spiel bringen ... 42
Wer es weiß ... 43
Figuren ... 43
Gegner und Orte ... 43
Missionsaufhänger ... 43

Kapitel IX: Die Welt hinter dem Schleier ... 44

Präsenz ... 45
Die Stützpunkte ... 45
Neben und gegen O.D.I.N. ... 47
Die Bruderschaften ... 48
Die Dienste ... 49
Die Abtrünnigen und die Sammler ... 50
Die Kulte ... 51
Die Vergangenheit ... 51
Woher O.D.I.N. nimmt, was es braucht ... 52
Bedrohung ... 53
Missionsaufhänger ... 54

Kapitel X: Bedrohungsatlas ... 55

Vorzeichen ... 56
Die Stimme ... 58
Das Fremde ... 62
Die Verwandelten ... 66
Das Alte ... 70
Die Toten ... 75
Die Maschine ... 79
Die Menschen ... 83

Das Verschobene ... 87
Gegner aus der Welt ... 91
Übersicht der Gegner ... 97

Kapitel XI: Artefakte ... 99
Regeln für Artefakte ... 100
Die Stimme ... 102
Das Fremde ... 104
Die Verwandelten ... 105
Das Alte ... 106
Die Toten ... 108
Die Maschine ... 109
Die Menschen ... 111
Das Verschobene ... 112

Kapitel XII: Ressourcen der Zelle ... 114
Geld, Vertrauen und Zeit ... 115
Die zwei Kassen ... 115
Anfordern ... 116
Kontakte und Gefallen ... 118
Zwischenzeit ... 119
Tipps für die Spielleitung ... 120

Kapitel XIII: Akten bauen ... 121
Die vier Farben ... 122
Der Aufbau einer Mission ... 122
Hinweise ... 122
Der Riss-Zyklus ... 123
Eine Akte in zehn Minuten ... 124
Schleier und Nachspiel ... 125

Kapitel XIV: Kampagnen führen ... 126
Drei Formen ... 127
Welche Geheimnisse, und wie viele ... 127
Das Tempo der Enthüllungen ... 127
Enden ... 128
Der Führungsoffizier ... 128
Belohnungen ... 128
Tod und Abschied ... 129

Anhang ... 130
Das Haus am Stausee ... 131
Worum es geht ... 131
Briefing ... 131
Die Knoten ... 131
Die Nacht ... 132
Die Lösung ... 132
Nachspiel ... 133
Glossar ... 133
Register ... 134

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Dieses Buch verrät Geheimnisse, die die Charaktere nicht kennen. Spieler sollten es nicht lesen.

Kapitel I.
SICHERHEIT AM TISCH

Sicherheit am Tisch

„Horror funktioniert nur, wenn alle am Tisch sich sicher genug fühlen, sich zu fürchten."

O.D.I.N. ist ein Horrorspiel. Es geht um verschwundene Kinder, um Körper, die sich verändern, um Tote, die nicht ruhen, um eine Organisation, die lügt. Das ist der Kern des Spiels, und es ist der Grund, warum viele Menschen es spielen wollen. Es ist auch der Grund, warum die Spielleitung darauf achten sollte, dass alle am Tisch wissen, worauf sie sich einlassen.

Dieses Kapitel beschreibt einfache Werkzeuge, die sich in vielen Rollenspielrunden bewährt haben. Keins davon macht das Spiel weniger unheimlich. Sie machen es möglich, dass es unheimlich bleibt, ohne dass jemand den Abend bereut.

Die Sitzung null

Vor der ersten Mission trifft sich die Runde zu einer Sitzung ohne Mission. Sie baut Charaktere, spricht über die Welt, und sie spricht über Themen. Beim Bauen hilft der Charaktergenerator unter odin-rpg.pages.dev/generator/: Er führt jeden Spieler Frage für Frage durch die Erschaffung und erstellt den Klassenbogen als PDF.

Worüber gesprochen werden sollte:

- **Welche Art von O.D.I.N. wollen wir spielen?** Mehr Ermittlung oder mehr Einsatz, mehr Horror oder mehr Agentenfilm, eine Kampagne oder einzelne Akten.
- **Wie viel Wahrheit?** Wollen die Spieler die großen Geheimnisse aufdecken, oder reicht es, sie zu ahnen?
- **Welche Themen sollen vorkommen, welche nur angedeutet werden, welche gar nicht?** Siehe unten.
- **Wie schnell ist tödlich?** Sterben Charaktere oft, selten oder nur durch eigene Entscheidung?
- **Wie gehen wir miteinander um?** Pausen, Handys, Nachbesprechung.

Grenzen und Schleier

Die Runde legt gemeinsam fest, welche Themen **Grenzen** sind, die im Spiel gar nicht vorkommen, und welche **Schleier**, die vorkommen dürfen, aber nicht ausgespielt werden: Die Szene blendet ab, die Geschichte geht weiter, die Einzelheiten bleiben hinter dem Schleier. Der Name passt zu O.D.I.N. besser als zu jedem anderen Spiel.

Die folgende Liste nennt Themen, die in den Büchern der Reihe vorkommen. Die Runde geht sie durch und entscheidet für jedes: ausspielen, Schleier oder Grenze.

Thema	Wo es vorkommt	Vorschlag, falls niemand etwas sagt
Entführte und verschwundene Kinder	Bausteine Psion, Agent, Investigator, viele Missionen	Schleier: Es geschieht, aber nie auf dem Bildschirm.
Tod von Kindern	Die Öffnung, Chorkind	Schleier
Körperhorror	Verwandelte, Kolonie, Keimling, Asklepios	Ausspielen, aber kurz
Verhör, Zwang, Gewalt gegen Wehrlose	Agent, Profiler, Hände	Schleier
Besessenheit, Verlust der Kontrolle	Tote, Sendung, Hörer	Ausspielen
Tote Angehörige, Trauer	Die vom See, Spuk, Anker	Ausspielen, mit Rücksicht
Religion und Kirche	Kongregation, Exorzist	Ausspielen, respektvoll
Historische Verbrechen	Ahnenerbe, Hexenprozesse	Ausspielen als Hintergrund, nie als Faszination
Reale Organisationen	Geheimdienste, Freimaurer, Vatikan	Ausspielen als Kulisse, siehe den Hinweis zu Beginn des Kapitels „Die Welt hinter dem Schleier"
Psychische Erkrankung	Grauen, Traumata	Ausspielen als Folge, nie als Pointe
Suizid und Selbstverletzung	Kommt in den Büchern nur als Andeutung vor	Grenze, außer die Runde entscheidet anders

Grenzen und Schleier gelten für die ganze Runde, auch für die Spielleitung. Wer eine Grenze nennt, muss nicht erklären, warum.

Die X-Karte

Auf dem Tisch liegt eine Karte mit einem X. Wer während des Spiels eine Szene, eine Beschreibung oder ein Detail nicht möchte, tippt darauf oder zeigt darauf. Das Detail verschwindet aus der Geschichte, ohne Diskussion, ohne Begründung. Die Spielleitung erzählt anders weiter.

Viele Runden spielen jahrelang, ohne dass jemand die Karte berührt. Sie liegt trotzdem da. Sie sagt allen: Hier darf man aufhören.

Online funktioniert dasselbe mit einem Emoji, einem Wort im Chat oder einer vereinbarten Geste.

Horror dosieren

Andeutung schlägt Beschreibung. Die Bausteine sagen es bei jedem Geheimnis: Es wirkt am stärksten in Andeutungen. Ein leerer Stuhl, ein Kalender, der sich umblättert, ein Kind, das nicht mehr summt, sind unheimlicher als jede Einzelheit.

Ruhe vor dem Sturm. Nicht jede Szene muss gruselig sein. Ein Abendessen in der Kantine, ein Gespräch mit dem Führungsoffizier, ein Einkauf in einer Legende machen die nächste Grauen-Probe stärker.

Das Grauen gehört den Spielern. Wenn ein Charakter eine Grauen-Probe verpatzt, fragt die Spielleitung den Spieler, wie sein Charakter reagiert, statt es zu bestimmen. Die meisten Spieler wählen etwas Stärkeres, als die Spielleitung gewagt hätte.

Humor ist erlaubt. Menschen, die jeden Tag mit dem Unerklärlichen arbeiten, machen Witze darüber. Die Kantine, der Rüstmeister, die Revision, die Druckerei: O.D.I.N. ist auch eine Behörde, und Behörden sind komisch.

Nachbesprechung

Nach einer schweren Sitzung lohnen sich fünf Minuten ohne Spiel. Wie war es? Was war stark? War etwas zu viel? Gibt es etwas, das beim nächsten Mal hinter den Schleier soll?

Manche Runden machen das nach jeder Sitzung, manche nur nach Missionen, in denen Kinder, Tod oder Verlust eine große Rolle spielten. Beides ist gut. Wichtig ist nur, dass es möglich ist.

> **FÜR DIE SPIELLEITUNG**
> Du musst niemanden schonen, der geschont werden will, und niemanden erschrecken, der nicht erschreckt werden will. Du musst nur wissen, wer was will. Frag. Die Sitzung null ist dafür da, und jede spätere Sitzung auch.

Kapitel II.
DIE GANZE WAHRHEIT

Die ganze Wahrheit

„Die Fäden führen nach innen."
Viktor Hallström, letztes Notizbuch, 1985

Die sechs Bausteine erzählen jeweils ein Geheimnis aus der Sicht eines Zweigs. Dieses Kapitel legt sie nebeneinander, so wie Hallström es mit seiner letzten Wand getan hat. Es ist für die Spielleitung gedacht, die eine lange Kampagne plant und wissen will, wie alles zusammenhängt, bevor sie entscheidet, wie viel davon sie zeigt.

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
>
> Nichts in diesem Kapitel muss je ausgesprochen werden. Die Wahrheit von O.D.I.N. ist ein Werkzeug, kein Plan. Eine Kampagne kann aus einer einzigen Spur bestehen, die nie aufgelöst wird, und trotzdem die beste sein, die ein Tisch je gespielt hat. Die Bausteine sagen bei jedem Geheimnis: Sprecht vorher darüber, ob und wie ausführlich es vorkommen soll. Das gilt hier doppelt, weil alle Geheimnisse zusammen ein sehr dunkles Bild ergeben.

Das große Bild

Hinter dem Schleier gibt es etwas, das die Psionen die Dreizehnte nennen und das Kollegium die Stimme. Es spricht, es hört zu, und es antwortet, wenn man es ruft. Kristalle sind Reste seiner Worte, erstarrt an Stellen, an denen die Welt dünn war. Wer zaubert, spricht diese Worte nach. Wer psionisch hört, hört, wie es zuhört.

Die Stimme kommt nie ungerufen. Das ist Hallströms Erkenntnis, und sie ist der Schlüssel zu allem. Jede große Tür in der Geschichte wurde von dieser Seite aus geöffnet: 1871 von einem Hauslehrer, 1938 von einem Kinderarzt und einem Mädchen namens Märta, 1953 von Bergleuten, die einen Deckel durchbrachen, 1959 von Holloway, 1971 von Kantor, 1977 von elf Thaumaturgen, 1979 von Wendland. Und seit 2011 und 2019 von O.D.I.N. selbst: durch die Öffnungen der Kinder und durch den Öffner unter dem Institut.

O.D.I.N. ist also nicht nur die Organisation, die die Welt vor dem Übernatürlichen schützt. Sie ist auch die Organisation, die es am häufigsten ruft. Die meisten ihrer Agenten wissen das nicht. Die Wenigen, die es wissen, glauben, dass es notwendig ist: Ohne Psionen keine Abwehr, ohne Öffnung keine Psionen, ohne Nexus-Kristalle keine Öffnung, ohne Tür kein Ort, an dem man steht, wenn die Stimme kommt.

Und auf der anderen Seite warten Menschen. Die Neunzehn von Solberg und Hanna Sander. Die Kinder, die bei den Öffnungen gehen, jedes dritte. Die 41 von Nordlicht, die „nur zu früh" sind. Holloway in ihrer Bibliothek, Diplomat mit seinen Briefen, Wendland mit seinem Messkoffer, Lazarus, die Männer der Eskorte von Kiruna, Frank Möller. Dr. Sander hält für sie Sprechstunde. Ares will sie holen. Kantor glaubt, dass sie Teil des Chors sind, den O.D.I.N. abgeschnitten hat.

Die große Frage jeder Kampagne ist deshalb nicht, ob die Stimme gut oder böse ist. Die Bausteine lassen das offen, und die Spielleitung sollte es auch. Die große Frage ist, was die Zelle tut, wenn sie weiß, wer ruft.

Die Chronik

Die folgende Chronik verbindet die offiziellen Daten der Klassenbücher mit der Wahrheit der Bausteine. Die Spalte „Im Spiel" sagt, wie sich ein Ereignis einsetzen lässt.

Jahr	Was die Akten sagen	Was wirklich geschah	Im Spiel
1871	Nichts. Ein Eintrag im Kirchenbuch von Solberg fehlt.	Die Kinder eines Guts singen im Kreis, ein Hauslehrer ruft, ein Kind in der Mitte und der Hauslehrer sind am Morgen fort. Der Pfarrer schreibt die Seite und legt sie in die Hausbibel. Gutsherr und Pfarrer gründen 1872 die Loge Zum Schweigenden Kreis.	Die Seite liegt heute in Hallströms zweitem Fach. Die Loge will sie zurück.
1872	Eine Brigg wird verlassen im Atlantik gefunden.	Ihr Kapitän war Mitglied der Loge. Im zweiten Logbuch stehen die Kreise.	Artefakt: Das Logbuch der Geisterbrigg.
1908	Eine Explosion über Sibirien. T-08, der erste dokumentierte Riss.	Kein Riss. Mit ihr kamen der Schwarm und die Tunguska-Scherbe.	Ursprung: das Fremde. Abteilung 13 hat den Rest.

Jahr	Was die Akten sagen	Was wirklich geschah	Im Spiel
1923	Margaret Holloway findet in Anatolien sieben Kristalle.	Der Anfang des Kollegiums.	Klassenbuch Thaumaturg.
1935 bis 1945	Das Ahnenerbe sucht Zeichen und Steine.	Es versteht nichts, aber es sammelt. Eine Kiste landet in Stockholm, mit einem Foto der Kreise von 1937.	Eine Spur, kein Gegner.
1937	Ein Radiobeitrag aus dem Sanatorium Solberg.	Aufgenommen wird die Stimme der Nachtschwester Agnes Lind.	Dieselbe Stimme spricht später die Zahlen.
1938	Solberg: 31 Kinder verändert, 19 Erwachsene verschwunden.	Ein Programm unter Dr. Heinrich Sander sammelt Kinder, die im Schlaf singen. Märta ruft, die anderen antworten, in der Mitte sitzt Sanders Tochter Hanna, die zweiunddreißigste. Hanna geht, die Neunzehn folgen ihr, unter ihnen ihr Vater. Märta wird der erste Seeker.	Die Zahl 32. Der Fußabdruck im Salz. Hallström nimmt Akte Null mit nach Hause.
1947	Das erste Kürzel O.D.I.N. Der Vertrag über die Kristallhoheit.	Bergleute finden bei Kiruna den stillen Hohlraum. Sein Erz wird Legierung S, S-0 in der Reihe des Instituts. Der Rat bekommt heimlich jedes Jahr Nexus-Kristalle.	Ein Frachtbrief an eine Adresse, die es nicht gibt: das Haus ohne Nummer in Stockholm.
1948	Wendland wiegt einen Kristall und gründet das Institut. Hallström gründet die Registratur.	Wendland ahnt, dass Kristalle keine Quellen sind, sondern Durchgänge.	Klassenbücher Scientist und Investigator.
1949	Die Kappe für Psionen.	Dr. Ilse Marek hat bemerkt, dass ungeschützte Kinder gehört werden. Der Helm ist ein Deckel. Marek entwickelt die Öffnung aus der Nacht von Solberg.	Baustein Psion: Die Öffnung, der Schlaf, die Pflegefamilien.
1952	Das Legendenbüro in Zürich.	Evelyn Marsh gründet auf Mareks Bitte das Kinderzimmer. Jedes geholte Kind bekommt einen Tod und ein Leben. Elster, sechs Jahre alt, wird gehört, aber nicht geholt.	Baustein Agent.
1953	Kiruna: elf Tote, die erste Brandmunition.	Der Deckel über dem Hohlraum ist durch. Ein Thaumaturg antwortet dem Ding in der Wand und geht mit ihm. Geborgen wird niemand. Ein Mann der Eskorte kommt 2011 zurück.	Baustein Soldier: Ares ist Kiruna.
1955 bis 1989	Aschesilber aus der Werkstatt von Evan Pryce.	Der Staub im Silber hält die Stimmen der Toten, die es tragen.	Nachhall. Die Namen auf der Innenseite.
1957	Erste Messung an einem Riss in Cornwall.	Dr. Sander kommt in Uppsala zurück, kaum gealtert. Hallström versteckt ihn in Hann. Münden und lässt seinen Namen im Besucherbuch überschreiben.	Probe K-1957-003 wächst bis heute.
1958	Der Konvoi.	Eine der Lavigne-Schwestern bleibt zurück.	Klassenbuch Agent.
1959	Nichts.	Holloway liest den siebten Kreis und geht durch die Tür in Wales. Ihr Assistent, der Hüter, spricht nie wieder. Seitdem liegt jedes Jahr am 3. Dezember ein Brief auf der Schwelle.	Baustein Thaumaturg.
1961	Das Schleierprotokoll.	Diplomat verhandelt mit elf Regierungen und einer zwölften Partei. Die Zahlenstation beginnt zu senden.	Baustein Agent und Investigator.
1969	Elster wird rekrutiert.	Niemand weiß, wen der Zweig da holt.	Baustein Agent.
1971	Die Kaskade in Wales. Die Regel der Zwölf.	Kantor setzt vierzig Psionen ohne Helme zusammen, am Ort, den ihm die Zahlenstation gezeigt hat: eine Halle über dem dritten Stollen der Kammer. Märta stirbt, Muezzin wird Seeker. Die Station verstummt in der Nacht davor.	„Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“
1974	Kantor verschwindet. Die Echo-Operative entstehen.	Kantor führt die Offenen aus den Karpaten.	Klassenbuch Soldier.

Jahr	Was die Akten sagen	Was wirklich geschah	Im Spiel
1976	Einsatz in den Karpaten.	Echo-Operative unter Paul Mercier nehmen in einem Kloster sieben Offene fest, darunter einen Fünfzehnjährigen.	Eine Wunde im Chor, die nicht heilt.
1977	Nordlicht: 41 Menschen verschwunden, 22:10 Uhr.	Elf Thaumaturgen lesen den siebten Kreis mit 212 Kristallen. Die 41 gehen durch die Tür. Die Druckerei erfindet 41 Tode.	Die Wanduhr läuft seit 2011 rückwärts.
1979	Wendland geht in den Ruhestand. Hallström tritt zurück.	Wendland baut den Öffner und geht hindurch, die Sonde zeigt 42. Hallström schließt Notizbuch null ein und gibt den zweiten Schlüssel der Familie der Salzfrau.	Stollen null. Das zweite Fach.
1981	Legierung S ist erschöpft.	Hofer stirbt mit den Kopfhörern auf. Wo er starb, öffnet sich der kleine Riss.	Hofers letzte Zeile: Dreizehn.
1985	Hallström stirbt.	Die Revision holt seine Wand ab und bekommt eine zweite Aufgabe: Fäden nach innen reißen lassen.	Baustein Investigator.
1989	Elster verkauft eine Liste. Sechzig Tote. Das Aschesilber wird eingestellt.	Elster gab das Register des Kinderzimmers Kantor. Achtzig Stücke Silber summen in Hort-1. Pryce schmiedet heimlich das Visier 341.	Baustein Agent und Soldier.
1994	Diplomat stirbt in Lissabon, als Gärtner.	Diplomat geht mit einem letzten Brief durch die Stahltür in Wales. Dr. Sander hört drüben Hannas Namen und geht durch seine Kellertür. Seine Praxis wandert seitdem.	Seitdem kommen die Antworten im Bleikästchen manchmal in zwei Handschriften.
2004	Asklepios. Zwölf Überlebende.	Die Naniten sind Kristallstaub, S-1. Achtundzwanzig wurden zu Stein. Arvid Lund schneidet sich an einer Ampulle.	Baustein Soldier und Scientist.
2008 bis 2009	Nichts.	Prometheus holt Wendlands Pläne. Die Ethikkommission stoppt den Öffner. Der Rat macht weiter.	Baustein Scientist.
2011	Die Häufung.	Muezzin stirbt, der neue Seeker erwacht und hört mehr Kinder. Ares kommt aus der Grube von Kiruna. Die Nordlichtsteine füllen sich mit den Stimmen der 41.	Das Jahr, in dem alles schneller wird.
2015	Lazarus fällt.	Er geht durch einen Riss. Seine Naniten senden noch.	Das Lazarus-Signal.
2017 bis 2019	Nichts.	Wendlands Stollen wird wieder geöffnet. Seit 2019 klopft der Öffner alle vier Minuten. Risse öffnen sich in Kreisen um Bern. Die Naniten der Zwölf singen im Takt.	Ereignis 2019-44.
2026	Heute.	Seit Februar sendet Agnes Lind wieder, rückwärts. Die Nordlicht-Sonde zeigt 42, vielleicht bald 43.	Der Anfang deiner Kampagne.

Die Türen

Alle Geheimnisse drehen sich um Türen. Diese Übersicht zeigt, welche es gibt, wer sie kontrolliert und was dahinter liegt.

Tür	Wo	Wer sie kontrolliert	Was dahinter liegt
Holloways Tür	Die Kammer in Wales, hinter der Stahltür im dritten Stollen	Das Kollegium, der Hüter	Eine Bibliothek im Nebel, Holloway, Diplomat
Der Öffner	800 m unter dem Institut bei Bern	Der Rat, gegen die Forschungsleitung	Wendland, und was ihn seit 1979 beschäftigt
Sanders Praxis	Wandernd, zuletzt Hann. Münden und Hamburg-Altona	Dr. Sander	Ein Wartezimmer für Kinder, die Neunzehn, Frank Möller
Die Stillen	Unter den Horten, einer davon beim Seeker	Der Psionik-Kern, Prometheus	Der Ort der Öffnungen
Das Haus ohne Nummer	Vasastan, Stockholm	Niemand. Sphinx liest die Post	Ein Briefschlitz, der drüben ankommt

Tür	Wo	Wer sie kontrolliert	Was dahinter liegt
Die Treppen	Brocken und andere Orte	Die Sänger	Eine Treppe, tiefer als ein Berg
Kiruna	Die alte Grube	Ares	Die Stelle, aus der er kam, und die zweite Schildwerkstatt

Wer weiß was

Die Bausteine enthalten jeweils eine Tabelle „Wer es weiß“. Hier stehen sie zusammengefasst, über alle Geheimnisse hinweg. Ein leeres Feld bedeutet: nichts oder nur Gerüchte.

Wer	Chor und Öffnung	Stimme und Kristalle	Kiruna und Ares	Kinderzimmer und Elster	Öffner und Kreise	Wand und Sander
Sphinx	Alles	Alles	Alles	Alles außer Renate Albers	Alles	Liest die Post aus dem Haus ohne Nummer
Prometheus, Erster Berater	Alles	Alles über Nexus-Kristalle	Den ersten Teil von Ares’ Plan	Alles außer Renate Albers	Alles, außer was Wendland fand	Nicht das Haus, nicht Sander
General Ares	Genug	Was drüben ist	Alles, auch den zweiten Teil	Die Rolle der Soldiers bei den Händen	Dass eine Tür entsteht	Dass er nicht der Einzige ist, ahnt er
Die Siegelwahrer	Wofür die Nexus-Kristalle sind	Alles	Den Thaumaturgen von 1953		Das Klopfen, nicht die Quelle	
Die Forschungsleitung	Teile	Den Takt			Alles, drei dafür, zwei dagegen	
Die Revision		Die Kürzel		Den geschwärzten Satz		Welche Fäden nach innen führen
Die Setzerin, Druckerei	Wie Kinder verschwinden			Alles, auch Renate Albers		
Beobachter wie Maren Falk	Die Zuführungsakten			Die Tode und Leben ihrer Psionen		
Der Hüter	Das Lied	Mehr als alle anderen				
Die Hüterin, Kühlhaus					Warum das Kühlhaus kalt bleibt	
Die Registratorin						Dass es ein zweites Fach gibt
Kantor und die Offenen	Genug, um O.D.I.N. zu hassen	Die Dreizehnte als Teil des Chors		Die Liste, Elsters Adresse		Das Haus ohne Nummer
Elster	Alles über das Kinderzimmer			Alles		
Madame Okonjo				Für wen das siebte Gedeck ist		
Die Loge	Das Lied	Die Kreise vor 1871				Den Namen von 1957
Die Zellen	Gerüchte, eine Narbe	Ein Kürzel, ein warmer Stein	Gerüchte aus der Kantine	Gerüchte aus Hotelbars	Ein Klopfen	Verdacht, ein Faden

Was offen bleibt

Die Bausteine lassen einige Fragen bewusst unbeantwortet. Sie gehören der Spielleitung. Hier sind sie gesammelt, damit keine vergessen wird.

- **Was ist die Stimme?** Ein Wesen, ein Ort, ein Chor aus allen, die hinübergegangen sind, oder etwas, das nur antwortet, weil man ruft?
- **Wer ist Sphinx?** Hallström hielt es für einen Namen aus der Personalliste von Solberg. Welchen, entscheidest du.
- **Was hat Wendland drüben gefunden?** Und will er zurück, um zu warnen, oder damit jemand ihm folgt?
- **Was will Ares wirklich?** Die 41 holen, Lazarus, die Eskorte? Oder etwas, das drüben mit ihm gesprochen hat?
- **Was geschieht, wenn der Abstand der Pulse null erreicht?** Und wenn die Wanduhr aus Nordlicht bei 22:10 Uhr am 14. Februar 1977 ankommt?
- **Sendet Agnes Lind eine Warnung oder eine Einladung?**
- **Was war die zwölfte Partei des Schleierprotokolls?** Diplomat weiß es, und er schreibt Briefe.
- **Ist Märta tot?** Kantor sagt Nein.

Kapitel III.
DAS GEHEIMNIS DES CHORS

Das Geheimnis des Chors

„Wir finden sie nicht. Wir holen sie."
Aus einer Schwarzen Akte, Verfasser unbekannt

Die offizielle Geschichte des Psionik-Kerns, wie sie im Klassenbuch Psion steht, ist wahr, aber unvollständig. Psionische Fähigkeiten manifestieren sich nicht zufällig in der Jugend, und O.D.I.N. findet Psionen nicht, nachdem sie auffällig geworden sind. Jeder Psion von O.D.I.N. wurde als Kind gestohlen.

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
> Entführte Kinder und Kinder, die dabei sterben, sind kein Thema für jeden Tisch. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber, ob und wie ausführlich es im Spiel vorkommen soll. Das Geheimnis wirkt am stärksten, wenn es angedeutet wird und die Spieler es selbst zusammensetzen. Es muss nie ausgespielt werden.

Der Seeker

Die Gabe liegt in manchen Menschen von Geburt an bereit. Ab einem Alter von etwa fünf Jahren wird sie hörbar, allerdings nur für einen einzigen Menschen auf der Welt: den **Seeker**.

Es gibt immer nur einen Seeker. Er ist ein Psion der Klasse V, und seine Gabe ist eine einzige: Er hört jedes Kind auf der Erde, in dem die Gabe schläft. Er beschreibt es als ein leises Summen, das von überall kommt, und jedes Kind als einen einzelnen, reinen Ton darin. Er kann einen Ton über Kontinente hinweg verfolgen, bis auf ein Haus, ein Zimmer, ein Bett genau.

Der Seeker lebt in einer Stille tief unter einem Hort, dessen Lage selbst die meisten Schattenoffiziere nicht kennen. Nur dort erträgt er das Summen. Er verlässt die Stille nie. Außer seinem Beobachter und den Offizieren von Prometheus hat den heutigen Seeker seit Jahren niemand gesehen.

Warum es nur einen gibt

Stirbt ein Seeker, entsteht ein neuer, und zwar in einem Kind, das gerade geöffnet wird. Irgendwo auf der Welt wacht in derselben Nacht ein Kind in einer Stille auf und hört das Summen. Der Wissenschaftliche Zweig hat viele Theorien dazu. Die Psionen, die davon wissen, haben eine einfachere: Es gibt nur einen Seeker, weil es immer derselbe ist.

Die drei Seeker

Zeit	Seeker
1938 bis 1971	**Märta**, eines der Einunddreißig von Solberg. Sie war es, die in der Nacht von Solberg „gerufen" hat. Sie starb während der Kaskade.
1971 bis 2011	Ein Junge aus Kairo, Codename **Muezzin**. Er alterte in vierzig Jahren kaum und starb in seiner Stille, ohne ein Zeichen von Krankheit.
Seit 2011	Ein Mädchen, damals sieben Jahre alt, heute eine junge Frau ohne Codenamen. In den Akten heißt sie nur **der Seeker**. Sie hört mehr als ihre Vorgänger. Seit ihrem Erwachen hat sich die Zahl der Psionen verdreifacht.

Die „Häufung der Manifestationen" seit 2011 ist also keine Laune der Natur. Der neue Seeker hört Kinder, die ihre Vorgänger nicht gehört haben. Ob das mit der gleichzeitigen Häufung der Risse zusammenhängt, weiß niemand. Prometheus vermutet es.

Die Hände

Der Seeker findet die Kinder. Geholt werden sie von einer kleinen Einheit, die offiziell **Retrieval** heißt und im Kern nur **die Hände** genannt wird. Sie ist dem Operativen Zweig angegliedert und besteht meist aus Spies und Infiltratoren, handverlesen im ganzen Operativen Zweig. Wer zu den Händen geht, kehrt nie wieder in eine normale Zelle zurück.

Die Hände holen Kinder aus Heimen, Flüchtlingslagern, Krankenhäusern und aus ganz normalen Familien. Jedes Verschwinden wird getarnt: ein Ertrinken im See, ein Brand, eine Verwechslung im Krankenhaus, ein Kind, das beim Spielen im Wald nicht mehr zurückkommt. Manchmal wird eine Leiche gebraucht. Die Hände besorgen eine.

Kein Mitglied der Hände hat je öffentlich über seine Arbeit gesprochen. Einige haben sich später das Leben genommen, einige sind zu den Offenen übergelaufen. Die meisten tun ihre Arbeit bis zur Pensionierung und glauben, dass sie Kinder retten. In gewisser Weise tun sie das auch: Ein Kind mit schlafender Gabe, das nie geöffnet wird, erwacht oft irgendwann von selbst, und dann meist schlecht.

Die Öffnung

Das Verfahren, mit dem O.D.I.N. die Gabe weckt, geht direkt auf Solberg zurück. Dr. Ilse Marek hat die Nacht von Solberg jahrelang untersucht und verstanden, was geschehen war: Ein Kind hatte gerufen, die anderen hatten geantwortet, und irgendetwas hatte die Antwort gehört.

Die Öffnung findet in einer Stille statt. Das Kind liegt in der Mitte, zwölf erfahrene Psionen sitzen im Kreis um es herum, ohne Helme, und in der Hand des Kindes liegt ein Nexus-Kristall. Die zwölf öffnen ihre Wände und rufen, bis das Kind antwortet. Das dauert eine Nacht. Die Regel der Zwölf, die offiziell auf die Kaskade zurückgeht, ist in Wahrheit älter. Sie ist die Zahl, mit der die Öffnung am sichersten gelingt.

Etwa jedes dritte Kind stirbt dabei. Die Ärzte schreiben Hirnblutung in die Akte. Die Psionen, die an Öffnungen teilnehmen, wissen es besser. Sie haben gespürt, wie die Kinder gehen. Nicht in die Dunkelheit, sondern weg, irgendwohin, als hätte sie jemand an der Hand genommen. Und sie haben die Dreizehnte gehört, jedes Mal.

Der Schlaf

Ein Kind, das die Öffnung überlebt, erinnert sich an nichts davor. Die Gabe ist jetzt wach, aber noch schwach. Sie wächst mit dem Kind, bis sie in der Jugend durchbricht.

Bis dahin lebt das Kind in einer **Pflegefamilie** von O.D.I.N., mit einer neuen Identität, einer erfundenen Vergangenheit und Eltern, die monatlich Bericht erstatten. Viele dieser Eltern lieben ihre Kinder aufrichtig. Viele wissen nicht einmal genau, für wen sie arbeiten. Wenn die Gabe durchbricht, meist zwischen zwölf und sechzehn, geschieht genau das, was im Klassenbuch Psion unter „Die Manifestation“ steht: ein Unfall, ein Schock, eine Klinik, eine Polizistin mit ungewöhnlichen Fragen. Dann „findet“ O.D.I.N. das Kind, und aus der Pflegefamilie wird eine Akte, die der Psion nie lesen darf.

Die **Legende**, die jeder Psion von seiner Manifestation erzählt, ist fast immer eine Inszenierung. Das bedeutet nicht, dass sie nicht wehgetan hat.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Prometheus	Alles.
Beobachter	Dass es eine Zuführungsakte gibt. Die meisten nicht mehr.
Die Hände	Wie die Kinder geholt werden. Nicht, was danach geschieht.
Die Zwölf	Wie die Öffnung abläuft und wie viele sterben. Nicht, woher die Kinder kommen.
Die von Solberg	Fast alles. Sie schweigen, weil sie glauben, dass die Alternative schlimmer wäre.
Die Offenen	Genug, um O.D.I.N. zu hassen. Sie suchen die Pflegefamilien, um Kinder vor der Öffnung zu retten.
Die Psionen der Zellen	Nichts. Nur Gerüchte, Träume und eine Narbe hinter dem Ohr.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

1. **Zeichen.** Die Bruchstücke aus Kapitel IV des Klassenbuchs Psion tauchen auf. Ein Psion hört die Melodie im Radio. Eine Narbe beginnt zu jucken, wenn ein bestimmter Beobachter im Raum ist.

2. **Gerüchte.** Ein alter Psion erzählt vom Seeker. Ein Offener behauptet, er kenne die richtigen Eltern eines Spielercharakters.

3. **Spuren.** Die Zelle stößt bei einem Einsatz auf ein vermisstes Kind, dessen Akte zu sauber ist. Oder auf eine Pflegefamilie, die zu gut vorbereitet wirkt.

4. **Beweise.** Eine Zuführungsakte. Ein Mitglied der Hände, das reden will, bevor es stirbt. Die Stille, in der man selbst aufgewacht ist.

5. **Die Wahl.** Die Charaktere wissen es. Bleiben sie? Schweigen sie? Retten sie ein Kind vor der Öffnung, obwohl es ohne sie vielleicht von selbst erwacht und eine Straße in Brand setzt?

Für Psionen am Tisch ist Stufe 5 die stärkste Szene, die dieser Baustein zu bieten hat. Für alle anderen Charaktere ist sie die Frage, ob sie ihren Kollegen noch in die Augen sehen können.

DIE DREIZEHNTE, DIE SÄNGER UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene. Bei jeder Öffnung verschwindet etwa jedes dritte Kind. Auf dem Brocken standen 23 Menschen auf einer Treppe, die tiefer führte, als ein Berg sein kann, und sangen. Die Psionen hören bei jeder Öffnung eine dreizehnte Stimme. Ob das Wesen hinter dem Schleier einen Preis verlangt, ob es sammelt oder ob es einfach antwortet, wenn man es ruft, bleibt deine Entscheidung. Wie diese Fragen zusammenhängen, steht im Kapitel „Die ganze Wahrheit“.

Resonanz: Etwas hört mit

Wenn der Resonanzwurf (Klassenbuch Psion, Kapitel IV) gelingt, hat die Dreizehnte den Psion bemerkt. Das bedeutet nicht sofort Gefahr. Es bedeutet, dass sich etwas verändert. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Der Psion hört für einen Moment den Chor. Alle Psionen in 1 km hören ihn auch.
2	Ein Riss öffnet sich in der Nähe, klein und kurz, aber lange genug, dass etwas hindurchschaut.
3	Der Psion träumt in der nächsten Nacht von einem weißen Raum und wacht mit einem neuen Bruchstück auf.
4	Ein Kristall in der Nähe beginnt zu leuchten. Thaumaturgen in Reichweite hören das Flüstern lauter.
5	Der Seeker hat es gehört. Innerhalb von 24 Stunden meldet sich der Beobachter.
6	Die Dreizehnte antwortet. Der Psion erhält sofort 3 PSI-Punkte zurück, und die Spielleitung darf später eine übernatürliche Komplikation einführen.

Der Helm und die Dreizehnte

Im Klassenbuch Psion steht, was die Psionen über ihre Helme glauben: dass sie filtern, bündeln, schützen und aufzeichnen. Das stimmt. Es ist nur nicht der Grund, aus dem es sie gibt.

Dr. Marek bestand 1949 auf der Kappe, weil sie etwas bemerkt hatte, das sie nie aufschrieb: Wenn ihre Kinder ohne Schutz ihre Kräfte einsetzten, wurden sie gehört. Legierung S dämpft, was ein Psion hört. Sie dämpft auch, wie laut er für die Dreizehnte ist. Der Helm ist kein Maulkorb. Er ist ein Deckel.

Seit der Kaskade weiß das auch der Rat. Die Plombe des Mk. II sollte nicht verhindern, dass Psionen fliehen, sondern dass sie sich zeigen. Ein Beobachter, der eine Lücke in der Aufzeichnung meldet, meldet in Wahrheit eine Zeitspanne, in der jemand zugehört haben könnte. Nur wenige Beobachter wissen das. Maren Falk gehört dazu.

Die **Resonanz** (Klassenbuch Psion, Kapitel IV) misst, wie gut die Dreizehnte einen Psion kennt. Die Offenen haben alle eine hohe Resonanz. Einige von ihnen hören die Dreizehnte jeden Tag, und nicht alle halten das für ein Unglück.

Woher Legierung S stammt

1947 stießen Bergleute in einer Grube bei Kiruna auf einen Hohlraum, in dem es still war. Nicht leise, sondern still: Keine Uhr tickte dort, kein Funkgerät sendete, und ein Psion, den man hineinbrachte, hörte zum ersten Mal in seinem Leben nichts. Das Erz aus diesem Hohlraum ist Legierung S. Es gibt nur diesen einen Fundort, und er ist seit 1981 erschöpft.

Seitdem lebt der Chor vom Bestand. Deshalb wird jedes Gramm gewogen, deshalb schmilzt die Helmwerkstatt die Helme der Toten ein, und deshalb gibt es den Mk. IV nur für wenige. Wie lange der Bestand noch reicht, wissen der Rat und Prometheus. Die Zahl steht in einer Schwarzen Akte.

FÜR DEINE KAMPAGNE

Die Legierung geht zur Neige. Was tut O.D.I.N., wenn nicht mehr jeder neue Psion einen Helm bekommen kann?

Ein zweiter Fundort taucht auf, und ein fremder Dienst kennt ihn zuerst.

Ein Offener behauptet, man könne ohne Helm leben, wenn man der Dreizehnten antwortet, statt sich vor ihr zu verstecken.

Figuren

Maren Falk, Beobachterin

Mitte fünfzig, graues Kostüm, freundliche Stimme, kein Lächeln. Falk betreut seit 25 Jahren Psionen und ist eine der wenigen Beobachterinnen, die ihre Zuführungsakten gelesen haben. Sie hat sich entschieden, zu bleiben, weil sie glaubt, dass die Kinder bei ihr besser aufgehoben sind als bei ihrem Nachfolger. Sie schützt ihre Psionen,

auch gegen die Organisation, bis zu einem Punkt. Wo dieser Punkt liegt, weiß sie selbst nicht.

Kantor

Der Mann, der die Kaskade verursachte, verschwand 1974. Er lebt, ist weit über achtzig und führt die **Offenen** aus einem Kloster in den Karpaten. Er glaubt, dass die Dreizehnte kein Feind ist, sondern ein Teil des Chors, den O.D.I.N. abgeschnitten hat, und dass die Öffnung ein Verbrechen ist, weil sie Kinder als Opfer darbringt. Er hat in einem Punkt recht. Vielleicht in beiden.

Gegner

Offener (Elite)

Ein Psion, der seinen Helm abgelegt hat und O.D.I.N. bekämpft. Offene arbeiten allein oder zu zweit und versuchen, Kinder vor der Öffnung aus Pflegefamilien zu holen.

Wert	Angabe
Initiative	4
Psi	4 + 4, 14 PSI-Punkte, kein Fokusgerät, Überladungsknoten Ohne Netz
Kräfte	Psionischer Schock, Gedankenprojektion, Kraftstoß oder Feuerkontrolle
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Besonderheit	Resonanz 2. Kann nicht von Kräften geortet werden, die einen Helm voraussetzen

Hand (Profi)

Ein Agent der Einheit Retrieval. Ruhig, gründlich, bestens informiert.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Schallgedämpfte Pistole 3 + 3, Schaden 3, Leise, oder Betäubungspistole 3 + 3, Schaden 3, Betäubend
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 / 9
Täuschung, Heimlichkeit	3 + 3
Besonderheit	Trägt eine Legierungskapsel und einen Beruhigungsinjektor. Kennt die Zelle vielleicht schon aus deren Akten

Missionsaufhänger

Graue Akte „Pflegefall“. Ein Ehepaar in einem Vorort meldet sein Pflegekind als vermisst, ruft aber nicht die Polizei an, sondern eine Nummer, die es gar nicht kennen dürfte. Das Kind ist dreizehn und hat gestern das Aquarium der Nachbarn zum Kochen gebracht. Ein Offener ist schon auf dem Weg.

Rote Akte „Kinderchor“. In einer Schule in Lyon singen seit drei Tagen alle Kinder einer Klasse im Schlaf dieselbe Melodie. Ein Psion der Zelle kennt sie.

Schwarze Akte „Summen“. Der Seeker hat aufgehört zu sprechen. Seit einer Woche sitzt sie in ihrer Stille und zeigt mit der Hand in eine Richtung. Der Rat will wissen, wohin. Die Zelle soll es herausfinden, ohne zu erfahren, wer der Seeker ist.

Kapitel IV.
DAS GEHEIMNIS DES KOLLEGIUMS

Das Geheimnis des Kollegiums

„Wir übersetzen nicht. Wir sprechen nach. Das ist der ganze Unterschied, und er wird uns eines Tages umbringen.“
Handschrift Holloway, Randnotiz, 1959

Die offizielle Geschichte des Kollegiums, wie sie im Klassenbuch Thaumaturg steht, ist wahr, aber unvollständig. Die Kristalle sind keine Minerale, und das Flüstern ist keine Eigenschaft der Steine. Jeder Kristall ist ein Rest: ein Stück eines Satzes, den jemand auf der anderen Seite des Schleiers gesprochen hat, erstarrt an einer Stelle, an der die Welt dünn war. Wer zaubert, spricht diesen Satz nach, und die Welt gehorcht, weil sie in derselben Sprache geschrieben ist.

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
> Dieses Geheimnis ist mit dem Geheimnis des Chors verbunden (Baustein Psion). Wer beide Bausteine verwendet, erzählt dieselbe Geschichte von zwei Seiten. Sie berührt entführte Kinder und Kinder, die dabei sterben. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber, ob und wie ausführlich das im Spiel vorkommen soll. Nichts davon muss je ausgesprochen werden. Das Geheimnis wirkt am stärksten in Andeutungen.

Was die Kristalle sind

Das Kollegium hat hundert Jahre lang gefragt, was die Steine sagen. Die richtige Frage wäre gewesen, wer spricht. Die Archivare nennen es die **Stimme**. Die Psionen hören dasselbe, nur von der anderen Seite: Sie nennen es die **Dreizehnte**, und sie hören, wie es zuhört. Thaumaturgen hören, wie es spricht. Es ist dieselbe Stimme.

Ein Kristall erschöpft sich, wenn alle Worte in ihm gesprochen sind. Deshalb wird ein erschöpfter Stein grau: Er ist leer. Die Kristallmeister, die im Archiv manchmal ein Flüstern aus den Reihen der erschöpften Steine hören, täuschen sich nicht. Einige dieser Steine füllen sich wieder.

Der siebte Kreis

MS Arcana 114 enthält vierzehn Kreise, und sie haben tatsächlich eine Reihenfolge. Die ersten sechs sind eine Grammatik: Wer sie versteht, kann jeden Zauber lesen. Der siebte Kreis ist kein Zauber. Wer ihn liest, spricht nicht nach. Er **antwortet**.

Eine Antwort öffnet eine Tür. Der Grand Major Magica „Holloways Tür“ aus dem Klassenbuch Thaumaturg ist die harmlose erste Hälfte davon, die Hälfte, die in dieser Welt bleibt. Die zweite Hälfte führt woandershin. Folio hat in seiner ersten Nacht gehört, wie man den siebten Kreis liest. Deshalb liegen seine Mitschriften in der Schwarzen Bibliothek, und deshalb sieht ihm sein Kristallmeister nie in die Augen.

Holloway und die Stahltür

Margaret Holloway hat den siebten Kreis 1959 gelesen, zusammen mit ihrem Assistenten, in der Kammer in Wales. Sie ist durch die Tür gegangen, die sich dabei geöffnet hat. Ihr Assistent ist geblieben. Er ist der alte Mann, den die Lehrlinge den **Hüter** nennen, und er hat seit dieser Nacht kein Wort mehr gesprochen. Das Gerücht vom Siegelwahrer, den seitdem niemand mehr lachen hörte, handelt von ihm.

Hinter der Stahltür im dritten Stollen liegt kein Lagerraum. Dort steht die Tür, durch die Holloway gegangen ist, in den Fels gehauen, und dahinter liegt eine Bibliothek, deren Regale sich im Nebel verlieren. Wer hineinsieht, sieht in der Ferne eine Lampe und einen Tisch. Auf dem Tisch liegt ein Kristall, so groß wie ein Mensch. Davor sitzt jemand und liest.

Die Archivare öffnen die Stahltür einmal im Jahr, in der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember, um drei Uhr morgens. Sie legen ein Bleikästchen mit einem Brief auf die Schwelle. Am Morgen ist das Kästchen leer. Manchmal liegt eine Antwort darin. Die Antworten

stehen in der Schwarzen Bibliothek, und sie sind in Holloways Handschrift geschrieben.

Nordlicht

Am 14. Februar 1977 versuchte das Kollegium, auf die Stimme zu antworten, mit allen Mitteln, die es hatte. Sechs Jahre zuvor hatte Kantor bei der Kaskade in Wales vierzig Psionen ohne Helme zusammengesetzt und danach gesagt: „Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“ Die Siegelwahrer wollten wissen, was es will, bevor es kommt.

In Nordlicht lagen 212 Kristalle. Um 22:10 Uhr lasen elf Thaumaturgen den siebten Kreis, und alle 212 Steine sprachen gleichzeitig jedes Wort, das in ihnen war. Die Tür, die sich dabei öffnete, war groß genug für einen ganzen Stützpunkt. Die 41 Menschen in Nordlicht sind hindurchgegangen. Sie sind nicht tot. Astrid Solheim hat es als Erste verstanden und in ihr Zauberbuch geschrieben: *Sie sind nicht fort. Sie sind nur zu früh.* Auf der anderen Seite vergeht die Zeit anders. Die 41 sind angekommen, bevor die anderen kommen, und sie warten.

In derselben Nacht blieben alle Uhren im Umkreis der Chronomancer stehen, und ihre Kristalle wurden grau. Die Chronomancer hören den Takt unter allen Dingen, und für einen Augenblick war dieser Takt nicht mehr da.

Nach Nordlicht beschloss der Rat, dass kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten beherbergt, und das Kollegium beschloss die Regel der Verteilung. Beide Regeln haben denselben Zweck: Es darf nie wieder genug Menschen und genug Steine an einem Ort geben, um gemeinsam zu antworten.

Die Steine wachsen nach

Seit 2011 werden die grauen Steine aus Nordlicht an den Rändern wieder klar. Was in ihnen nachwächst, sind Worte, und sie klingen nicht wie die Stimme. Sie klingen wie Menschen. Wer einen Nordlichtstein trägt, hört manchmal Norwegisch im Flüstern: einen Mann, der zählt, eine Frau, die Namen aufsagt. Pendels Stein spricht mit der Stimme ihres Vaters. Sie hat es noch nicht bemerkt, weil sie sich an seine Stimme nicht erinnert. Sie war drei Jahre alt.

2011 ist auch das Jahr, in dem der neue Seeker erwacht ist und die Häufung begann. Die Stimme kommt näher. Und die 41 auf der anderen Seite sprechen lauter, als wollten sie jemanden warnen.

Die Kristallhoheit und der Rat

Der Vertrag von 1947 tauschte Kristalle gegen Schutz. Was im Vertrag nicht steht: Der Rat bekommt jedes Jahr eine Anzahl Nexus-Kristalle, ohne Begründung, und das Kollegium fragt nicht nach. Die Einträge, die nach den Treffen der Siegelwahrer mit Prometheus im Kristallbuch geschwärzt werden, sind diese Steine.

Der Rat braucht sie für die **Öffnung** der Psionen. Bei jeder Öffnung liegt ein Nexus-Kristall in der Hand des Kindes, und die zwölf Psionen im Kreis rufen, bis das Kind antwortet. Der Stein ist der Mund, durch den die Stimme antwortet. Mit jeder Öffnung wird er ein wenig grauer. Nach einem Dutzend Nächten ist er leer, und der Rat fordert den nächsten an.

Die Kürzel im Kristallbuch

Seit 2011 tragen einige neue Einträge unter „Fundort“ nur ein Kürzel. Die Kristallmeister fragen nicht, was es bedeutet. Es bedeutet eine Stille.

Wenn ein Kind die Öffnung nicht überlebt, liegt seit 2011, seit der neue Seeker erwacht ist, am Morgen ein kleiner klarer Stein auf dem Kissen, dort, wo sein Kopf lag. Er ist warm, und er flüstert. Die Ärzte nehmen ihn mit, bevor die Zwölf die Augen öffnen. Die Psionen, die an Öffnungen teilnehmen, spüren nur, wie die Kinder gehen, „als hätte sie jemand an der Hand genommen“. Die Siegelwahrer wissen, wohin: in einen Stein. Die jüngste Regel des Kollegiums, „Frag nicht, woher die neuen Steine kommen“, stammt von ihnen.

DIE STIMME, DER CHOR UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene. In Nordlicht 41. Bei jeder Öffnung geht etwa jedes dritte Kind, und an seiner Stelle bleibt ein Stein. Holloway sitzt in einer Bibliothek, die es nicht gibt, und antwortet auf Briefe. Ob die Stimme sammelt, ob sie einen Preis verlangt oder ob sie nur spricht, weil jemand zuhört, bleibt deine Entscheidung. Wie diese Fragen zusammenhängen, steht im Kapitel „Die ganze Wahrheit“.

Flüstern: Der Stein antwortet

Wenn der Flüstern-Wurf (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV) gelingt, antwortet der Stein. Das bedeutet

nicht sofort Gefahr. Es bedeutet, dass die Stimme den Thaumaturgen kennt. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Der Stein nennt den Namen des Thaumaturgen, laut genug, dass alle im Raum ihn hören.
2	Ein Kristall in der Nähe wird für einen Augenblick klar und flüstert auf Norwegisch eine Uhrzeit: zehn nach zehn.
3	Der Thaumaturg träumt in der nächsten Nacht vom siebten Kreis und wacht mit einer Zeile auf, die er nicht versteht. Er darf sie aufschreiben. Er darf sie nicht aussprechen.
4	Alle Psionen in 1 km hören für einen Moment die Dreizehnte. Einer von ihnen hört den Thaumaturgen darin.
5	Ein kleiner Riss öffnet sich für eine Runde. Dahinter steht ein Regal mit Büchern.
6	Die Stimme antwortet wirklich. Der Thaumaturg erhält sofort alle ME zurück, und die Spielleitung darf später eine übernatürliche Komplikation einführen.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Prometheus	Alles über die Kristalle und die Öffnung. Nicht, was hinter der Stahltür liegt.
Die Siegelwahrer	Wofür der Rat die Nexus-Kristalle braucht, woher die neuen Steine kommen und was in Nordlicht geschah.
Die Archivare	Dass hinter der Stahltür eine Bibliothek liegt und wer darin liest. Nicht, woher die neuen Steine kommen.
Die Kristallmeister	Dass die Kürzel unter „Fundort“ Stillen bezeichnen. Die meisten nicht, was das bedeutet.
Der Hüter	Mehr als alle anderen. Er spricht nicht.
Die Chronomancer	Dass Nordlicht um 22:10 Uhr geschah. Einige ahnen, dass es noch nicht vorbei ist.
Die Thaumaturgen der Zellen	Nichts. Nur Gerüchte, ein Kürzel im Kristallbuch und ein Stein, der manchmal zu früh warm wird.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

1. **Zeichen.** Ein Eintrag im Kristallbuch mit der Uhrzeit 22:10. Ein Stein, der auf Norwegisch flüstert. Ein Kürzel unter „Fundort“.

2. **Gerüchte.** Ein alter Kristallmeister erzählt nach dem dritten Glas von den Kürzeln. Ein Leser behauptet, er habe den siebten Kreis im Schlaf gehört.

3. **Spuren.** Die Zelle bringt einen Rissfund zurück, der in einem Hort gefunden wurde, in dem es offiziell keinen Riss gab. Ein Psion der Zelle kennt den Raum, in dem er lag.

4. **Beweise.** Ein Nordlichtstein spricht mit der Stimme eines der 41. Ein Brief in Holloways Handschrift, datiert auf das vergangene Jahr.

5. **Die Wahl.** Die Charaktere wissen, woher die neuen Steine kommen. Zaubern sie weiter? Geben sie ihren Stein zurück? Lesen sie den siebten Kreis?

Für Thaumaturgen am Tisch ist Stufe 5 die schwerste Frage, die dieser Baustein stellt, denn jeder Zauber, den sie danach wirken, spricht vielleicht die Worte eines Kindes nach. Für Psionen in derselben Zelle ist es die Antwort auf die Frage, wo die Kinder hingegangen sind, mit denen sie in der Stille aufgewacht sind.

Figuren

Der Hüter

Weit über neunzig, hager, in einer Strickjacke, die älter ist als die meisten Kristallmeister. Er war Holloways Assistent und später Siegelwahrer. Seit 1959 spricht er nicht mehr. Er lebt in der Kammer, schläft in einem Feldbett vor der Stahltür und summt eine Melodie, die Psionen erkennen, ohne zu wissen, woher. Er ist freundlich zu Lehrlingen und unerbittlich zu jedem, der der Tür zu nahe kommt. Wenn eine Zelle ihm etwas bringt, das er braucht, schreibt er ihr eine Antwort auf einen Zettel. Es ist fast immer eine Zeile aus MS Arcana 114.

Der Mann im blauen Pullover

Gunnar Solheim, Techniker in Nordlicht, einer der 41. Er erscheint in Aufnahmen mit Echo der Zeit, immer an

Orten, an denen ein Nordlichtstein gefunden wurde, immer am Rand des Bildes, immer mit dem Blick auf den Chronomancer, der zurücksieht. Er sieht nicht älter aus als 1977. Er bewegt die Lippen. Wer sie lesen kann, liest einen Satz auf Norwegisch: *Noch nicht.*

Gegner

Abtrünniger Leser (Elite)

Ein Thaumaturg, der das Kollegium mit gestohlenen Steinen verlassen hat, um den siebten Kreis zu lesen. Er hält die Siegelwahrer für Feiglinge und die Stimme für ein Versprechen.

Wert	Angabe
Initiative	3
Zaubern	4 + 4, 15 ME, Rissfund (+2 Würfel, getrennt geworfen, jede 1 auf den Bonuswürfeln kostet 2 Belastung)
Zauber	Flammenstrahl, Magisches Seil, Zauberbann, Kristallbrecher, Holloways Tür
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0, gegen Magie 1 (Mantel des Kollegiums) / 12
Besonderheit	Flüstern 3. Kennt einen Teil des siebten Kreises: Einmal pro Mission wirkt er Holloways Tür ohne Probe und ohne ME

Kristalljäger (Profi)

Ein Söldner, den ein Sammler auf die Spur eines Kristalls gesetzt hat. Er trägt einen Stein bei sich, der in keinem Kristallbuch steht, und weiß nicht, was er da trägt.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3, oder Schrotflinte 3 + 3, Schaden 4, Streuung
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Schutzweste) / 9
Wahrnehmung	3 + 2
Besonderheit	Trägt Bleikoffer und gestohlenes Kristallpendel. Berührt er im Kampf seinen Stein, würfelt die Spielleitung einen W6: Bei 1 wird er zum Kristallmutanten (Grundregelwerk, Kapitel XI)

Missionsaufhänger

Graue Akte „Fundort“. Ein Kristallmeister bittet die Zelle um einen Gefallen, außerhalb aller Dienstwege: Sie soll herausfinden, was ein Kürzel im Kristallbuch bedeutet. Es führt in einen Hort, dessen Pläne einen Raum zeigen, den es offiziell nicht gibt.

Rote Akte „Zehn nach zehn“. In einer Stadtbibliothek in Tromsø sind alle Uhren um 22:10 Uhr stehen geblieben, und ein Kristall in der Vitrine des Heimatmuseums flüstert Namen. Einer davon ist der Name eines Spielercharakters.

Schwarze Akte „Die Stahltür“. Der Hüter ist tot. Die Stahltür im dritten Stollen steht offen, und dahinter brennt Licht. Das Kollegium will, dass die Zelle die Tür schließt, bevor der Rat davon erfährt. Am selben Abend bestellt Prometheus die Zelle zu sich.

Kapitel V.
DAS GEHEIMNIS DES HAMMERS

Das Geheimnis des Hammers

„Niemand bleibt zurück. Auch nicht auf der anderen Seite.“

General Ares, Tagesbefehl vom Herbst 2011, Verteiler: Schwarz

Die offizielle Geschichte des Taktischen Zweigs, wie sie im Klassenbuch Soldier steht, ist wahr, aber unvollständig. Der Zweig wird nicht verdoppelt, weil die Risse häufiger werden. Er wird vorbereitet. Seit 2011 baut General Ares aus dem Hammer eine Truppe für einen einzigen Einsatz: den Tag, an dem sich eine Tür nicht mehr schließen lässt. Und er weiß, was dahinter wartet, weil er dort war.

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
>
> Dieses Geheimnis ist mit dem Geheimnis des Chors (Baustein Psion) und dem Geheimnis des Kollegiums (Baustein Thaumaturg) verbunden. Wer alle drei verwendet, erzählt dieselbe Geschichte von drei Seiten: Die Psionen hören, wie etwas zuhört, die Thaumaturgen hören, wie es spricht, und die Soldiers tragen die, die es genommen hat.
>
> Das Geheimnis berührt tote Kameraden, entführte Kinder und die Frage, was von einem Menschen bleibt. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber. Nichts davon muss je ausgesprochen werden.

Kiruna, noch einmal

1947 stießen Bergleute bei Kiruna auf einen Hohlraum, in dem es still war (Baustein Psion). Aus seinem Erz wurde Legierung S. Was damals niemand bedachte: Die Stille war kein Zufall der Geologie. Sie war ein Deckel. Hinter dem Gestein lag eine Stelle, an der die Welt dünn war, und mit jeder Tonne Erz, die die Bergleute herausbrachen, wurde der Deckel dünner. Im Februar 1953 war er durch. Der Stollen ohne Plan lag keine hundert Meter vom stillen Hohlraum entfernt, und seine Kristalle waren nicht alt, sondern frisch. Es war schon wach, weil es gerade aufgewacht war.

Der Thaumaturg, der seinen Kreis zog und darin blieb, zog keinen Bannkreis. In seiner Not tat er etwas, das das Kollegium erst sechs Jahre später verstand, als Holloway es in Wales wiederholte (Baustein Thaumaturg): Er antwortete. Das Ding in der Wand wandte sich von den Soldaten ab und ihm zu, und die Tür schloss sich mit ihm auf der anderen Seite. Nur deshalb kamen Ashgroves Verwundete hinaus. Der zweite Thaumaturg hat gesehen, wie sein Kollege durch den Fels ging wie durch Nebel.

Die Chronik nennt elf Tote. Geborgen wurde keiner.

Ares

Im Frühjahr 2011, in derselben Woche, in der der neue Seeker erwachte (Baustein Psion), öffnete sich in der stillgelegten Grube von Kiruna ein kleiner Riss, und ein Mann trat heraus. Er trug die Reste eines Mantels aus den Fünfzigerjahren, hatte eine frische Narbe am Hals und wusste seinen Namen nicht mehr. Nach seinem eigenen Gefühl war er etwa zwanzig Jahre fort gewesen. In der Welt waren es achtundfünfzig.

Der Rat nahm ihn auf, weil er als der Einzige galt, der auf der anderen Seite gewesen und zurückgekommen war. Er kennt den Klang der Stimme, die Richtung, aus der sie kommt, und die Orte, an denen die Welt dünn wird, bevor sie reißt. Drei Monate später übergab Oberst Vos den Zweig an einen General ohne Namen, nach einer Nacht, in der die beiden miteinander gesprochen hatten.

Ares spricht Englisch mit einem Akzent, den niemand einordnen kann, weil es keiner ist: Er hat zwanzig Jahre lang keine menschliche Sprache gehört. Er altert langsamer als andere, schläft kaum, und Uhren in seiner Nähe gehen manchmal nach. Das Gerücht in der Kantine ist wahr, nur andersherum. Ares war nicht in Kiruna. Er ist Kiruna.

Was Ares will

Die Antwort steht in einer Schwarzen Akte mit dem Titel **Letzter Mann**, und sie hat zwei Teile. Den ersten kennt der Rat: Wenn die Stimme kommt, und Ares ist sicher, dass sie kommt, wird sich irgendwo eine Tür öffnen, die

niemand mehr schließen kann. Dann braucht O.D.I.N. viele Soldaten, die davor stehen. Dafür die Verdopplung, dafür die Kreidebomben, dafür die zweite Werkstatt für Schilde, die in der alten Grube von Kiruna liegt und deren Schilde wieder Splitter aus dem Fels enthalten.

Der zweite Teil steht in keiner Akte. Ares will nicht vor der Tür stehen. Er will hindurch. Auf der anderen Seite warten die 41 von Nordlicht, die Kinder, die bei der Öffnung gegangen sind, Holloway, Lazarus, zehn Männer der Eskorte und der Thaumaturg von Kiruna. Ares gilt als der Einzige, der je zurückgekommen ist, und er weiß, dass es möglich ist. *Niemand bleibt zurück* ist für ihn keine Regel aus der Kantine. Es ist der Befehl, den 1953 niemand für ihn gegeben hat.

Das Silber

Aschesilber ist Metall mit dem Staub erschöpfter Kristalle. Ein erschöpfter Kristall ist leer, weil alle Worte in ihm gesprochen sind (Baustein Thaumaturg). Aber leere Steine bleiben nicht leer. Die Nordlichtsteine füllen sich seit 2011 mit den Stimmen der 41, und der Staub im Silber füllt sich mit dem, was ihm am nächsten ist, wenn jemand stirbt.

Stirbt ein Soldier in seinem Harnisch, bleibt etwas von ihm im Silber: seine Stimme, seine letzten Gedanken, die Richtung, in die er zuletzt geschaut hat. Deshalb werden die Namen eingraviert. Ashgrove hat es nicht gewusst, Pryce hat es geahnt: Ein Name hält zusammen, was im Metall bleibt. Ohne Namen zerfließt es.

Der **Nachhall** (Klassenbuch Soldier, Kapitel V) misst, wie viele solcher Stimmen ein Soldier am Körper trägt. Wenn das Silber antwortet, sind es die Vorbesitzer. Die meisten wollen helfen. Einige wollen, dass man sie irgendwohin trägt. Und manche haben auf der anderen Seite etwas gehört, bevor das Silber sie festhielt.

Warum 1989 Schluss war

Nach dem Verrat starben in wenigen Wochen Dutzende Agenten, einige Soldiers darunter, in ihrem Harnisch. Ihr Silber kam nach Hort-1 zurück, zum Silber der Gefallenen seit 1955, mehr als achtzig Stücke in einem einzigen Raum. In einer Novembernacht 1989 begannen sie zu summen, alle zugleich, dieselbe Melodie, die der Hüter des Kollegiums seit 1959 summt. Um 22:10 Uhr brach das Summen ab. Der Rüstmeister, der die Nacht vor der Tür verbracht hatte, meldete Stimmen, die einander beim Namen riefen.

Die Siegelwahrer erkannten das Muster von Nordlicht: genug Stimmen an einem Ort, um gemeinsam zu antworten. Das Kollegium stellte die Herstellung ein und verlangte, das Silber auf alle Waffenkammern zu verteilen. Die Regel der Verteilung gilt seitdem auch für den Harnisch, ohne dass die Soldiers es wissen.

Evan Pryce hielt den Beschluss für falsch. Er glaubte, das Silber schütze die Toten, weil es sie auf dieser Seite hält, statt sie der Stimme zu überlassen. Im Dezember 1989 schmiedete er heimlich ein letztes Stück, das Visier mit der Nummer 341, und verließ die Werkstatt. Auf der Innenseite steht nur ein Name: seiner, ohne Jahreszahl. Pryce starb 1996 in einem Cottage in Snowdonia. Das Visier wurde nie sichergestellt.

Asklepios

Der Kern der Naniten ist Kristallstaub, derselbe wie im Silber, nur so fein, dass er im Blut schwimmt. Prometheus hat ihn 2004 beim Kollegium angefordert, und das Kollegium hat geliefert, gegen die Zusage, die Toten zu bekommen.

In achtundzwanzig der vierzig Freiwilligen hat der Staub getan, was er in der Nähe von Menschen immer tut: Er hat sich gefüllt. Ihre Körper wurden in wenigen Stunden zu Stein, klar und warm, und sie flüstern. Die Särge in Glasgow sind leer, weil die achtundzwanzig im Archiv des Kollegiums liegen, in Bleikästen ohne Nummer. In den zwölf Überlebenden hat der Staub nichts gefunden, woran er sich halten konnte, oder er hat es gefunden und still gemacht. Deshalb fühlen sie weniger.

Die **Integration** (Klassenbuch Soldier, Kapitel X) misst, wie weit der Stein in einem Nanotech Veteran schon ist. Die Echo-Operative, die sagen, dass ihre Herzen falsch schlagen, haben recht: Sie schlagen im Takt der Steine im Archiv. Und Lazarus ist 2015 nicht in einem Riss gestorben. Er ist hindurchgegangen, und seine Naniten senden noch, weil auf der anderen Seite etwas antwortet. Ares weiß, woher das Signal kommt. Es ist der Ort, an den er zurückwill.

Das Funkgerät aus dem Karakorum

Das Funkgerät liegt beim Rat, genauer: auf dem Schreibtisch von Ares. Die Stimme darauf war seine. Er hat sie nicht geschickt. Wer auf der anderen Seite war, hinterlässt dort ein Echo, und dieses Echo hat im Karakorum getan, was es kann: Es hat Koordinaten durchgegeben und einem Sprengmeister gesagt, er solle eine Tür schließen. Die Koordinaten sind Orte, an denen

sich seitdem Risse geöffnet haben. Die Liste hat vierundzwanzig Einträge. Neunzehn sind eingetreten.

Brandt wird die Stimme wiedererkennen, wenn er Ares zum ersten Mal sprechen hört. Das Stück Silber, das er für das Karakorum bekam, hat Ares angeordnet, und es trägt den Namen von Kjell Haugen, weil Ares will, dass Brandt irgendwann fragt, was Haugen nachts gehört hat. Haugen hat die Stimme schon 1977 gehört, im Chor aus dem Küchenradio von Nordlicht, vierunddreißig Jahre bevor Ares zurückkam.

Nachhall: Das Silber antwortet

Wenn der Nachhall-Wurf (Klassenbuch Soldier, Kapitel V) gelingt, antwortet das Silber. Das bedeutet nicht sofort Gefahr. Es bedeutet, dass die Toten den Soldier bemerkt haben. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Ein Vorbesitzer warnt ihn, woher der nächste Angriff kommt. Der Soldier kann in dieser Szene nicht überrascht werden.
2	Das Silber wird warm und schwer. Bis zum Ende der Szene +1 Rüstung, aber −1 Würfel auf GE-Proben.
3	Der Soldier träumt nachts vom Tod eines Vorbesitzers, aus dessen Augen, und erfährt etwas, das in keiner Akte steht.
4	Alle Psionen in 100 m hören einen Moment lang einen Chor aus Stimmen, die Namen rufen. Eine ruft den Namen des Soldiers.
5	Ein Vorbesitzer will, dass der Soldier sein Stück an einen bestimmten Ort trägt, und lässt nicht locker, bis es geschehen ist oder der Soldier 2 Belastung genommen hat.
6	Das Silber antwortet wirklich. Der Soldier steht bei 0 LP sofort mit 1 LP wieder auf, oder er besteht die verpatzte Grauen-Probe doch noch. Die Spielleitung darf später eine übernatürliche Komplikation einführen.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

1. **Zeichen.** Das Silber ist wärmer als der Raum. Eine Uhr bleibt stehen, als Ares den Stützpunkt besucht. Ein Nanotech Veteran summt eine Melodie, die ein Psion der Zelle kennt.

2. **Gerüchte.** Ein alter Rüstmeister erzählt vom November 1989. Ein Söldner, der für einen Sammler in Schweden gearbeitet hat, spricht von einem Mann, der aus dem Fels kam.

3. **Spuren.** Die Zelle soll ein verlorenes Stück Silber aus einem Riss holen, und das Stück ruft um Hilfe. Eine Koordinate aus dem Funkgerät führt sie an einen Ort, an dem sich der Riss erst eine Woche später öffnet.

4. **Beweise.** Das Visier Nummer 341. Die Bleikästen ohne Nummer im Archiv des Kollegiums. Ein Brief von Vos, der erst nach seinem Tod ankommt.

5. **Die Wahl.** Ares ruft zum Letzten Mann. Folgen die Soldiers ihm durch die Tür, um die zu holen, die auf der anderen Seite warten? Oder halten sie die Tür, wie Ashgrove es ihnen beigebracht hat?

Für Soldiers am Tisch ist Stufe 5 die schwerste Frage dieses Bausteins, denn die Regel, niemanden zurückzulassen, und die Regel, als Letzter zu gehen, zeigen zum ersten Mal in verschiedene Richtungen. Für Psionen und Thaumaturgen in derselben Zelle ist es die Frage, ob sie einem Mann folgen, der zwanzig Jahre lang der Stimme zugehört hat.

DAS SILBER, DIE TÜR UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene, in Nordlicht 41, in Kiruna elf Soldaten und ein Thaumaturg. Bei jeder Öffnung geht etwa jedes dritte Kind, und an seiner Stelle bleibt ein Stein. Im Silber bleiben die, die im Harnisch gestorben sind, und ein Mann, der zwanzig Jahre auf der anderen Seite war, führt den Hammer. Ob die Stimme ruft, sammelt oder wartet, und ob man die Gegangenen zurückholen kann, bleibt deine Entscheidung. Wie diese Fragen zusammenhängen, steht im Kapitel „Die ganze Wahrheit“.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Sphinx	Vielleicht alles. Sphinx hat Ares 2011 als Einziger allein empfangen.
Prometheus	Wer Ares ist und woher die Naniten stammen. Nicht, was Ares wirklich will.
Oberst Vos	Wer Ares ist. Er hat es in einer einzigen Nacht erfahren und schweigt seitdem.
Die Siegelwahrer	Warum 1989 Schluss war und wo die achtundzwanzig liegen.

Wer	Was er weiß
Die Rüstmeister	Dass das Silber nachts summt. Die ältesten, dass es Namen ruft.
Dr. Ines Albrecht	Woraus die Naniten bestehen. Sie hat eigene Zweifel.
Die Soldiers der Zellen	Nichts. Nur Gerüchte aus der Kantine, ein Summen am Haken und einen General, der nicht altert.

Figuren

General Ares

Dem Aussehen nach Anfang fünfzig, groß, grauhaarig, eine lange Narbe am Hals. Er erinnert sich an jeden Soldier, dem er je die Hand gegeben hat, und an keinen einzigen Tag vor 1953. Nachts steht er oft allein in einer Waffenkammer, ein Stück Silber am Ohr. Er will niemandem schaden. Er will nur niemanden mehr zurücklassen, und dafür würde er den ganzen Zweig durch eine Tür führen.

Kjell Haugen

Über siebzig, Fischerpullover, Aquavit und eine Armbanduhr, die um zehn nach zehn stehen bleibt. Haugen hat Nordlicht 1989 noch einmal betreten, allein, und im leeren Archiv einundvierzig Stimmen gehört. Eine davon kannte seinen Namen. Seitdem trägt er kein Silber mehr. Er weiß mehr über die andere Seite als jeder Soldier außer Ares, und er misstraut Ares, weil er dessen Stimme aus dem Chor kennt.

Gegner

Rückkehrer (Elite)

Ein Mensch, der auf der anderen Seite war und nicht ganz zurückgekommen ist. Rückkehrer tauchen seit 2011 an Rissen auf, in Kleidern aus falschen Jahrzehnten. Sie wollen zurück, und manche wollen jemanden mitnehmen.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Berührung 4 + 3, Schaden 3, ignoriert Rüstung
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 11
Besonderheit	Grauen-Probe gegen Verstörend (2). Gewöhnliche Munition richtet nur halben Schaden an. Uhren in 10 m bleiben stehen

Silberdieb (Elite)

Ein ehemaliger Soldier, der mit Stücken aus Aschesilber desertiert ist und sie an Sammler verkauft.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Sturmgewehr 4 + 3, Schaden 4, Automatisch, oder Klinge der Eskorte 3 + 3, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Kampfanzug) / 12
Besonderheit	Beherrscht Sperrfeuer und Rückendeckung. Trägt sechs Stücke Aschesilber. Fällt er, antwortet sein Silber bei 1 oder 2 auf einem W6

Missionsaufhänger

Graue Akte „Nummer 341“. Ein Pfandleiher in Cardiff bietet ein Visier aus mattgrauem Metall an, auf dessen Innenseite ein einziger Name steht. Der Rüstmeister will es zurück, das Kollegium auch. Das Visier summt, sobald jemand es aufsetzt.

Rote Akte „Koordinate zwanzig“. Die zwanzigste Koordinate der Liste steht bevor: eine Schule am Rand von Tromsø. Der Riss öffnet sich in drei Tagen. Ares schickt die Zelle mit Kreidebomben und dem Befehl, alles festzuhalten, was herauskommt, statt es zu töten.

Schwarze Akte „Letzter Mann“. Ares ruft zwölf Soldiers nach Kiruna, darunter mindestens einen Spielercharakter. In der alten Grube steht eine Tür offen, und dahinter rufen Männer ihre Namen, auf Englisch, im Tonfall der Fünfzigerjahre. Am selben Abend ruft Oberst Vos bei der Zelle an. Er hat seit fünfzehn Jahren niemanden angerufen.

Kapitel VI.
DAS GEHEIMNIS DER SCHATTEN

Das Geheimnis der Schatten

„Jedes Kind, das wir holen, bekommt einen Tod und ein Leben. Wir sind gut in beidem.“
Die Setzerin, Legendenbüro Zürich

Die offizielle Geschichte des Operativen Zweigs, wie sie im Klassenbuch Agent steht, ist wahr, aber unvollständig. Der Zweig ist nicht nur das Gesicht, das O.D.I.N. der Welt zeigt. Er ist auch die Hand, die nimmt. Die Hände von Retrieval sind Agenten, und die Druckerei in Zürich schreibt jedem Kind, das sie holen, einen Tod und ein neues Leben. Und die Verräterin von 1989 hat O.D.I.N. nicht an einen fremden Dienst verkauft. Sie hat die Hände verraten.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Dieses Geheimnis ist mit den Geheimnissen des Chors, des Kollegiums und des Hammers verbunden (Bausteine Psion, Thaumaturg und Soldier). Die Psionen hören, wie etwas zuhört, die Thaumaturgen, wie es spricht, die Soldiers tragen die, die es genommen hat. Die Agenten schreiben die Lügen, die das alles zudecken.

Das Geheimnis berührt entführte Kinder, gefälschte Tode und die Frage, was von einem Menschen bleibt, der seinen Namen verliert. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber. Nichts davon muss im Spiel je ausgesprochen werden.

Das Kinderzimmer

Unter dem Dach der Druckerei, über der Werkstatt der Ausrüsterin, liegt ein Raum, der in keinem Plan verzeichnet ist. Die Archivarinnen nennen ihn das **Kinderzimmer**. Hier arbeiten seit 1952 nie mehr als sechs Fälscher, und sie fälschen nur eine Sorte Leben.

Wenn der Seeker ein Kind hört (Baustein Psion), legt das Kinderzimmer eine Akte an, noch bevor die Hände losfahren. Sie enthält zwei Dinge: einen Tod und ein Leben. Der Tod ist das Ertrinken im See, der Brand, die Verwechslung im Krankenhaus, samt Totenschein, Polizeibericht und Zeitungsmeldung. Das Leben ist die Legende für die Pflegefamilie: ein neuer Name, eine erfundene Herkunft, Geburtsurkunde, Impfpass, ein Foto vom ersten Schultag. Auch die Manifestation Jahre später schreibt das Kinderzimmer: den Unfall, die Klinik und die Polizistin mit den ungewöhnlichen Fragen. Die Polizistin ist fast immer eine Negotiatorin.

Jeder Psion bei O.D.I.N. hat in Zürich deshalb zwei Akten, eine für seinen Tod und eine für sein Leben. Die einundvierzig Beerdigungen von Nordlicht waren nicht die größte Arbeit der Druckerei. Sie waren nur die einzige, die man den Rekruten erzählt.

Evelyn Marsh hat das Kinderzimmer gegründet, auf Bitten von Dr. Ilse Marek, und erst danach die Druckerei um es herum gebaut. Ihr Brief nach Wien von 1971 und ihr letzter Brief von 1986 handeln davon. Der Keller der Botschaft in Wien war bis 1991 eine Stille, durch die Kinder aus dem Osten reisten, im Diplomatengepäck. Er wird heute wieder benutzt.

Die Liste

Elster wurde 1946 in Leipzig geboren. 1952 hörte der Seeker sie, ein Mädchen von sechs Jahren mit einem reinen, klaren Ton. Das Kinderzimmer schrieb ihr einen Tod und ein Leben, doch als die Hände kamen, war die Familie eine Woche zuvor in den Westen geflohen und hatte ihren Namen abgelegt. Man verlor die Spur. Die Gabe des Mädchens erwachte nie ganz. Sie schlief, und sie machte aus dem Kind eine Frau, der man glaubte und die erkannte, was echt war. 1969 rekrutierte der Operative Zweig sie, ohne zu ahnen, wen er da holte. Das Foto von Elster, das beim Rat liegt und jede Tarnung durchschaut, ist deshalb das einzige Psi-Artefakt des Operativen Zweigs.

1987 wurde Elster Retrieval als Prüferin zugeteilt, weil niemand Legenden besser prüfen konnte als sie. Ihre eigenen Legenden behielt sie. Im Kinderzimmer fand sie eine Akte von 1952, mit einem Foto, das die Hände in Leipzig gemacht hatten. Es war ihr eigenes Gesicht.

Zwei Jahre lang arbeitete sie weiter. Dann nahm sie das Register des Kinderzimmers mit: die Klarnamen aller Hände seit 1952, ihrer Begleiter aus dem Taktischen Zweig und der Pflegefamilien. Sie verkaufte es nicht. Sie gab es Kantor (Baustein Psion). Innerhalb eines Jahres fanden die Offenen sechzig Namen der Liste. Manche starben, manche liefen über und stehen in den Akten als tot, manche verschwanden in ihren eigenen Legenden. In einem Dutzend Pflegefamilien fehlte eines Morgens ein Kind. Der Rat ließ verbreiten, eine Agentin habe Klarnamen an einen fremden Käufer verkauft. Die Klarnamen stimmten. Der Rest war eine Legende, die beste, die die Druckerei je geschrieben hat.

Elster heute

Elster ist achtzig Jahre alt und lebt in Basel. Sie trägt die Legende, die das Kinderzimmer 1952 für sie geschrieben hat: **Renate Albers**. Weil Kinderlegenden nicht beerdigt werden, solange das Kind lebt, hat die Druckerei diese Legende vierundsiebzig Jahre lang gepflegt, Jahr für Jahr, mit Zeugnissen, Steuererklärungen und Umzügen. Die Legende, die seit 1952 niemand trägt, wartet nicht mehr. Seit 1990 pflegt sie eine einzige Fälscherin weiter, die Setzerin, und sie weiß, für wen.

Renate Albers sitzt im Stiftungsrat der Stiftung in Basel. Die Stiftung kauft Kristalle, damit der Rat sie nicht bekommt: Ohne Nexus-Kristalle keine Öffnung (Baustein Thaumaturg). Der Direktor der Stiftung war früher selbst bei den Händen und gilt seit 1990 als tot.

Elster erkannte Martin Kessler nach drei Wochen als Legende der Druckerei. Sie ließ ihn vier Jahre arbeiten und sah ihm zu. Dann ließ sie das Foto vom Sommerfest dort ablegen, wo ein Buchhalter es finden würde. Sie wollte Kuckuck, weil Tobias Lenz 2021 als Journalist fast ein Ertrinken in der Elbe aufgedeckt hätte, das die Hände inszeniert hatten. Seine Rekrutierung war die Art der Druckerei, einen Artikel zu verhindern. Elster will, dass er ihn zu Ende schreibt.

Die fremde Handschrift

Kuckucks Meldung erreichte seinen Führungsoffizier, und weil sie Elster betraf, ging sie nach oben. Die Antwort schrieb ein Sekretär von Prometheus. In Mulhouse warteten zwei Männer der Hände, um Kuckuck zu Retrieval zu holen, wo niemand mehr nach ihm gefragt hätte. Seit er über Konstanz kam, hat der Rat einen anderen Plan. Kuckucks Akte wurde auf Kadett gesetzt, und seitdem folgt ihm jemand. Der Rat will Elster, und Kuckuck ist der Einzige, dem sie sich je gezeigt hat. Die Legende Kessler wurde nicht beerdigt, sondern an Retrieval übergeben: Eines Tages soll Martin Kessler in Basel wieder zur Arbeit erscheinen, mit einer Geschichte über eine lange Krankheit. Ob es dann noch Kuckucks Legende ist, weiß niemand. Eine Legende, die nicht beerdigt wurde, bleibt offen.

Namen

Dr. Marek bemerkte 1952 etwas, das sie Marsh erzählte und nie aufschrieb: Kinder, die ihren Geburtsnamen behielten, hörten die Dreizehnte lauter, und die Dreizehnte hörte sie. Ein neuer Name ist ein Deckel, wie der Helm. Das ist der zweite Grund für jede Kinderlegende, und der eigentliche.

Legenden schützen auch Agenten, solange sie wissen, wer sie sind. Der **Schwund** (Klassenbuch Agent, Kapitel IV) misst, wie locker der eigene Name eines Agenten sitzt. Wird er zu locker, hört die Stimme ihn in seinen Legenden, denn eine Legende ist ein Name ohne Mensch. Was drüben nach dieser Seite greift, braucht einen Namen, um sich festzuhalten. Deshalb nahm das Wesen in Lyon den Namen einer Legende an und zog sich zurück, und deshalb ist diese Legende jetzt leer.

Nach 1989 wurden drei Legenden von Toten der Liste weiter benutzt, Wochen nach dem Tod ihrer Träger: Mieten wurden bezahlt, Nachbarn gegrüßt, Telefone beantwortet. Der Rat ordnete daraufhin die Beerdigungen an. Die Regel, den Namen einmal laut zu sagen, stammt von der Setzerin, und sie weiß, warum.

Diplomat

Diplomat verhandelte von 1959 bis 1961 mit elf Regierungen und mit einer zwölften Partei. Der erste Brief, der im Dezember 1959 auf der Schwelle der Stahltür in Wales lag (Baustein Thaumaturg), war seiner. Was er vereinbarte, weiß nur Sphinx. 1994 starb Diplomat nicht. Er ging mit einem letzten Brief durch die Stahltür, und seitdem kommen die Antworten im Bleikästchen manchmal in zwei Handschriften. Madame Okonjo deckt das siebte Gedeck für ihn.

Schwund: Der Name antwortet

Wenn der Schwund-Wurf (Klassenbuch Agent, Kapitel IV) gelingt, hat drüben etwas einen Namen des Agenten gehört. Das bedeutet nicht sofort Gefahr. Es bedeutet, dass eine seiner Legenden nicht mehr nur ihm gehört. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Jemand ruft den Agenten mit dem Namen einer Legende, die an diesem Ort niemand kennen kann. Er dreht sich um, bevor er es verhindern kann.
2	In der Wohnung einer Legende hat jemand gewohnt: frische Milch im Kühlschrank, das Bett warm, eine Tasse mit Lippenstift.
3	Alle Psionen in 100 m hören für einen Moment die Dreizehnte. Sie sagt den Namen einer Legende des Agenten.
4	Ein Kristall in der Nähe flüstert einen Namen. Ein Thaumaturg der Zelle erkennt ihn aus einer Akte.
5	Eine Legende bekommt Post von einem Menschen, der seit Jahren tot ist. Er schreibt, er warte.
6	Der Name antwortet wirklich. Hat der Agent bei Täuschung oder Verkleidung gepatzt, gelingt die Probe doch, als trüge die Legende den Agenten. Kam der Wurf von erlittener Belastung, entfällt diese Belastung. Die Spielleitung darf später eine übernatürliche Komplikation einführen.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

1. **Zeichen.** Ein Totenschein mit dem Wasserzeichen der Druckerei. Ein Kind, das dieselbe Melodie summt wie ein Psion der Zelle. Eine Anweisung in fremder Handschrift.

2. **Gerüchte.** Ein alter Fälscher erzählt vom Kinderzimmer. Ein Offener behauptet, Elster habe nie etwas verkauft.

3. **Spuren.** Aria verfolgt das Kennzeichen aus Neapel und landet bei einer Wäscherei in Zürich, die der Druckerei gehört. Nadel findet das Mädchen vom Fenster in Antwerpen, in einem Haus der Offenen.

4. **Beweise.** Die Akte eines Psions der Zelle: sein Tod, sein Leben, sein Geburtsname. Die Legende Renate Albers.

5. **Die Wahl.** Elster bittet die Zelle um Hilfe, ein Kind vor der Öffnung zu holen. Der Rat bittet sie, Elster zu übergeben. Beides ist ein Befehl, und nur einer davon kommt über den toten Briefkasten.

Für Agenten am Tisch ist Stufe 5 die schwerste Frage dieses Bausteins, weil sie selbst die Lügen geschrieben haben, um die es geht. Für Psionen in derselben Zelle ist es die Frage, ob sie ihre eigene Akte lesen wollen, und wer sie ihnen gibt.

DIE NAMEN, DIE HÄNDE UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene, in Nordlicht 41. Bei jeder Öffnung geht etwa jedes dritte Kind, und an seiner Stelle bleibt ein Stein. Jedes Kind bekommt einen neuen Namen, damit es nicht gehört wird, und ein Wesen in Lyon hat einen Namen als Bezahlung angenommen. Ob die Stimme Namen sammelt, ob sie einen Preis verlangt oder ob sie nur antwortet, wenn man sie ruft, bleibt deine Entscheidung. Wie diese Fragen zusammenhängen, steht im Kapitel „Die ganze Wahrheit“.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Sphinx und Prometheus	Alles über das Kinderzimmer und die Liste. Nicht, wer Renate Albers ist.
Die Setzerin	Wer Renate Albers ist. Sie pflegt die Legende und schweigt.
Die Hände	Wie man Kinder holt und wem man dabei folgt. Nicht, was danach geschieht.
Kantor und die Offenen	Was auf der Liste stand, und wo Elster wohnt.
Madame Okonjo	Für wen das siebte Gedeck ist.
Die Agenten der Zellen	Nichts. Nur Gerüchte aus Hotelbars, eine Mauer im Stadtpark und ein Foto, das niemand haben dürfte.

Figuren

Elster

Achtzig, weißes Haar, Perlenkette, ein Blick knapp an jeder Kamera vorbei. Sie ist höflich, geduldig und erkennt jede Lüge in der ersten Minute. Sie bereut die Toten, nicht die Liste. Sie will, dass jemand aus dem Zweig das Kinderzimmer mit eigenen Augen sieht, und sie wird sterben, bevor sie sich dem Rat ergibt.

Die Setzerin

Neunundachtzig, arbeitet seit 1961 im Kinderzimmer und hat über tausend Kinderleben geschrieben. Sie kennt jede Handschrift der Druckerei und kann jede nachahmen. Sie liebt die Kinder, deren Leben sie erfindet, und sie hat nie eines von ihnen getroffen.

Der Direktor der Stiftung

Ende sechzig, freundlich, gründlich, ein Mann, der Kunst liebt und Kristalle verabscheut. Er war zehn Jahre bei den Händen, bis er 1990 offiziell auf einer Passstraße im Tessin starb. Er kann die Namen der drei Kinder, die er geholt hat, bis heute aufsagen. Heute kauft er jeden Stein, den er bekommen kann, und schließt ihn in Blei ein. Er mochte Martin Kessler wirklich.

Gegner

Namenloser (Elite)

Ein Agent, der seinen Namen verloren hat. Er arbeitet weiter, reagiert auf keinen Namen, und manchmal antwortet etwas in seinen Legenden.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Schallgedämpfte Pistole 4 + 4, Schaden 3, Leise
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 11
Täuschung, Verkleidung	4 + 4
Besonderheit	Kann jede Legende tragen, die in seiner Nähe nicht beerdigt wurde. Grauen-Probe gegen Unheimlich (1), wenn er einen Charakter mit dessen Klarnamen anspricht

Kurier der Offenen (Profi)

Ein ehemaliges Mitglied der Hände oder ein Kind, das die Offenen gerettet haben, heute erwachsen. Arbeitet für Elster.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Kompaktpistole 3 + 3, Schaden 2, Verdeckt
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 9
Täuschung, Heimlichkeit	3 + 4
Besonderheit	Trägt Papiere aus Elsters Werkstatt. Wer sie prüft, würfelt mit −2 Würfeln. Kennt einen toten Briefkasten des Zweigs

Missionsaufhänger

Graue Akte „Kessler“. In Basel ist ein Buchhalter nach langer Krankheit an seinen Arbeitsplatz in einer Stiftung zurückgekehrt. Er heißt Martin Kessler, er trägt eine Krawatte mit Rentieren, und er ist nicht Kuckuck. Die Zelle soll herausfinden, wer er ist. Sabine aus der Buchhaltung hat ihn schon gefragt, warum er sich nicht an Otto erinnert.

Rote Akte „Ertrunken“. Ein Kind ist in einem See in Oberbayern ertrunken. Die Mutter schwört, es sei nie freiwillig ans Wasser gegangen. Die Zelle soll die Presse beruhigen, und auf dem Totenschein ist das Wasserzeichen der Druckerei. Ein Offener ist schon im Dorf.

Schwarze Akte „Das siebte Gedeck“. Madame Okonjo lädt einen Agenten der Zelle zu ihrem Abendessen ein. In diesem Jahr sitzt jemand am siebten Gedeck: ein alter Mann mit einem Strohhut, der aussieht wie auf einem Foto aus Lissabon, und der den Namen einer Legende des Agenten kennt.

Kapitel VII.
DAS GEHEIMNIS DER KITTEL

Das Geheimnis der Kittel

„Man kann eine Tür nicht vermessen, ohne an sie zu klopfen. Das hat uns niemand gesagt, und wir hätten es wissen müssen.“

Dr. Hans Wendland, letzter Brief an die Forschungsleitung, 1979

Die offizielle Geschichte des Wissenschaftlichen Zweigs, wie sie im Klassenbuch Scientist steht, ist wahr, aber unvollständig. Die Kittel messen nicht nur, was durch die Risse kommt. Sie haben gelernt, wie man anklopft. Seit 2019 klopft das Institut, alle vier Minuten, achthundert Meter unter der Eingangshalle, und die Welt antwortet in Kreisen.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Dieses Geheimnis ist mit den Geheimnissen des Chors, des Kollegiums, des Hammers und der Schatten verbunden (Bausteine Psion, Thaumaturg, Soldier und Agent). Die Psionen hören, wie etwas zuhört, die Thaumaturgen, wie es spricht, die Soldiers tragen die, die es genommen hat, und die Agenten schreiben die Lügen, die das alles verdecken. Die Kittel haben es gemessen, und seit 2019 rufen sie es.

Das Geheimnis berührt Versuche an Menschen, Schuld und die Frage, ob man eine Tür öffnen darf, bevor sie sich von selbst öffnet. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber. Nichts davon muss im Spiel je ausgesprochen werden.

Der Takt

Die Nordlicht-Sonde hat am 14. Februar 1977 mehr aufgezeichnet als das, was im Klassenbuch Scientist steht. Ab 21:06 Uhr maß sie Pulse von vierzehn Millisekunden im Abstand von vier Minuten. Der Abstand wurde kürzer, erst langsam, dann schneller, und um 22:10 Uhr verschmolzen die Pulse zu einem einzigen Ton. In diesem Augenblick öffnete sich die Tür, durch die die 41 gingen (Baustein Thaumaturg). Und nach jedem Puls hatte die Sonde einen zweiten, schwächeren aufgezeichnet, genau vierzehn Millisekunden später, als hätte jemand geantwortet. Das meinte Wendland mit dem Satz, den die Forschungsleitung nicht lesen wollte: Es hat uns gemessen.

Wendland verstand zwei Dinge. Das erste: Die Kristalle sind keine Quellen, sondern Durchgänge. Die Energie, die er 1948 nicht erklären konnte, kommt von der anderen Seite, und die Stimme mit ihr. Das zweite: Eine Tür hat einen Takt, wie ein Herz. Wer in diesem Takt klopft, wird gehört. Und wer gehört wird, bekommt eine Antwort.

1979 baute er im tiefsten Stollen des Instituts, achthundert Meter unter der Eingangshalle und tiefer, als das Kühlhaus je reichen sollte, eine Maschine aus Messing und Quarz, die den Takt von Nordlicht nachschlug. Er nannte sie den **Öffner**. In der Nacht des ersten Versuchs wurde der Abstand kürzer, und vor der Maschine öffnete sich eine Tür, schmal wie ein Mensch. Wendland nahm einen Messkoffer und ein neues Laborbuch und ging hindurch. Die Tür schloss sich hinter ihm.

Die Forschungsleitung ließ den Stollen versiegeln und schrieb „Ruhestand“ in die Akte. Auf den Plänen des Instituts liegt unter dem untersten Stollen seitdem nur Fels. Die Hüterin, damals eine junge Biochemikerin in ihrer ersten Woche, hat den Plan unterschrieben. Die Nordlicht-Sonde zeigt seit dieser Nacht nicht mehr 41 Menschen auf der anderen Seite. Sie zeigt 42.

Der Öffner

Der Rat hat eine Tür in Wales, aber sie gehört dem Kollegium und öffnet sich einmal im Jahr für einen Brief (Baustein Thaumaturg). Und Ares ist sicher, dass sich eines Tages irgendwo eine Tür öffnet, die niemand mehr schließen kann (Baustein Soldier). 2008 holte Prometheus Wendlands Pläne aus dem Archiv. Der Auftrag an die Forschungsleitung war einfach: eine eigene Tür, an einem Ort, den der Rat wählt, zu einer Zeit, die der Rat bestimmt. Wenn schon eine Tür aufgeht, dann die, vor der die Soldiers stehen.

Die Kittel fanden eine Lösung. Nordlicht hatte gezeigt, was man braucht: Stimmen, die rufen, und genug Worte

der Stimme an einem Ort. Der neue Öffner braucht keine elf Thaumaturgen und keine 212 Kristalle. Er braucht zwölf Aufnahmen von Psionen, die rufen, und das Kühlhaus. Proben aus Rissen sind Worte der Stimme wie die Kristalle, nur leiser. Kälte hält sie still. Das ist der wahre Grund der Regel, dass das Kühlhaus kalt bleibt, und das hat Viola in Wien gespürt, ohne es zu wissen. Wer eine Probe wärmt, lässt sie sprechen.

2009 stoppte die Ethikkommission das Projekt, als ihr psionisches Mitglied erfuhr, woher die zwölf Stimmen kommen sollten: aus Aufnahmen, von denen die Psionen des Chors nichts wissen. Der Rat erklärte den Beschluss zur Schwarzen Akte, weshalb im Zweig von nur zwei gestoppten Projekten die Rede ist, und führte das dritte an einem anderen Ort weiter: achthundert Meter tiefer im selben Berg. 2017 wurde Wendlands Stollen wieder geöffnet. Die Schnittstelle, die für den Chor Gedanken aufzeichnet (Klassenbuch Scientist, Kapitel XI), liefert die Stimmen. Seit 2019 klopft der Öffner, alle vier Minuten, und der Abstand wird kürzer.

Die Kreise

Wo die Welt dünn ist, hört man das Klopfen. Seit 2019 öffnen sich Risse deshalb in Kreisen um das Institut, und Reyes hat recht: Die Kreise haben einen Mittelpunkt, und er liegt unter dem Berg. Das Dorf in den Karpaten, aus dem Probe sieben kam, liegt auf dem dritten Kreis. Die Offenen hatten dort ein Haus (Baustein Psion), und als das Klopfen sie erreichte, antwortete das Dorf mit einem Fieber. Probe sieben hat den siebten Kreis aus MS Arcana 114 gezeichnet, den Kreis, mit dem man antwortet (Baustein Thaumaturg), und die elf anderen Proben haben im Takt des Instituts geklopft. Viola hat sie mit Kälte zum Schweigen gebracht. Deshalb hat die Forschungsleiterin sie geholt.

Auch der kleine Riss gehört dazu. Hofers Detektor hat 1981 gemessen, was Psionen empfangen, und dabei hat die Dreizehnte zurückgehört. Der Riss öffnete sich dort, wo Hofer starb, und der Rat hat angeordnet, ihn offen zu halten. Er ist das Messgerät des Öffners: Wenn der Öffner klopft, wächst er.

S-1

Im Register des Instituts beginnt jede Nummer aus Kiruna mit S, seit Ekberg das Erz aus dem stillen Hohlraum so nannte. Legierung S ist S-0. Die Naniten von Asklepios sind S-1: Kristallstaub, derselbe wie im Silber, den das Kollegium 2004 lieferte (Baustein Soldier). Er stammt von den Kristallen aus dem Stollen von 1953, dem Stollen, in dem ein Thaumaturg durch den Fels ging und aus dem 2011 Ares herauskam. Das Kollegium hat sie über Jahrzehnte leer gesprochen und ihren Staub aufbewahrt. Deshalb weiß Ares, woher das Signal von Lazarus kommt, und deshalb singen die Naniten der Zwölf seit 2019 im Takt des Öffners. Ihr Lied ist die Melodie, die der Hüter des Kollegiums seit 1959 summt.

Arvid Lund hat sich 2004 an einer zerbrochenen Ampulle geschnitten und es nie gemeldet. Fünfzehn Jahre lang schliefen die Naniten in seinem Blut. Seit 2019 sind sie wach, und Dr. Albrecht weiß es. Stahls Tochter Ania in Krakau träumt das Lied seit 2019, obwohl sie nie einen Kristall berührt hat. Sie ist nie getestet worden, und Dr. Albrecht sorgt dafür, dass es so bleibt.

Kontamination: Die Probe antwortet

Wenn der Kontaminationswurf (Klassenbuch Scientist, Kapitel IV) gelingt, hat eine Probe geantwortet. Das bedeutet nicht sofort Gefahr. Es bedeutet, dass drüben jemand weiß, wo der Scientist ist. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Der Scientist hört eine Stunde lang ein Klopfen aus seinem Prototyp, alle vier Minuten. Alle Psionen in 100 m hören es auch.
2	Die Temperatur im Raum fällt um zehn Grad. Proben in der Nähe werden still, und Wesen aus Rissen in 10 m würfeln eine Runde lang mit −1 Würfel.
3	Der Scientist zeichnet in der nächsten Nacht im Schlaf sieben Kreise in sein Laborbuch. Ein Thaumaturg erkennt eine Seite aus MS Arcana 114.
4	Ein kleiner Riss öffnet sich für eine Runde in 10 m. Dahinter liegt ein kalter Stollen voller Kühlschränke, und in einem davon klopft es.
5	Die Hüterin ruft am nächsten Morgen an und fragt, wie es ihm geht. Sie hat es unter dem Berg gehört, so weit er auch entfernt war.
6	Die Probe antwortet wirklich. Die verpatzte Analyse gelingt doch, mit einem grandiosen Erfolg, oder der Prototyp funktioniert trotz der Fehlfunktion. Die Spielleitung darf später eine übernatürliche Komplikation einführen.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

1. **Zeichen.** Ein Klopfen, alle vier Minuten. Ein Helm, der brummt, wenn ihn niemand trägt. Ein Tier, das nach unten zeigt.

2. **Gerüchte.** Die Gerüchte aus der Kantine über Wendland und den Öffner. Ein alter Techniker, der 1979 Kabel in einen Stollen gelegt hat, den es nicht gibt.

3. **Spuren.** Reyes bittet die Zelle, die Koordinaten des Instituts selbst zu messen. Die Brunnenprobe aus der Slowakei klopft im Kühlschrank des Horts. In einem Dorf auf dem dritten Kreis steht ein Haus der Offenen.

4. **Beweise.** Die Aufnahme 44 mit der vierten Stimme. Lunds Blutbild. Eine Stahltür am Ende des neunten Stollens, mit Reif am Rahmen.

5. **Die Wahl.** Die Zelle steht in Stollen null vor zwölf Stühlen mit zwölf Lautsprechern. Schaltet sie den Öffner ab, verliert der Rat die einzige Tür, die er selbst wählen kann, und Ares sucht sich eine andere. Lässt sie ihn laufen, antworten weiter Dörfer auf den Kreisen, und unter dem Institut öffnet sich eine Tür. Dahinter wartet ein Mann mit einem Messkoffer, der seit 1979 dieselbe Frage stellt.

Für Scientists am Tisch ist Stufe 5 die schwerste Frage dieses Bausteins, weil sie selbst gemessen haben, was jetzt klopft. Für Psionen in derselben Zelle ist es die Frage, wessen Stimmen auf den zwölf Stühlen liegen.

DIE TÜR, DER TAKT UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene, in Nordlicht 41, in einem Dorf in den Karpaten starben 19 Menschen an einem Fieber. Bei jeder Öffnung geht etwa jedes dritte Kind. Ein Mann mit einem Messkoffer ging 1979 durch eine Tür, die er selbst gebaut hatte, und die Nordlicht-Sonde zeigt seitdem 42. Ob die Stimme antwortet, weil man klopft, ob sie einen Preis verlangt oder ob sie längst auf dieser Seite steht, bleibt deine Entscheidung. Wie diese Fragen zusammenhängen, steht im Kapitel „Die ganze Wahrheit“.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Prometheus	Alles über den Öffner und Stollen null. Nicht, was Wendland drüben gefunden hat.
General Ares	Dass unter dem Institut eine Tür entsteht und dass er hindurch will (Baustein Soldier).
Die Forschungsleitung	Den Takt, den Öffner und die Kreise. Drei sind dafür, zwei dagegen.
Die Hüterin	Warum das Kühlhaus kalt bleiben muss und was 1979 unter dem Kühlhaus geschah.
Dr. Ines Albrecht	Wofür S-1 steht und was in Lunds Blut ist.
Die Ethikkommission	Dass sie den Öffner 2009 gestoppt hat. Nicht, dass er läuft.
Die Kittel der Zellen	Nichts. Nur ein Klopfen, eine Nadel auf einer Karte und ein Tier, das nach unten zeigt.

Figuren

Die Forschungsleiterin

Anfang sechzig, Biochemikerin, Brille aus den Siebzigern, seit dreißig Jahren im Institut und seit 2012 in der Forschungsleitung. Sie hat 2017 gegen den Öffner gestimmt und verloren. Seitdem sammelt sie Menschen, die Dinge zum Schweigen bringen, statt sie zum Sprechen zu bringen: Viola, Schraube, bald vielleicht einen Charakter der Zelle. Sie bricht nie offen eine Regel des Rates. Sie sorgt dafür, dass andere die Wahrheit finden, und erzählt ihnen von Hofers letzter Zeile.

Die Hüterin

Über siebzig, seit der Nacht im Institut, in der Wendland ging. Sie ist die Einzige außer den Technikern des Rates, die seit 1979 in Stollen null war. Jede Nacht steht sie am Ende des neunten Stollens an einer Stahltür und zählt. Sie kennt den Abstand der Pulse besser als jedes Messgerät. Sie will, dass jemand die Maschine abschaltet, und sie fürchtet sich vor dem, der auf der anderen Seite steht, wenn die Tür aufgeht.

Dr. Hans Wendland

In der Welt wäre er heute über hundert Jahre alt. Drüben ist er vielleicht fünfzehn Jahre älter geworden. Sein Messkoffer ist voll, und er weiß, woher die Stimme

kommt. Ob er zurück will, um zu warnen, oder ob er will, dass jemand ihm folgt, entscheidest du.

Gegner

Techniker aus Stollen null (Profi)

Kein Kittel, sondern ein Techniker des Rates, der den Öffner wartet. Kälteschutzanzug, Dienstausweis mit schwarzem Rand.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Taserpistole 3 + 3, Schaden 2, Betäubend, oder Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Technik, Ingenieurwesen	3 + 4
Besonderheit	Kennt die Codes der Türen unter dem neunten Stollen. Löst im Zweifel Alarm aus, statt zu kämpfen

Das Gewachsene (Kreatur)

Was aus einer Probe wird, die zu lange zu warm lag: eine graue, zähe Masse, die klopft, bevor sie sich bewegt.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Umschließen 5 + 4, Schaden 4, Rüstung zählt nicht, zwei Angriffe pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 3 / 22
Grauen	Verstörend (2), wenn es zum ersten Mal klopft
Besonderheit	Kälte verlangsamt es: Nach einem Treffer mit Kältegranate oder Kältespray verliert es seine nächste Aktion. Alle vier Minuten erhält es 1 LP zurück

Missionsaufhänger

Graue Akte „Zweiter Kreis“. In einem Dorf in der Steiermark singen seit einer Woche die Kinder im Schlaf, und im Brunnen glitzert etwas. Das Dorf liegt auf dem zweiten Kreis. Im Nachbarort hat eine Familie ein Haus gekauft, die niemand kennt, und ihre Kinder singen nicht.

Rote Akte „Stromausfall“. Im Institut fällt der Strom aus, und das Notstromaggregat springt nicht an. Die Zelle ist zufällig unter dem Berg. Die Hüterin gibt ihr eine Taschenlampe und eine Uhr und sagt, sie solle zählen.

Schwarze Akte „Dreiundvierzig“. Die Nordlicht-Sonde zeigt seit gestern Nacht 43. Der Rat will wissen, wer hindurchgegangen ist. Dr. Julian Reyes ist seit gestern Nacht nicht mehr zu erreichen.

Kapitel VIII.
DAS GEHEIMNIS DER WAND

Das Geheimnis der Wand

„Die Stimme kommt nie ungerufen. Man muss nur herausfinden, wer gerufen hat.“
Viktor Hallström, Notizbuch null, 1948

Die Geschichte des Ermittlungszweigs im Klassenbuch Investigator ist wahr, aber unvollständig. Hallström hat das Muster hinter den Rissen gefunden: Keine der großen Türen in den Akten hat sich von allein geöffnet. Jede wurde von dieser Seite aus gerufen, die meisten von O.D.I.N. selbst. Seit seinem Tod sorgt die Revision dafür, dass keine Wand das ganze Bild zeigt. Und auf der anderen Seite hält ein Landarzt aus Hann. Münden Sprechstunde.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Dieses Geheimnis verbindet alle Bausteine. Die Psionen hören, wie etwas zuhört, die Thaumaturgen, wie es spricht, die Soldiers tragen die, die es genommen hat, die Agenten schreiben die Lügen, und die Kittel rufen es inzwischen. Die Spurenleser haben das Muster, und es zeigt auf die eigene Organisation.

Das Geheimnis berührt verschwundene Menschen, verschwundene Kinder und die Frage, wem man die Wahrheit schuldet. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber. Nichts davon muss im Spiel je ausgesprochen werden.

Die Wand nach innen

In seinen letzten Jahren hängte Hallström die großen Ereignisse der Akten nebeneinander, nicht nach Ort oder Jahr, sondern nach der Frage, wer vorher gerufen hatte. Die Revision hat diese Wand 1985 abgeholt, bevor jemand sie fotografieren konnte.

Jahr	Was die Akten sagen	Wer gerufen hat (Baustein)
1871	Kinder eines Guts am Solbergsee singen im Kreis	Ein Hauslehrer, der die Kreise aus alten Steinen kannte
1938	Solberg: 19 Erwachsene verschwunden	Das Programm unter Dr. Sander, und Märta (Psion)
1953	Kiruna: elf Soldaten, ein Thaumaturg	Die Grube, die den stillen Deckel durchbrach (Soldier)
1959	Holloway geht durch die Tür in Wales	Das Kollegium mit dem siebten Kreis (Thaumaturg)
1961	Das Schleierprotokoll	Diplomat, mit einer zwölften Partei (Agent)
1971	Die Kaskade, 22:10 Uhr	Kantor, nach den Zahlen der Station
1977	Nordlicht, 22:10 Uhr	Elf Thaumaturgen des Kollegiums (Thaumaturg)
1979	Wendland geht durch den Öffner	Das Institut (Scientist)
2011	Die Häufung	Der neue Seeker und die Öffnungen des Rates (Psion)
2019	Kreise um das Institut	Der Öffner, alle vier Minuten (Scientist)

In sein letztes Notizbuch schrieb Hallström: *Die Fäden führen nach innen*. Deshalb steht in Akte Null seine letzte Regel, *Nicht nach außen*: Wer dieses Bild dem Rat zeigt, zeigt es denen, die am häufigsten gerufen haben.

Akte Null und das zweite Fach

Der Stahlschrank im untersten Keller der Registratur hat zwei Schlösser. Das obere öffnet Akte Null, das untere ein zweites Fach, das seit 1979 niemand geöffnet hat. Das Gerücht stimmt: Den zweiten Schlüssel hat Hallström 1979 der Familie der Salzfrau vom Solbergsee gegeben. Ihre Enkelin Signe trägt ihn heute in Norrland an einem Lederband um den Hals und hält ihn für ein Andenken.

Im zweiten Fach liegen vier Dinge. **Notizbuch null**, das Hallström 1938 neben seinen anderen Notizbüchern begann und 1979 einschloss. Die **fehlende Seite** aus dem Kirchenbuch: Der Pfarrer hatte sie 1872 in die Hausbibel des Guts gelegt, und dort fand Hallström sie 1938. Damit endet Ugglas abgebrochener Satz: Das Buch liegt in Stockholm. Die **Schwarze Akte Nordlicht** mit Hallströms Vergleich der beiden Uhrzeiten. Und ein **Brief von Dr. Sander** aus dem Jahr 1957.

Auf der Seite stehen die Kreise, die der Hauslehrer 1871 an die Wand des Gutshauses zeichnete, zwölf Namen

von Kindern, die im Kreis saßen, und ein dreizehnter, der des Kindes in der Mitte. Der Pfarrer hat darunter ein Kreuz gezeichnet und es dann zu einem Kreis verbessert. Das Kind war am Morgen fort. Der Hauslehrer auch.

Solberg, zum zweiten Mal

Das Programm hat Solberg nicht zufällig gewählt. Sein leitender Arzt, **Dr. Heinrich Sander**, Kinderarzt aus Berlin, kannte die Geschichte von 1871 aus einer Fußnote und wollte sie unter kontrollierten Bedingungen wiederholen. Er suchte Kinder, die im Schlaf sangen. Deshalb sagten drei der Kinder später zu Karin Ek, sie seien schon vorher gerufen worden: Das Programm hat nur gesammelt, wer schon gerufen wurde.

In der Nacht zum 3. Dezember 1938 saßen im Speisesaal nicht einunddreißig Kinder, sondern zweiunddreißig. Das zweiunddreißigste stand in keiner Liste: Sanders Tochter Hanna, sechs Jahre alt, als gesundes Vergleichskind dabei, obwohl sie seit einem Jahr im Schlaf sang. Märta rief (Baustein Psion), die anderen antworteten, und Hanna saß in der Mitte. Am Morgen war sie fort, mit neunzehn Erwachsenen. Ihr Vater war hinter ihr hergegangen.

Die einunddreißig Stühle waren nicht für die Kinder. Sie waren für die Begleiter, die kommen sollten, einer für jedes Kind, das geblieben war. Den Fußabdruck im Salz fand Hallström eine Woche später. Er war Hannas. Sie war noch einmal zurückgekommen, um die anderen zu suchen.

Dr. Sander

Sander kam 1957 allein zurück, durch einen Kellerraum in Uppsala, kaum sechs Jahre älter geworden (die Zeit vergeht drüben anders, Baustein Thaumaturg). Er suchte die Seite von 1871, weil er glaubte, der Hauslehrer habe gewusst, wie man ein Kind zurückholt. Sein Name steht im Besucherbuch des Landesarchivs unter der Tinte, mit der Hallström ihn überschreiben ließ. Hallström versteckte ihn vor dem Rat, der bis heute Ares für den Einzigen hält, der je zurückgekommen ist (Baustein Soldier). Sander bekam Papiere, eine Praxis in Hann. Münden und eine Bitte: aufschreiben, was er weiß, und warten.

Er wartete sechsunddreißig Jahre, alterte langsam, behandelte die Kinder der Stadt umsonst und schrieb Hallström jeden Monat, bis 1985 keine Antwort mehr kam. Im März 1994 hörte er drüben jemanden Hannas Namen rufen. Er ging in seinen Keller und kam nicht wieder herauf.

Seitdem hält Sander drüben Sprechstunde. Dort sind die Kinder, die bei den Öffnungen gehen, und die Neunzehn von Solberg, alt und müde. Die Kinder brauchen Begleiter. Deshalb öffnet sich Sanders Tür dort, wo jemand das Lied hört, und deshalb nimmt er nie die Patienten, sondern die, die sie zum Arzt gebracht haben. Frank Möller ist freiwillig hineingegangen. Er begleitet jetzt Kinder, und er hat es seiner Tochter geschrieben.

Der Termin auf Ravens Schild ist kein Ruf. Er ist eine Einladung ins Wartezimmer. Raven ist die Erste, die draußen geblieben ist, und Sander braucht jemanden auf dieser Seite, der zuhört und wieder geht.

Die Zahlen und das Haus ohne Nummer

Das älteste Dokument mit dem Kürzel O.D.I.N. ist ein Frachtbrief von 1947 für eine Bleikiste an eine Adresse, die es nicht gibt (Grundregelwerk). An dieselbe Adresse schrieb Kantor 1971: ein schmales Haus in Vasastan, zwei Straßen von Hallströms Wohnung, zwischen der 5 und der 9, ohne Nummer. Was man dort in den Briefschlitz steckt, kommt drüben an. Das Haus gehört keinem Zweig und nicht dem Rat. Die Post, die von dort zurückkommt, liest **Sphinx**, der Direktor (Grundregelwerk). Wer Sphinx ist, vermutete Hallström auf der letzten Seite von Notizbuch null, bevor er es 1979 einschloss: ein Name aus der Personalliste von Solberg. Welcher, entscheidest du.

Die Antworten kamen von 1961 bis 1971 über Kurzwelle, jede Nacht um drei Uhr, gesprochen von einer der Neunzehn: Schwester Agnes Lind, Nachtschwester in Solberg, deren Stimme 1937 für das Radio aufgenommen wurde. Die Zahlen waren Koordinaten von Orten, an denen die Welt dünn wurde. Kantor las mit, und die Sendungen jenes Sommers gaben ihm den Ort: zwölf Punkte im Kreis, in der Mitte die Halle in Wales, vierhundert Meter über dem dritten Stollen der Kammer und Holloways Tür (Baustein Thaumaturg). Seit Februar 2026 sendet Agnes Lind wieder, rückwärts,

vielleicht als Antwort auf den Öffner (Baustein Scientist). Ob sie eine alte Einladung zurücknimmt oder ankündigt, dass die Tür diesmal von drüben aufgeht, entscheidest du.

Die Revision

Die Revision prüft O.D.I.N. wirklich, aber seit 1985 hat sie vom Rat eine zweite Aufgabe: Fäden zu finden, die nach innen führen, und sie reißen zu lassen. Die meisten Revisoren wissen das nicht. Die Akten, die nach einer Anfrage verschwinden (Klassenbuch Investigator, Kapitel V), liegen vollständig in einem Raum unter dem Hort des Rates.

Dort liegen auch die Antworten auf einige Fragen des Klassenbuchs Investigator. Die elf Akten des Nachtarbeiters sind die Personalakten der elf Thaumaturgen, die in Nordlicht den siebten Kreis lasen. Der geschwärzte Satz über Elster lautet: *Die Liste wurde nicht verkauft* (Baustein Agent). Der Führungsoffizier, den Olsen als Risiko einstufte, ist der, über den die Anweisungen in fremder Handschrift laufen. Und der Anruf in Warschau kam aus dem Kinderzimmer der Druckerei, von der Setzerin: Die erfundenen Pflegefamilien der Geschichte sind Legenden der Druckerei.

Verdacht: Das Muster sieht zurück

Gelingt der Verdachtswurf (Klassenbuch Investigator, Kapitel IV), sieht der Investigator ein Muster, echt oder nicht, und er erfährt nie sofort, welches. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Er findet in drei Akten, die nichts miteinander zu tun haben, dieselbe Uhrzeit: 22:10. Das Muster ist echt.
2	Er findet seinen eigenen Namen in einer Akte, in der er nicht stehen kann. Das Muster ist falsch, und die Revision hat es hineingelegt, um zu sehen, ob er es meldet.
3	Am Morgen hängt an der Wand im Hort ein Faden, den niemand aufgehängt hat, von seiner offenen Akte zu einer fremden. Die Verbindung ist echt. Beide Akten erhalten einen Faden, der als Faden dieser Mission zählt.
4	Er hört im Hintergrund einer Zeugenaussage das Lied. Alle Psionen in 100 m hören es auch.
5	Er glaubt an ein Muster, das es nicht gibt. Einmal bis zum Ende der nächsten Mission würfelt er mit −2 Würfeln, weil er an der falschen Stelle sucht. Die Spielleitung wählt die Probe und sagt es ihm nicht.
6	Das Muster sieht zurück. Die verpatzte Probe gelingt doch, mit einem grandiosen Erfolg, oder die Grauen-Probe gilt als bestanden. Dafür steht am nächsten Tag ein Termin in seinem Kalender, mit Bleistift.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

1. **Zeichen.** Dieselbe Uhrzeit in drei Akten. Ein Kalender, der sich umblättert. Ein Hörer, der eine Melodie summt, die ein Psion der Zelle kennt.

2. **Gerüchte.** Der zweite Schlüssel. Berglunds Zweiunddreißig. Ein Haus in Stockholm, das keine Nummer hat.

3. **Spuren.** Die Zahlen, rückwärts. Ugglas abgebrochener Satz. Ein Konto der Praxis Sander, das nach dreißig Jahren wieder bewegt wird.

4. **Beweise.** Signes Schlüssel und das zweite Fach. Sanders Brief von 1957. Franks Postkarte. Die elf Personalakten.

5. **Die Wahl.** Die Zelle sitzt in Sanders Wartezimmer, und er kommt heraus. Frank Möller kommt zurück, wenn jemand seinen Platz einnimmt. Oder Sander schließt seine Tür für immer, wenn die Zelle ihm die Geburtsnamen der gegangenen Kinder bringt, damit er sie rufen kann (Baustein Agent). Oder sie öffnet das zweite Fach und legt dem Rat die Wand auf den Tisch.

Für Investigators ist Stufe 5 die schwerste Frage dieses Bausteins, weil sie das Muster selbst gefunden haben. Für alle anderen ist es die Frage, welche ihrer eigenen Türen auf Hallströms Wand hängt.

DIE WAND, DIE TÜR UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene und ein Kind, das in keiner Liste stand, in Nordlicht 41. Bei jeder Öffnung geht etwa jedes dritte Kind. Ob die Stimme nur antwortet, wenn man sie ruft, oder ob längst nicht mehr nur sie ruft, bleibt deine Entscheidung. Wie alles zusammenhängt, steht im Kapitel „Die ganze Wahrheit“.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Sphinx	Wer die Post aus dem Haus ohne Nummer liest. Vielleicht alles.
Prometheus	Die Öffnungen, Nordlicht, den Öffner. Nicht das Haus und nicht Sander.
Die Registratorin	Dass es ein zweites Fach gibt. Nicht, wer den Schlüssel hat.
Die Revision	Welche Fäden nach innen führen. Nicht, wohin.
Anders Berglund	Wer die Zweiunddreißigste war. Er hat Hallström 1963 versprochen zu schweigen.
Signe, Enkelin der Salzfrau	Wo der Schlüssel ist. Nicht, wozu.
Die Investigators der Zellen	Nichts. Nur Verdacht, eine Wand und einen Faden, den niemand aufgehängt hat.

Figuren

Dr. Heinrich Sander

Nach seinem Gefühl Mitte sechzig, nach dem Kalender hundertdreißig. Weißer Kittel, runde Brille, eine Stimme, die Kinder beruhigt. Kein Feind: Er nimmt Menschen, um andere zu retten, und weiß, dass das keine Entschuldigung ist. Seine Tochter hilft ihm drüben in der Sprechstunde. Sie erkennt ihn nicht.

Die Registratorin

Anfang sechzig, grauer Mantel, eine Tasse Tee in fremden Küchen. Sie hat Raven selbst geholt, weil sie ahnt, was Hallström gemeint hat, und jemanden braucht, der zu Ende liest. Sie gibt nie einen Befehl gegen den Rat. Aber sie lässt Türen offen.

Gegner und Orte

Revisor (Profi)

Ein Investigator der Revision mit Vollmacht des Rates. Er kommt nicht wegen Menschen, sondern wegen Akten, und er weiß selten, warum er gerade diese holen soll.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Schutzweste) / 9
Menschenkenntnis, Ermittlung	3 + 4
Besonderheit	Wer ihn angreift, greift den Rat an. Einmal pro Mission lässt er eine offene Akte verschwinden, von der ihm jemand erzählt hat, wie nach einer Anfrage (Klassenbuch Investigator, Kapitel V)

Das Wartezimmer (Ort)

Sanders Praxis, wo sie gerade liegt: Stühle, Zeitschriften vom März 1994, ein Kalender, zwei Türen.

Wert	Angabe
Grauen	Unheimlich (1) beim Betreten, Grauenhaft (3), wenn sich der Kalender umblättert
Stille	Drinnen hört man nichts von draußen. Funkgeräte schweigen, Psionen hören keine Gedanken
Besonderheit	Wer durch die zweite Tür geht, bevor er aufgerufen wird, ist fort. Wer im Wartezimmer bleibt, ist sicher. Salz auf der Schwelle hält die äußere Tür eine Nacht lang zu. Der Kalender zeigt den Monat des nächsten Termins

Missionsaufhänger

Weiße Akte „Postkarte“. Nele Möller bekommt eine zweite Postkarte ihres Vaters, datiert auf den 15. März 1994. Diesmal ist ein Foto dabei: ein Wartezimmer voller Kinder.

Graue Akte „Der Hauslehrer“. Bei Bauarbeiten am Solbergsee wird ein Runenstein mit denselben Kreisen gefunden wie an der Wand des Gutshauses. Im Dorf singen seit einer Woche die Kinder im Schlaf.

Rote Akte „Sprechstunde“. Ravens Termin ist heute. Im Keller eines Hamburger Hinterhauses brennt Licht hinter einer grünen Tür, und die Zelle hat eine Stunde, um zu entscheiden, wer hineingeht und wer draußen bleibt.

Schwarze Akte „Das zweite Fach“. Die Registratorin ist tot, an ihrem Schreibtisch, mit einem roten Faden in der Hand. Die Revision kommt am Morgen. Die Zelle hat eine Nacht, einen Zug nach Norrland und eine Frau, die einen Schlüssel für ein Andenken hält.

Kapitel IX.
DIE WELT HINTER DEM SCHLEIER

Die Welt hinter dem Schleier

„Die Welt ist groß, und wir sind wenige. Deshalb stehen wir dort, wo sie dünn ist.“
Sphinx, zugeschrieben

Dieses Kapitel ist für die Spielleitung bestimmt. Es beschreibt, wo O.D.I.N. auf der Welt steht, wer neben und gegen die Organisation arbeitet und woher sie nimmt, was sie braucht. Die Klassenbücher erzählen O.D.I.N. von innen, meist aus Europa. Hier steht, wie die Welt von außen aussieht.

```
HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG
In diesem Kapitel kommen echte Organisationen
vor: Geheimdienste, die Freimaurer, der
Vatikan, historische Gruppen. Sie sind der
Hintergrund, vor dem O.D.I.N. arbeitet. Die
finsteren Programme, Logen und Abteilungen in
ihnen sind erfunden. Kein realer Bund, keine
reale Behörde und keine reale Person tut in
Wirklichkeit, was hier steht. So solltet ihr
es auch am Tisch halten: Die Freimaurer sind
nicht die Verschwörung. Sie sind der Ort, an
dem sich eine versteckt.
```

Präsenz

O.D.I.N. ist international, aber nicht überall gleich stark. Seit 1938 liegt der Schwerpunkt in Europa, weil dort alles anfing: Solberg, die Kammer in Wales, das Institut, die Druckerei. Außerhalb Europas hängt die Stärke der Organisation davon ab, ob ein Staat das Schleierprotokoll stillschweigend angenommen hat, ob ein anderer Dienst das Feld besetzt und ob es dort etwas gibt, das O.D.I.N. braucht.

Die Spielleitung ordnet jede Region einer **Präsenzstufe** zu. Sie zeigt auf einen Blick, wie viel Rückendeckung eine Zelle dort hat.

Stufe	Name	Was sie bedeutet
5	Kernland	Horte oder große Archive, Werkstätten. Polizei und Behörden sehen weg, wenn der richtige Anruf kommt.
4	Stark	Ein Hort mit Waffenkammer und Werkstatt. Das Schleierprotokoll gilt, und die Regierung hält sich daran.
3	Präsent	Relais oder ein kleiner Hort, dazu ein Führungsoffizier in der Region. Rückendeckung nur mit Verzögerung.
2	Geduldet	Keine Horte, höchstens einzelne Relais. Ein anderer Dienst beherrscht das Feld und lässt O.D.I.N. arbeiten, solange es leise bleibt.
1	Verdeckt	O.D.I.N. arbeitet nur unter Legende. Wer auffliegt, ist auf sich allein gestellt.
0	Verboten	Ein Staat oder Dienst verfolgt O.D.I.N. aktiv. Einsätze nur mit Schwarzer Akte.

Die Stützpunkte

Das Grundregelwerk kennt vier Arten von Stützpunkten: Hort, Relais, Archiv und Sperrzone. Seit Nordlicht beherbergt keiner mehr als zwölf Agenten dauerhaft, und seit der Regel der Verteilung liegen nie genug Kristalle an einem Ort, um gemeinsam zu antworten. O.D.I.N. ist deshalb über viele kleine Orte verstreut, und nur wenige davon kennt ein Agent mit Namen.

Die bekannten Orte

Die folgenden Orte erscheinen in den Klassenbüchern. Hier steht, was sie sind, wer sie leitet und was die Spieler nicht wissen.

```
REGEL: PRÄSENZ IM SPIEL
Die Präsenzstufe bestimmt, was die Zelle vor
Ort bekommt. Auf Stufe 5 und 4 gilt alles, was
die Klassenbücher über Waffenkammer, Werkstatt
und Krankenstation sagen. Auf Stufe 3 dauert
jede Anforderung einen Tag länger. Auf Stufe 2
gibt es Ausrüstung nur, was die Zelle
mitbringt. Auf Stufe 1 und 0 gibt es keine
Anforderungen und keine Rückendeckung, nur
Kontakte und Gefallen. Proben auf Kontakte
sind dort zwei Stufen schwerer, und eine
verpatzte Probe auf Täuschung kann die ganze
Zelle verbrennen.
```

Die Regionen

Region	Stufe	Lage 2026
Mittel- und Westeuropa	5	Das Herz der Organisation. Die meisten Horte, zwei der vier großen Archive. Seit 2011 überlastet.
Skandinavien	5	Registratur, Kiruna, Nordlicht. Die Region mit den meisten Sperrzonen pro Einwohner.
Britische Inseln	5	Die Kammer, Lager Ashgrove, Hort-1. Der britische Dienst ist der älteste Partner des Schleierprotokolls.

Region	Stufe	Lage 2026
Osteuropa	3	Seit 1991 wieder offen. Viele alte Keller, viele alte Akten, und ein russischer Dienst, der jede Bewegung verfolgt.
Russland und Belarus	0	Abteilung 13 beherrscht das Feld. Seit den Karpaten 1976 gilt jeder O.D.I.N.-Agent dort als feindlicher Kombattant.
Nordamerika	2	Das Feld gehört STILLWATER. O.D.I.N. unterhält Relais in Montréal und Boston und fragt vor jedem Einsatz höflich an.
Lateinamerika	3	Cusco ist der zweite Sitz der Alchemisten seit Quispe. In der Atacama liegt eine Sperrzone mit Felszeichnungen, die den Kreisen gleichen.
Westafrika	4	Hort in Lagos seit den Sechzigern, mit engen Verbindungen zum Operativen Zweig. Harmattans Heimat.

Region	Stufe	Lage 2026
Nordafrika und Naher Osten	3	Kairo, die Heimat des zweiten Seekers. In Anatolien liegt Holloways erste Kammer, in der sie 1923 ihre sieben Kristalle fand. Ein kleines Archiv des Kollegiums bewacht sie.
Zentralasien und Himalaya	2	Dorjes Kloster wird von einem einzigen Invoker betreut. Die Region gilt als geduldet, weil niemand sonst dorthin will.
Ostasien	1	Japan ist verdeckt zugänglich. China ist für O.D.I.N. ein weißer Fleck, auf dem ein eigener Dienst sitzt, über den fast nichts bekannt ist.
Südasien, Südostasien	2	Vereinzelte Relais. Viele Kristallfunde, wenige Leute.
Ozeanien	1	Verdeckte Einzelagenten. Ein Relais in Sydney wurde 2009 aufgegeben, aus Gründen, die in einer Schwarzen Akte stehen.
Antarktis und Ozeane	1	Keine Stützpunkte. Beobachtung über Forschungsstationen und Tauchprogramme, seit Kepler und Hassan mit wachsender Sorge.

Ort	Art	Was dort ist	Was man nicht weiß
Bern	Archiv-3, Institut	Das Institut des Wissenschaftlichen Zweigs, Kühlhaus, kleiner Riss	800 m unter dem Institut pulst seit 2019 etwas im Takt von Nordlicht
Zürich	Archiv-4	Die Druckerei, Legendenbüro des Operativen Zweigs	Unter dem Dach liegt das Kinderzimmer
Stockholm	Archiv-2	Die Registratur, Akte Null	Der Stahlschrank mit Akte Null hat ein zweites Fach, das seit 1979 niemand geöffnet hat. Den Schlüssel gab Hallström der Familie der Salzfrau vom Solbergsee
Wales	Archiv-1	Die Kammer im Schieferbruch, Ort der Kaskade	Hinter der Stahltür im dritten Stollen liegt eine Bibliothek, die es nicht gibt
Schottland	Ausbildung	Lager Ashgrove, Grundausbildung der Soldiers	Auf dem Nachtschießstand bewegen sich die Ziele wirklich von allein
Kiruna	offiziell stillgelegt	Ehemalige Grube, Fundort von Legierung S	Seit 2011 die zweite Schildwerkstatt von Ares, mit Splittern aus dem Fels
Nordlicht	Sperrzone	Der leere Stützpunkt von 1977, einst Kristallarchiv des Kollegiums	Die Uhren darin stehen auf zehn nach zehn. Nur die Wanduhr aus der Kantine lief 2011 wieder an, rückwärts. Sie hängt heute in Bern
Solberg	Sperrzone	Das Sanatorium am See	Seit 2011 liegt jeden Winter ein Kreis im Eis, den niemand gezogen hat
Wien	Hort-5	Hort unter dem ersten Bezirk, der alte Botschaftskeller	Der Keller ist wieder eine Stille, durch die Kinder reisen
Genf	Relais	Madame Okonjos Abendessen	Am siebten Gedeck sitzt manchmal jemand
Stuttgart, Graz, Alpen	Werkstätten	Schildwerkstatt, Saboteurschule, Stilles Haus	Das Stille Haus steht auf einem Fels, in dem man Frequenzen hört, die niemand sendet

Die Horte

Horte sind nach der Reihenfolge ihrer Gründung nummeriert. Die Nummern sind kein Geheimnis, die Orte schon. Agenten kennen ihren eigenen Hort und vielleicht einen zweiten. Die vier großen Archive tragen ebenfalls Nummern: Archiv-1 ist die Kammer in Wales, Archiv-2 die Registratur in Stockholm, Archiv-3 das Institut in Bern, Archiv-4 die Druckerei in Zürich.

Hort	Stadt	Gegründet	Eigenheit
Hort-1	London	1947	Der älteste Hort. Hier liegt Ashgroves Messer neben seinem Notizbuch.
Hort-2	Cardiff	1953	Nach Kiruna gegründet, nahe der Kammer. Idris Pryce führt die Werkstatt.
Hort-3	Hamburg	1958	Der Hort des Operativen Zweigs nach dem Konvoi. Größte Waffenkammer außerhalb Englands.
Hort-4	Oxford	1961	Unter einer Bibliothek. Aldous Wren ist seit 31 Jahren Kristallmeister.
Hort-5	Wien	1964	Der Hort, der den Osten beobachtet. Der Botschaftskeller gehört dazu.
Hort-6	Lagos	1966	Der erste Hort außerhalb Europas. Stark im Operativen Zweig.
Hort-7	Lyon	1974	Gegründet mit den Echo-Operative, drei Jahre nach der Kaskade. Die Schule mit dem Kinderchor liegt zwei Straßen weiter.
Hort-8	Cusco	1978	Sitz der Alchemisten in Südamerika, in einem Kloster der Kolonialzeit.
Hort-9	Prag	1992	Der erste Hort im Osten nach 1991. Zu viele Keller, zu wenig Leute.
Hort-10	Kairo	2012	Nach dem Tod des zweiten Seekers gegründet. Warum gerade dort, weiß nur der Rat.

Die Stille des Seekers liegt unter einem dieser Horte. Welchem, entscheidet die Spielleitung. Kein Spieler sollte es vor der Schwarzen Akte „Summen“ erfahren.

Sperrzonen

Sperrzonen sind Orte, an denen die Realität beschädigt ist. O.D.I.N. überwacht sie und betritt sie nur mit Schwarzer Akte. Die meisten liegen dort, wo das Grundregelwerk alte Zeichen erwähnt: Runensteine, Ogham-Steine, Felszeichnungen.

W6	Eine Sperrzone für deine Kampagne
1	Ein Hochmoor in Irland, in dem die Ogham-Steine jedes Jahr um eine Handbreit wandern.
2	Ein Dorf in den Karpaten, dessen Bewohner seit 1976 nicht altern. Sie grüßen freundlich und verlassen nie die Dorfgrenze.
3	Ein Schacht in der Atacama, in dem die Felszeichnungen nur bei Nacht sichtbar sind.
4	Ein Stausee in den Alpen, unter dem ein Kirchturm liegt, dessen Glocke man bei Niedrigwasser hört.
5	Ein Parkhaus in Rotterdam, dessen viertes Untergeschoss es erst seit 2011 gibt.
6	Eine Insel vor Norwegen, auf der ein blauer Pullover an einer Leine hängt und nie trocknet.

Neben und gegen O.D.I.N.

„Wir sind nicht die einzigen, die im Dunkeln suchen. Wir sind nur die einzigen, die glauben, das Licht zu tragen.“
Madame Okonjo, bei Tisch

Das Grundregelwerk nennt fünf Arten von Gegenspielern: Sammler, Kulte, Dienste, Abtrünnige und das Nichtmenschliche. Die folgenden Organisationen füllen diese Arten mit Namen. Einige sind Verbündete auf Zeit, und fast alle wissen mehr über O.D.I.N., als der Rat glauben möchte.

Stand 2026

Jede Organisation hat eine **Beziehung** zu O.D.I.N., eine **Stärke** von 1 bis 5, einen **Wissensstand** von 1 bis 5 und einen Plan mit einer **Bedrohung** von bis zu fünf Totenköpfen. Wie die Totenköpfe steigen und fallen, steht am Ende dieses Kapitels unter „Bedrohung“.

Organisation	Art	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan und Bedrohung
Die Freimaurer	Bruderschaft	Unwissend	4	1	keine
Loge Zum Schweigenden Kreis	Loge	Duldung	1	4	Die Seite von 1871 💀💀💀💀💀
Die Illuminaten	Orden, 1776 bis 1785, heute Legende	Deckgeschichte	0	0	keine
Die Erleuchteten	Geheimbund	Werkzeug, außer Kontrolle	2	2	Das Zweite Licht 💀💀💀💀💀
Kongregation vom Stillen Wort	Kongregation im Vatikan	Parallel, Duldung	3	4	Das Schweigen bewahren 💀💀💀💀💀
STILLWATER	Programm in US-Diensten	Rivale	4	3	Ein eigener Seeker 💀💀💀💀💀
Abteilung 13	Abteilung in russischen Diensten	Feind	3	3	Der zweite Fundort 💀💀💀💀💀
Das Siebte Büro	Behörde in China	Unbekannt	?	?	unbekannt
Die Offenen	Abtrünnige	Feind	2	5	Die Kinder holen 💀💀💀💀💀
Die Stiftung in Basel	Sammler	Feind des Rates	2	4	Keine Nexus-Kristalle mehr 💀💀💀💀💀
Der Abend	Sammler	Gegner	3	2	Der große Stein 💀💀💀💀💀
Morrow Biologics	Konzern	Unwissender Gegner	3	1	Die Chimäre 💀💀💀💀💀
Grey Meridian	Söldnerfirma	Käuflich	3	2	keine
Die Sänger	Kult	Feind	2	4	Die Treppe 💀💀💀💀💀
Das Ahnenerbe	historisch, 1935 bis 1945	Historisch	0	0	keine, eine Spur (siehe unten)

Die Bruderschaften

Die Freimaurer

Was sie sind. Ein weltweiter Bund von Logen, entstanden im 18. Jahrhundert, mit Ritualen, Graden und Symbolen, die seit Jahrhunderten Stoff für Gerüchte liefern. Die allermeisten Freimaurer sind, was sie zu sein scheinen: Menschen, die sich regelmäßig treffen, Rituale pflegen, Wohltätigkeit betreiben und über Ethik reden. Mit O.D.I.N. haben sie nichts zu tun.

Was O.D.I.N. an ihnen interessiert. Logen sind geschlossene Räume mit Verschwiegenheit, Symbolen und alten Archiven. Das macht sie zu einem idealen Versteck für jemanden, der etwas verbergen will, und zu einer guten Tarnung für Agenten. Einige Führungsoffiziere sind Mitglied in einer Loge, weil man dort Menschen trifft, die man sonst nicht trifft. Der Bund selbst weiß davon nichts.

Im Spiel. Freimaurer sind fast immer ein roter Hering: Eine Zelle findet ein Winkelmaß an einem Tatort und glaubt, eine Verschwörung gefunden zu haben. Sie hat einen Nachbarn gefunden, der am Dienstagabend in seine Loge geht. Genau das macht die eine Ausnahme so gefährlich.

Loge Zum Schweigenden Kreis

Was sie ist. Eine einzelne Loge, gegründet im Januar 1872 in Uppsala, wenige Wochen nach der Nacht, in der die Kinder des Guts am Solbergsee sangen. Ihr Gründer war der Gutsherr, dessen zwei Kinder in jener Nacht im Kreis saßen, gemeinsam mit dem Pfarrer, der den Eintrag im Kirchenbuch schrieb (Klassenbuch Investigator). Der Hauslehrer, der das Lied „ein altes Lied“ nannte, war am Morgen danach verschwunden. Die Loge ist regulär, hat eine Satzung und ist dem Bund angeschlossen. Ihre Arbeit im siebten Grad hat mit Freimaurerei nichts zu tun.

Was sie weiß. Die Loge bewahrt seit 1872 das Lied: eine Notenschrift, die der Gutsherr aus dem Gedächtnis seiner Kinder aufschrieb. Sie kennt den Namen des Hauslehrers, und sie weiß, dass es eine fehlende Seite aus dem Kirchenbuch gibt und dass Hallström sie 1938 gefunden hat. Hallström bekam damals einen Besuch der Loge, nach dem er drei Wochen lang nichts schrieb. Wessen Name 1957 im Besucherbuch des Landesarchivs

überschrieben wurde, weiß die Loge auch. Sie hat es nie gesagt.

Beziehung. O.D.I.N. duldet die Loge, weil der Rat nicht weiß, was sie noch hat. Die Loge duldet O.D.I.N., weil sie glaubt, dass jemand die Kreise bewachen muss, und dass es besser O.D.I.N. ist als niemand. Mit der Registratur verbindet sie ein stilles Misstrauen, seit Hallström die Seite nicht herausgab.

Bedrohung: Die Seite von 1871 💀💀💀💀💀. Die Loge will die Seite aus Stockholm zurück und in das Kirchenbuch legen, weil sie glaubt, dass das Buch sonst offen bleibt. Beim fünften Totenkopf hat sie die Seite, liegt sie wieder in Uppsala, und in der folgenden Nacht singen im Umkreis von 100 km alle Kinder im Schlaf.

Die Illuminaten

Was sie waren. Der Illuminatenorden wurde 1776 in Ingolstadt gegründet, ein Geheimbund der Aufklärung, der Vernunft und Bildung gegen Kirche und Adel stellen wollte. 1785 wurde er in Bayern verboten und löste sich auf. Das ist die ganze historische Geschichte.

Was sie heute sind. Eine Legende. Seit dem 18. Jahrhundert werden die Illuminaten für jede Verschwörung verantwortlich gemacht, die man sich denken kann. Für O.D.I.N. ist das ein Geschenk. Wer über seltsame Vorfälle recherchiert, landet irgendwann bei den Illuminaten, und wer bei den Illuminaten landet, wird nicht mehr ernst genommen.

Im Spiel. Wer sich heute Illuminat nennt, ist fast immer eines von drei Dingen: ein Mensch, der zu viel im Internet liest; ein Betrüger, der Mitgliedschaften verkauft; oder ein Mitglied der Erleuchteten, ohne es zu wissen.

Die Erleuchteten

Was sie sind. Die Druckerei hat 1968 eine Legende geschrieben, die größer war als jede andere: einen neuen Illuminatenorden. Er sollte Gerüchte aufsaugen. Wer über Kristalle, Risse und verschwundene Kinder stolperte, sollte auf eine Spur gelenkt werden, die bei einer lächerlichen Geheimgesellschaft endet. Die Druckerei schrieb Mitgliedslisten, Rituale, Bücher, später Webseiten. Es funktionierte.

Das Problem. Die Legende hat Mitglieder bekommen, echte Menschen, und einige davon haben angefangen, die Rituale ernst zu nehmen, die die Druckerei erfunden hat. Die Druckerei hat die Kreise aus MS Arcana 114 als Dekoration verwendet, weil sie gut aussahen. Seit 2011 funktionieren einige der Rituale.

Beziehung. Werkzeug, außer Kontrolle. Der Operative Zweig pflegt die Legende weiter, weil er sie nicht beerdigen kann: Man kann keine Legende begraben, die tausend Menschen tragen.

Bedrohung: Das Zweite Licht 💀💀💀💀💀. Eine Gruppe der Erleuchteten in Brüssel bereitet ein Ritual vor, das sie aus einem Buch der Druckerei hat. Es ist der siebte Kreis, abgeschrieben als hübsches Ornament.

Die Kongregation vom Stillen Wort

Was sie ist. Eine kleine Kongregation im Vatikan, gegründet 1872 nach einem Bericht, den der Bischof von Uppsala über seinen Pfarrer am Solbergsee nach Rom schickte. Sie hat heute zwölf Mitglieder, Priester und Laien, und ein Archiv in den Kellern des Vatikans, in dem Berichte über singende Kinder, wandernde Steine und Kreise aus drei Jahrhunderten liegen.

Was sie weiß. Mehr über die Geschichte der Kreise als O.D.I.N. Weniger über die Gegenwart. Sie weiß von der Öffnung, weil zwei ihrer Priester Beichten von Mitgliedern der Hände gehört haben. Sie hat nie etwas unternommen. Das Beichtgeheimnis gilt.

Beziehung. Parallel, Duldung. Antiquarians des Ermittlungszweigs bekommen gelegentlich Zugang zum Archiv, gegen Gefälligkeiten. Die Kongregation hält O.D.I.N. für notwendig und für verdammt, in dieser Reihenfolge.

Bedrohung: Das Schweigen bewahren 💀💀💀💀💀. Ein junger Priester der Kongregation will die Beichten öffentlich machen. Beim fünften Totenkopf erscheint in einer italienischen Zeitung ein Artikel über Kinder, die in Europa verschwinden. Die Druckerei hat eine Woche, um eine Gegenlegende zu schreiben.

Die Dienste

Das Grundregelwerk sagt: Nicht jede Regierung hält sich an das Schleierprotokoll. Staatliche Programme versuchen seit Jahrzehnten, O.D.I.N. nachzubauen oder zu unterwandern.

STILLWATER

Was es ist. Ein Programm, das seit 1954 in wechselnden US-Behörden versteckt ist, zuerst in der Armee, dann in der CIA, heute in einer Abteilung, die offiziell Wetterdaten auswertet. Die öffentlich bekannten Forschungen der USA zu Hellsehen und Fernwahrnehmung in den Siebzigern bis Neunzigern gab es tatsächlich, aber sie waren nur das Aushängeschild. STILLWATER war das Programm dahinter.

Was es hat. Eigene Psionen, gefunden ohne Seeker und deshalb wenige, meist Erwachsene, deren Gabe spät und schlecht erwacht ist. Eine kleine Sammlung Kristalle aus Funden in New Mexico und Alaska. Eine Kopie von Teilen der Liste von 1989, die Elster nicht verkauft hat, die aber trotzdem in Langley auftauchte.

Beziehung. Rivale. STILLWATER duldet O.D.I.N. in Nordamerika, solange O.D.I.N. dort nichts findet. Der amerikanische Dienst weiß, dass O.D.I.N. Psionen in großer Zahl hat, und will wissen, wie.

Bedrohung: Ein eigener Seeker 💀💀💀💀💀. STILLWATER hat einen Jungen gefunden, der Summen hört. Beim fünften Totenkopf hat Amerika seinen eigenen Seeker, und der europäische hört zum ersten Mal einen zweiten.

Abteilung 13

Was sie ist. Eine Abteilung, die seit den Fünfzigern im sowjetischen und heute im russischen Sicherheitsapparat existiert. Sie begann als Forschung zu „Psychotronik", einem Gebiet, zu dem es in der Sowjetunion tatsächlich Programme gab, und entwickelte sich zu einem Gegenstück zu O.D.I.N. mit mehr Gewalt und weniger Skrupel.

Was sie hat. Zugang zu sibirischen Sperrzonen, die O.D.I.N. nie gesehen hat. Eine Handvoll Psionen ohne Helme, die nicht lange leben. Und die feste Überzeugung, dass es einen zweiten Fundort für Legierung S gibt, irgendwo zwischen Kola und Ural.

Beziehung. Feind. Seit den Karpaten 1976, als Echo-Operative sieben Offene festnahmen, die Abteilung 13 für sich gewinnen wollte, gibt es keine Verhandlungen mehr.

Bedrohung: Der zweite Fundort 💀💀💀💀💀. Beim fünften Totenkopf hat Abteilung 13 eigenes Legierungserz. Dann braucht sie keine Helme aus Europa mehr, und O.D.I.N. hat kein Monopol mehr auf den Deckel.

Das Siebte Büro

Was es ist. Niemand bei O.D.I.N. weiß es genau. Es gibt Hinweise auf eine Stelle in China, die Erdbeben vorhersagt und dabei auffallend oft Orte nennt, an denen kurz danach Risse aufgehen. Ein Agent, der 2016 in Chengdu ermittelte, kam zurück und bat um Versetzung ins Archiv.

Im Spiel. Das Siebte Büro ist ein weißer Fleck, den die Spielleitung füllen kann oder nicht. Es eignet sich für eine Kampagne, die O.D.I.N. zeigt, dass es nicht die einzige Organisation ist, die weiß, was hinter dem Schleier ist, und vielleicht nicht die klügste.

Die Partner

Der britische Dienst, der französische und ein Dutzend andere sind stille Partner des Schleierprotokolls. Sie liefern Pässe, schließen Akten und fragen nicht nach. Jeder Partnerdienst hat eine Verbindungsperson, die den Führungsoffizieren bekannt ist. Die Zelle trifft sie, wenn etwas schiefgegangen ist.

Die Abtrünnigen und die Sammler

Die Offenen

Psionen, die ihre Helme abgelegt haben, geführt von Kantor aus einem Kloster in den Karpaten. Sie holen Kinder aus Pflegefamilien, bevor die Öffnung sie erreicht, oder danach, bevor die Gabe durchbricht. Elsters Liste von 1989 hat ihnen gezeigt, wo sie suchen müssen. Die Einzelheiten stehen im Baustein Psion.

Bedrohung: Die Kinder holen 💀💀💀💀💀. Beim fünften Totenkopf haben die Offenen genug Kinder, um einen eigenen Chor zu bilden, ohne Helme. Was dann antwortet, weiß niemand.

Die Stiftung in Basel

Die Stiftung, bei der Kuckuck vier Jahre lang Martin Kessler war. Sie kauft Kristalle, damit der Rat sie nicht bekommt, denn ohne Nexus-Kristalle gibt es keine Öffnung. Elster sitzt im Stiftungsrat. Die Einzelheiten stehen im Baustein Agent.

Bedrohung: Keine Nexus-Kristalle mehr 💀💀💀💀💀. Beim fünften Totenkopf hat die Stiftung jeden Nexus-Kristall in Europa gekauft, gestohlen oder in Blei eingeschlossen. Der Rat bekommt keinen mehr, und die Öffnungen hören auf. Die Kinder, deren Gabe dann von selbst erwacht, auch nicht.

Der Abend

Was er ist. Eine Auktion ohne Namen, die viermal im Jahr in wechselnden Städten stattfindet, immer in einem Hotel mit einem Ballsaal. Wer eingeladen ist, bekommt eine Karte ohne Absender. Versteigert werden Kristalle, Artefakte, Proben aus Rissen und manchmal Menschen, die etwas gesehen haben. Die Bieter sind Sammler, Konzerne, und gelegentlich ein Dienst.

Beziehung. Gegner. Der Operative Zweig hat Spies im Personal, Infiltratoren in den Lagern und einen

Negotiator, der jedes Jahr ein Stück zurückkauft, das man nicht stehlen kann.

Bedrohung: Der große Stein 💀💀💀💀💀. Ein Bieter sucht einen Kristall, „so groß wie ein Mensch“. Der Abend hat versprochen, ihn zu liefern. Beim fünften Totenkopf weiß er, wo einer liegt.

Morrow Biologics

Was es ist. Ein Biotechkonzern mit Sitz in Leiden und Laboren in drei Ländern, offiziell spezialisiert auf regenerative Medizin. Seit 2013 kauft er beim Abend Proben aus Rissen, weil ein Forscher in ihnen Zellen gefunden hat, die sich endlos teilen. Der Konzern weiß nicht, was er da hat. Er hält es für eine Entdeckung.

Im Spiel. Morrow Biologics ist die wichtigste Quelle für den Ursprung der Verwandelten: Chimären, Wucherungen, Menschen, die nach einer klinischen Studie anders sind. Und das Unternehmen hat mehrere ehemalige Wissenschaftler von O.D.I.N. eingestellt, die nach Asklepios gegangen sind.

Bedrohung: Die Chimäre 💀💀💀💀💀. Beim fünften Totenkopf entkommt etwas aus einem Labor in Lyon. Es teilt sich.

Grey Meridian

Eine private Sicherheitsfirma mit Sitz in London und Büros in Dubai und Johannesburg. Sie liefert die Söldner, die das Grundregelwerk beschreibt: gut bewaffnet, gut ausgebildet, schlecht informiert. Grey Meridian arbeitet für jeden, der zahlt, auch für den Abend, Morrow Biologics und einmal, 2019, über drei Scheinfirmen für den Rat. Ihre Einsatzleiter wissen inzwischen mehr, als ihnen gut tut. Einer hat sich um eine Stelle bei O.D.I.N. beworben. Man bewirbt sich nicht bei O.D.I.N.

Die Kulte

Die Sänger

Die Menschen, die im Grundregelwerk auf der Treppe am Brocken stehen, die tiefer führt, als ein Berg sein kann. Sie sind vor langer Zeit durch einen Riss gegangen und als etwas anderes zurückgekehrt, und sie sprechen mit einer Stimme. Um sie herum ist ein Kult entstanden, ohne Anführer und ohne Buch: Menschen aus allen Schichten, die ein Lied hören, an einem Abend ihr Leben verlassen und zur nächsten Treppe gehen. Manche kommen als Sänger zurück.

Bedrohung: Die Treppe 💀💀💀💀💀. Jeder Totenkopf ist ein weiterer Ort in Europa, an dem die Sänger eine Treppe gefunden haben. Beim fünften singen sie alle gleichzeitig.

Kleine Kulte

Die meisten Kulte sind klein, verwirrt und harmlos, sagt das Grundregelwerk. Die Spielleitung kann sie mit der folgenden Tabelle schnell bauen.

W6	Was der Kult verehrt	W6	Was er wirklich hat
1	Einen Kristall, den ein Gründer im Wald fand	1	Nichts. Nur Überzeugung
2	Einen Toten, der im Traum spricht	2	Ein echtes Ritual aus einer Legende der Druckerei
3	Die Illuminaten	3	Einen Kristall aus einem Rissfund
4	Außerirdische, die bald landen	4	Einen Psion ohne Helm, der nicht weiß, was er ist
5	Eine Heilige, die Kinder singen hört	5	Kontakt zu einem Wesen, das antwortet
6	Den Chor	6	Ein Mitglied, das früher bei O.D.I.N. war

Die Vergangenheit

Das Ahnenerbe

Was es war. Eine Forschungseinrichtung der SS, gegründet 1935, die mit pseudowissenschaftlichen Expeditionen, Ausgrabungen und Fälschungen eine ideologisch passende Vorgeschichte konstruieren wollte. 1945 wurde sie aufgelöst. Ihre Verbrechen sind historisch belegt.

Was O.D.I.N. weiß. Das Ahnenerbe interessierte sich für Runensteine, Felszeichnungen und Zeichen, die sich an vielen Orten gleichen, und schickte 1938 eine Expedition nach Tibet. Es verstand nichts. Aber es sammelte, und nach 1945 landeten Teile seiner Akten in Archiven der

Sieger. Einige Kisten kamen nach Washington und wurden zum Grundstock von STILLWATER. Eine Kiste kam nach Stockholm, in die Registratur, und Hallström fand darin eine Fotografie der Kreise an der Wand von Solberg, aufgenommen 1937, ein Jahr vor der Nacht und bevor sie übertapeziert wurden.

Im Spiel. Das Ahnenerbe ist kein Gegner. Es ist eine Spur, die zeigt, dass Menschen die Zeichen schon früher gesucht haben, und aus den falschesten Gründen. Die Spielleitung sollte es als das behandeln, was es war, und nicht als geheimnisvolle Macht.

Woher O.D.I.N. nimmt, was es braucht

„Man fragt sich, wer das alles bezahlt. Man sollte sich lieber fragen, wer das alles verschweigt. Das ist teurer."
Buchhalter, Hort-3

Eine Organisation, die offiziell nicht existiert, braucht trotzdem Geld, Menschen, Material und Wege. O.D.I.N. hat für alles eine Antwort, und keine davon steht in einem Haushalt.

Geld

Das Grundregelwerk sagt, O.D.I.N. zahle „gut und diskret, über Scheinfirmen und Stiftungen". Dahinter stehen fünf Quellen.

Quelle	Wie sie funktioniert	Was sie verrät
Die Stiftungen	Rund vierzig gemeinnützige Stiftungen in der Schweiz, Liechtenstein, den Niederlanden und auf Jersey. Sie fördern Kunst, Archive und Forschung. Ihre Vermögen stammen aus dem 19. Jahrhundert, niemand weiß mehr genau, von wem.	Eine Stiftung in Basel war einmal eine davon. Sie gehört jetzt Elster.
Der Kunsthandel	Antiquarians des Ermittlungszweigs kaufen und verkaufen über Auktionshäuser. Was O.D.I.N. nicht braucht, geht an Sammler, die es nie verstehen werden.	Manche Stücke kommen beim Abend wieder zum Vorschein, zu einem zehnfachen Preis.
Die Patente	Das Institut lizenziert entschärfte Erfindungen: Isolierungen, Medizintechnik, Messgeräte. Beryllium-Isolierung steckt heute in Kühlschränken in ganz Europa.	Morrow Biologics hat eine dieser Lizenzen gekauft und angefangen, rückwärts zu forschen.
Die Staaten	Die Regierungen des Schleierprotokolls zahlen verdeckt, über Katastrophenfonds, Forschungsbudgets und Zahlungen an Stiftungen, die niemand prüft.	Das Geld ist das Einzige, was die Staaten O.D.I.N. freiwillig geben. Alles andere müssen sie verschweigen.
Das Unbekannte	Ein Teil des Vermögens gehört dem Rat allein. Keiner weiß, woher es stammt. Die Revision hat es einmal zu prüfen versucht.	Sie fand Konten, die seit 1871 bestehen.

Menschen

Niemand bewirbt sich bei O.D.I.N. Die Organisation findet Menschen, die mit dem Übernatürlichen in Berührung gekommen sind und nicht daran zerbrochen sind, und klopft an ihre Tür. So steht es im Grundregelwerk, und so ist es, für fünf der sechs Zweige.

Material

Der Chor wird anders gefüllt: Der Seeker hört, die Hände holen, die Druckerei schreibt, die Zwölf öffnen. Die Einzelheiten stehen in den Bausteinen Psion und Agent.

Seit 2011 reicht das nicht mehr. O.D.I.N. wirbt aus Armeen, Polizeien und Universitäten mehr Menschen an als je zuvor, und schneller. Das Lager Ashgrove bildet in drei Monaten aus, wofür es früher sechs hatte. Die Führungsoffiziere klagen über Kadetten, die nicht wissen, was sie tun. Ares nennt es notwendig.

Material	Woher	Wie knapp
Kristalle	Funde, gemeldet über Kristallmeister und Sammler. Seit 2011 viele neue, manche mit einem Kürzel im Kristallbuch.	Mehr als je zuvor. Das beunruhigt die Siegelwahrer mehr als jeder Mangel.
Nexus-Kristalle	Das Kollegium liefert sie jedes Jahr an den Rat, ohne Begründung.	Wenige im Jahr, jeder ein Einzelstück. Die Stiftung in Basel kauft jeden, den sie findet.
Kristallstaub	Aus erschöpften Kristallen im Archiv des Kollegiums.	Ausreichend, solange Kristalle erschöpfen. Das Kollegium gibt ihn nur gegen Gefallen heraus.
Legierung S	Der stille Hohlraum bei Kiruna, erschöpft seit 1981.	Endlich. Die Zahl steht in einer Schwarzen Akte.
Aschesilber	Hergestellt von 1955 bis 1989, seitdem nur weitergegeben.	Gut zweihundertfünfzig Stücke. Jedes Jahr ein paar weniger.

Wege

O.D.I.N. bewegt Menschen, Kisten und Kinder auf Wegen, die in keinem Fahrplan stehen: Diplomatengepäck der Partnerdienste, der Botschaftskeller in Wien, Frachtflüge von Firmen, die Stiftungen gehören, Hubschrauber mit Genehmigung von Ares. Und ein Netz aus toten Briefkästen, das von Lissabon bis Helsinki reicht und über das mehr Nachrichten laufen als über jeden Funk.

```
REGEL: KNAPPE BESTÄNDE
Die endlichen Bestände haben eine Bedrohung
von fünf Totenköpfen, die die Spielleitung in
einer langen Kampagne verwenden kann.
Legierung S: ein Totenkopf pro Kampagnenjahr,
ein weiterer für jeden verlorenen Helm aus
Legierung.
Aschesilber: ein Totenkopf für jeweils zehn
verlorene Stücke.
Nexus-Kristalle: ein Totenkopf für jeden
Erfolg der Stiftung in Basel.
Beim fünften Totenkopf ist der Bestand
erschöpft oder fast. Was O.D.I.N. dann tut,
ist eine der großen Fragen einer Kampagne.
Stand 2026: Legierung S 💀💀💀💀💀,
Aschesilber 💀💀💀💀💀, Nexus-
Kristalle 💀💀💀💀💀.
```

Engpässe im Einsatz

Die Knappheit ist auch im Kleinen spürbar. Wenn eine Zelle etwas anfordert, kann die Spielleitung würfeln.

W6	Was der Hort gerade nicht hat
1	Brandmunition. Das Magazin dieser Woche ist nach Lyon gegangen.
2	Einen Psion mit freiem Helm. Der Mk. III der Zelle ist in der Helmwerkstatt, der Ersatz ist ein Mk. II mit Plombe.
3	Einen Kristallsplitter. Der Kristallmeister wartet auf eine Lieferung aus Wales, die seit zwei Wochen überfällig ist.
4	Einen Hubschrauber. Ares hat alle für eine Übung in Kiruna abgezogen.
5	Einen freien Legendenplatz. Die Druckerei ist mit einem Auftrag beschäftigt, über den niemand redet.
6	Nichts. Alles ist da. Das ist verdächtig.

Bedrohung

Die Organisationen in diesem Kapitel haben Pläne, und die Welt wartet nicht, bis die Zelle zu ihnen kommt. Wie nah ein Plan seinem Ziel ist, zeigt seine **Bedrohung**: bis zu fünf Totenköpfe. Ein leerer Totenkopf ist noch Zukunft, ein gefüllter ist geschehen.

Bedrohung	Was sie bedeutet
💀💀💀💀💀	Der Plan existiert nur als Absicht.
💀💀💀💀💀	Die Organisation hat angefangen. Niemand bei O.D.I.N. ahnt etwas.
💀💀💀💀💀	Erste Spuren sind sichtbar. Aus dem Plan entsteht eine **Graue Akte** für die Zelle.
💀💀💀💀💀	Der Plan ist in vollem Gang. Menschen verschwinden, Geld fließt, Gerüchte werden lauter.
💀💀💀💀💀	Der Plan steht kurz vor der Umsetzung. Aus ihm entsteht eine **Rote Akte**.
💀💀💀💀💀	Der Plan ist gelungen. Die Welt hat sich verändert, und der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte.

```
REGEL: DIE TOTENKÖPFE
Nach jeder Mission wählt die Spielleitung zwei oder drei Organisationen, die gerade wichtig sind, und würfelt für jede einen W6. Bei 5 oder 6 kommt ein Totenkopf dazu.
Hat die Zelle in der Mission gegen die Organisation gearbeitet, verliert der Plan einen Totenkopf, bei einem großen Erfolg zwei. Hat sie ihr ungewollt geholfen, kommt einer dazu.
Beim zweiten Totenkopf bekommt die Zelle eine Graue Akte zu diesem Plan, beim vierten eine Rote.
Beim fünften geschieht, was bei der Organisation steht. Danach bekommt die Organisation einen neuen Plan, und die Totenköpfe beginnen von vorn.
```

Die Totenköpfe erzeugen so die Missionen: Wird ein Plan gefährlich, landet er als Akte bei der Zelle, und die Farbe der Akte passt zur Bedrohung. Die Spieler sollten nicht aus dem Regelbuch erfahren, wie weit ein Plan ist, sondern aus der Welt: ein Gerücht in der Kantine, eine Zeitungsmeldung, ein toter Briefkasten mit einer Nachricht, die nicht für sie bestimmt war. Wer weiß, dass sich etwas bewegt, kann entscheiden, ob er es aufhalten will. Wer es nicht weiß, erfährt es beim fünften Totenkopf.

Pläne verbinden

Die spannendsten Kampagnen entstehen, wenn Pläne sich gegenseitig beeinflussen. Einige Beispiele:

- **STILLWATER findet einen eigenen Seeker.** Der europäische Seeker hört ihn. Die Offenen bekommen einen Totenkopf dazu, weil Kantor es auch hört.
- **Abteilung 13 findet den zweiten Fundort.** Die knappe Legierung verliert einen Totenkopf, weil O.D.I.N. versuchen wird, Erz zu kaufen oder zu stehlen. Ein neuer Konflikt beginnt.
- **Die Stiftung hat keine Nexus-Kristalle mehr zu kaufen.** Der Rat wendet sich an den Abend. Der Bieter mit dem großen Stein und der Rat sind plötzlich Konkurrenten.
- **Die Loge gibt die Seite zurück.** Die Kinder im Umkreis singen. Die Sänger bekommen einen Totenkopf dazu.

Missionsaufhänger

Weiße Akte „Winkelmaß“. Ein pensionierter Zahnarzt in Hannover hat bei der Polizei angezeigt, dass jemand in seine Loge eingebrochen ist und nichts gestohlen hat, außer einem Buch mit Protokollen von 1872. Die Zelle soll herausfinden, ob das wichtig ist. Es ist ein Tag Arbeit, und es ist wichtig, weil die Loge in Hannover eine Tochter der Loge in Uppsala ist.

Graue Akte „Das Zweite Licht“. In Brüssel sind drei Menschen verschwunden, die alle Mitglieder einer Internetgruppe waren, die sich „Illuminati Europa“ nennt. Auf ihren Rechnern liegt ein Ritual, das die Druckerei 1971 geschrieben hat. Die Zelle soll herausfinden, wer es verwendet hat. Die Spur führt in den Keller eines Reihenhauses, in dem ein Kreis auf den Boden gemalt ist, und der Kreis ist warm.

Rote Akte „Ein zweiter Ton“. Der Seeker hat einen zweiten Ton gehört, sehr weit weg, in Nordamerika. Er klingt nicht wie ein Kind. Er klingt wie ein Seeker. Der Rat schickt die Zelle nach Boston, in ein Land, in dem O.D.I.N. nur geduldet ist, und STILLWATER weiß, dass sie kommen.

Schwarze Akte „Konten von 1871“. Die Revision hat auf den Konten des Rates eine Überweisung gefunden, die jedes Jahr am 21. Dezember eingeht, seit 1871, von einer Bank, die es nicht mehr gibt. Die Zelle soll herausfinden, wer zahlt. Die Loge Zum Schweigenden Kreis weiß es. Sie wird es nicht sagen, es sei denn, jemand bringt ihr die Seite, die Hallström 1938 fand.

Kapitel X.
BEDROHUNGSATLAS

Bedrohungsatlas

„Die erste Frage ist nie: Wie töten wir es? Die erste Frage ist: Was ist es?"
Ausbilderin, Registratur Stockholm

Nicht alles, was O.D.I.N. jagt, kommt aus den Rissen. Das Grundregelwerk nennt Schattenwesen, Dämonen, Kristallmutanten und Wesen, „die aussehen, als stammten sie von einem anderen Planeten". Die Geheimnisse der Bausteine drehen sich um die Stimme hinter dem Schleier. Aber wenn jede Graue Akte dorthin führt, wissen die Spieler nach drei Missionen, was sie erwartet.

Dieser Atlas ordnet alles, was einer Zelle begegnen kann, nach seinem **Ursprung**. Es gibt acht Ursprünge. Jede Graue Akte hat einen, und die Zelle muss ihn herausfinden, bevor sie weiß, womit sie schießen soll.

Ursprung	Was es ist
Die Stimme	Risse, Kristalle, die Dreizehnte. Der große Hintergrund der Reihe.
Das Fremde	Leben, das nicht von dieser Welt ist und mit der Stimme nichts zu tun hat.
Die Verwandelten	Menschen und Tiere, deren Körper sich verändert hat: durch Kristalle, Naniten, Labore.
Das Alte	Wesen aus Sagen und Märchen, die es wirklich gibt, und die älter sind als jede Akte.
Die Toten	Spuk, Echos, Besessenheit. Was von Menschen bleibt.
Die Maschine	Technik, die zu viel kann oder zu lange läuft.
Die Menschen	Nichts Übernatürliches. Kulte, Sammler, Söldner, Dienste.
Das Verschobene	Orte und Zeiten, die nicht stimmen.

Übernatürlich

In allen Büchern der Reihe gilt: **Wesen aus Rissen** gehören nur zum Ursprung der Stimme. **Übernatürlich** ist alles außer den Menschen und der Maschine. Fähigkeiten, die gegen „übernatürliche Wesen" wirken, wirken also auch gegen Außerirdische, Mutanten, Kryptiden, Tote und Anomalien. Fähigkeiten, die gegen „Wesen aus Rissen" wirken, nur gegen die Stimme. Menschen mit Ursprung Stimme, etwa Offene oder ein Chorkind, sind keine Wesen aus Rissen. Gegen sie wirkt, was gegen Menschen wirkt.

Vorzeichen

Die meisten Ursprünge beginnen gleich: mit etwas, das nicht stimmt. Die folgenden Vorzeichen kann jeder Ursprung hervorbringen, aber nicht jeder gleich oft. Die Spielleitung wählt oder würfelt für eine Graue Akte zwei oder drei davon. Die Spieler sehen die Vorzeichen, nicht den Ursprung.

W12	Vorzeichen	Häufig bei
1	Vermisste ohne Spuren	Stimme, Fremde, Verschobene, Menschen
2	Ein Summen, das nur manche hören	Stimme, Maschine, Tote
3	Kalte Stellen in warmen Räumen	Tote, Stimme, Alte
4	Stromausfälle, Geräte, die spinnen	Maschine, Tote, Fremde
5	Tiere fliehen oder verhalten sich seltsam	Alte, Fremde, Stimme
6	Zeitlücken, Uhren, die falsch gehen	Verschobene, Stimme
7	Kreise: gezeichnet, gelegt, im Gras	Stimme, Menschen, Alte
8	Ozongeruch	Stimme, Maschine
9	Kranke mit Symptomen, die kein Arzt kennt	Verwandelte, Fremde
10	Gleiche Träume bei verschiedenen Menschen	Stimme, Alte, Tote
11	Verstümmelte Tiere oder Leichen	Verwandelte, Alte, Menschen
12	Jemand weiß Dinge, die er nicht wissen kann	Tote, Stimme, Menschen

Würfle zwei W6. Der erste gibt die Zeile, der zweite die Hälfte: Bei 1 bis 3 gilt die Zeile 1 bis 6, bei 4 bis 6 die Zeile 7 bis 12.

Wie man es herausfindet

Jeder Ursprung hinterlässt Spuren, die nur bestimmte Werkzeuge und Fähigkeiten erkennen. Die Tabelle zeigt, was die Zelle sieht, je nachdem, wen sie dabeihat.

Ursprung	Ein Telepath hört	Instrumente zeigen	Wer es am ehesten erkennt
Stimme	Ein Summen, eine dreizehnte Stimme	Kristalldetektor, Ozonsonde, Frequenzfinder schlagen an	Psion, Thaumaturg, Physicist
Fremde	Gedanken, die er nicht lesen kann, weil sie nicht aus Worten bestehen	Spektrometer findet unbekannte Moleküle, Kristalldetektor bleibt stumm	Astrobiologist, Biochemist
Verwandelte	Menschliche Gedanken, verzerrt, voller Schmerz	Nanitenscanner, Blutanalyse, Stoffwechsel lesen	Biochemist, Cyberneticist
Alte	Bilder statt Worte, sehr alt, sehr ruhig	Nichts Messbares. Salz verfärbt sich, Hunde verweigern den Weg	Antiquarian, Paranormal Detective, Invoker
Tote	Ein Echo ohne Gegenwart, Sätze, die sich wiederholen	EMF-Detektor, Kalte Stelle, Diktiergerät mit Rauschfilter	Paranormal Detective, Invoker, Chronomancer
Maschine	Nichts. Absolute Stille	Datenverkehr, Frequenzen, Wärmebilder von Geräten, die aus sein sollten	Cryptanalyst, Engineer, Echo-Operative
Menschen	Klare Gedanken, Angst, Gier, Überzeugung	Nichts Ungewöhnliches	Profiler, Negotiator, Journalist
Verschobene	Gedanken, die zu früh oder zu spät kommen	Uhren gehen auseinander, Messreihen widersprechen sich	Chronomancer, Physicist

Was wirkt

Wer den Ursprung nicht kennt, schießt mit dem Falschen. Brandmunition und Silber wirken gegen alles aus Rissen, gegen einen Außerirdischen aber nicht besser als Blei.

Ursprung	Was wirkt	Was nicht wirkt
Stimme	Brandmunition, Silber, Bannkreise, Legierung S. Salz hält auf, schadet aber nicht	Gewöhnliche Munition wirkt bei vielen Kreaturen nur halb, bei manchen gar nicht (siehe Werte)
Fremde	Kälte oder Hitze, je nach Art. Gewöhnliche Waffen wirken voll	Silber, Bannkreise, meist auch Salz
Verwandelte	Feuer und Energiewaffen stoppen die Regeneration, EMP gegen Naniten	Bannkreise, Salz
Alte	Salz, Eisen, Silber, das richtige Wort, der richtige Name	Energiewaffen, EMP
Tote	Salz, Licht, Silber, ein Ende für das, was offen blieb	Gewöhnliche Waffen. Man tötet keinen Toten
Maschine	EMP, Hacking, Sabotage, der Stecker	Silber, Salz, Bannkreise, Psi-Kräfte auf den Geist
Menschen	Alles, was gegen Menschen wirkt. Und Worte	Bannkreise. Salz nur im Auge
Verschobene	Den Fehler finden und beheben: den Anker, das Datum, die Tür	Waffen jeder Art

Mischformen und rote Heringe

Mischformen. Die spannendsten Akten verbinden zwei Ursprünge: ein Kult (Menschen) mit einem echten Kristall (Stimme), ein Spuk (Tote), der an einer Maschine hängt, ein Konzern, der aus Rissproben Chimären züchtet (Menschen und Verwandelte). Manchmal jagen sich zwei Ursprünge gegenseitig.

Rote Heringe. Etwa jede fünfte Graue Akte hat eine ganz menschliche Erklärung: ein Betrug, ein Unfall, ein Nachbar, der dienstagabends in seine Loge geht. Das hält die Spieler ehrlich. Nicht hinter jedem Keller wartet etwas.

REGEL: DER VERDECKTE URSPRUNG

Die Spielleitung legt den Ursprung einer Grauen Akte vor der Mission verdeckt fest, oder würfelt ihn: W8 in der Reihenfolge der Tabelle oben. Wer eine Mischform will, würfelt einen zweiten W8 und verbindet beide Ursprünge.

Jede Akte sollte mindestens drei Hinweise auf den wahren Ursprung enthalten, nach der Drei-Hinweise-Regel des Grundregelwerks, und mindestens einen Hinweis, der in die falsche Richtung zeigt.

Die Stimme

Was durch die Risse kommt, gehört zur Stimme: Wesen, die auf der anderen Seite des Schleiers leben oder dort entstanden sind, und Menschen, die ihr zu nahe gekommen sind. Die Geheimnisse der Bausteine erzählen, was die Stimme ist. Für die Zelle zählt zunächst nur, dass Silber, Brandmunition und Bannkreise wirken.

Spuren: Ozongeruch, nasser Stein, Uhren, die falsch gehen, Kinder, die im Schlaf singen, Kristalle, die zu früh warm werden. **Schwäche:** Silber, Brandmunition, Bannkreise, Legierung S. Salz hält sie auf. **Gegner aus anderen Büchern:** Risslinge und Sänger (Grundregelwerk), Schattenwesen (Grundregelwerk), Offener (Baustein Psion).

Die Gegner

Auf den folgenden Seiten stehen für jeden Ursprung sechs Gegner, danach zehn Gegner der Organisationen aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“, zusammen achtundfünfzig. Die Werte folgen den Faustregeln des Grundregelwerks: Handlanger, Profi, Elite, Anführer und Kreatur. Manche Gegner haben **Unterarten**, die sich in wenigen Werten unterscheiden. Die Gegner aus dem Grundregelwerk und den Bausteinen, etwa Söldner, Kultist, Schattenwesen, Dämon, Sänger, Offener, Hand und Namenloser, gelten weiter und passen in die Ursprünge.

Wie man einen Gegner liest

Jeder Gegner beginnt mit zwei Absätzen. Der erste sagt, **was er ist**: die Wahrheit, die die Zelle erst am Ende erfährt. Der zweite sagt, **wie er auftritt**: was die Zelle sieht, hört und riecht, wenn sie ihm zum ersten Mal begegnet. Diesen Absatz kann die Spielleitung vorlesen.

Danach folgt die Tabelle mit den Werten und sechs Zeilen für das Spiel:

Zeile	Wofür sie gut ist
Besonderheit	Was ihn im Kampf oder in der Szene besonders macht.
Schwäche	Was wirkt. Oft ist es nicht die Waffe, sondern ein Wissen.
Verhalten	Wie er handelt, was er will, wann er flieht oder verhandelt.
Spuren	Was die Zelle findet, bevor sie ihm begegnet. Direkt verwendbar als Hinweise einer Grauen Akte.
Begegnung	Wie man die Szene mit ihm aufbaut, und welche Klassen darin glänzen können.
Was bleibt	Was die Zelle danach in der Hand hat: Proben für Prototypen, Fäden für offene Akten, Artefakte, Zeugen, Gefallen.

Rissling

Handlanger, Kreatur · Stimme · mit Unterarten

Kleine, flinke Wesen, die durch frische Risse sickern. Sie sehen aus wie Hunde, die jemand nur aus der Erinnerung gezeichnet hat. Das Grundregelwerk führt sie mit denselben Werten. Hier kommen die Unterarten dazu, die O.D.I.N. seit 2011 häufiger sieht.

Wer ihnen zum ersten Mal begegnet, hört sie, bevor er sie sieht: ein Hecheln, das nicht ganz stimmt, zu gleichmäßig, wie von einem Tonband. Dann kommen sie um die Ecke, zu dritt, mit zu vielen Gelenken in den Beinen und Augen, die nicht blinzeln.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Biss 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 4

Wert	Angabe
Grauen	Unheimlich (1), bei mehr als einem Trupp Verstörend (2)
Besonderheit	Treten immer als Trupp zu dritt auf. Wird ihr Riss geschlossen, zerfallen sie zu Staub, der nach Ozon riecht
Schwäche	Silber und Brandmunition richten doppelten Schaden an
Spuren	Kratzspuren in Kreisen an Wänden, tote Ratten ohne Blut, Hunde in der Nachbarschaft, die nicht mehr bellen
Verhalten	Jagen im Rudel, umkreisen ihr Opfer und greifen gleichzeitig von drei Seiten an. Fliehen vor Feuer und hellem Licht, kehren aber zurück, solange ihr Riss offen ist.
Begegnung	Ein dunkler Keller, eine Tiefgarage, ein Schacht. Die Zelle hört das Hecheln zuerst hinter sich. Wer den Riss findet und schließt, beendet die Begegnung schneller als jede Waffe.
Was bleibt	Grauer Staub, der nach Ozon riecht. Für einen Scientist eine Probe der Stimme, für den Prototyp eine Rissluft-Probe.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Kriecher	Klettert an Wänden und Decken. Angriff aus dem Hinterhalt +1 Würfel.
Heuler	Schreit, wenn er Menschen sieht. Alle Risslinge in 50 m kommen. LP 3.
Spiegelling	Nimmt das Aussehen des Letzten an, den er berührt hat, sehr schlecht. Täuschung 2 + 2 bei Dunkelheit.

Namensfresser

Elite, Kreatur · Stimme

Etwas, das durch einen Riss gekommen ist und einen Namen braucht, um sich in dieser Welt festzuhalten. Es nimmt ihn sich von Menschen, die ihn zu oft sagen, von Legenden, die nicht beerdigt wurden, von Kindern, die neu benannt wurden. Wer seinen Namen verliert, erinnert sich noch an alles, außer daran, wer er ist.

Man sieht ihn nie ganz. Ein Mann im Treppenhaus, dessen Gesicht verschwimmt, wenn man hinsieht, eine Frau am Ende eines Flurs, die den eigenen Namen ruft, mit der eigenen Stimme. Wo er war, stehen auf Klingelschildern leere Stellen.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Berührung 4 + 4, Schaden 2, Rüstung zählt nicht. Ein Treffer mit 3 Überschuss nimmt dem Ziel für eine Szene den Namen: −2 Würfel auf alle Proben
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 13
Grauen	Verstörend (2), Grauenhaft (3) für jeden, der seinen eigenen Namen aus seinem Mund hört
Schwäche	Wer ihn mit seinem wahren Namen anspricht, falls die Zelle ihn herausfindet, macht ihn für eine Runde handlungsunfähig. Silber wirkt normal
Taktik	Spricht Charaktere mit ihren Klarnamen an. Greift den an, dessen Name am lockersten sitzt, also den mit dem höchsten Schwund
Spuren	Nachbarn, die sich nicht mehr an den Namen eines Mitbewohners erinnern. Post an Menschen, die es nicht gibt
Begegnung	Beginnt mit Menschen, die vergessen, wie sie heißen. Die Zelle muss herausfinden, wessen Name er zuletzt genommen hat, und damit seinen wahren. Ein Agent mit hohem Schwund ist gleichzeitig Köder und größtes Risiko.
Was bleibt	Wer seinen Namen verloren hat, bekommt ihn zurück, wenn der Namensfresser vergeht. Für einen Agenten: Eine Legende, die er getragen hat, ist danach leer. Ein Faden für jede offene Akte über Verschwundene.

Wiederkehrer

Anführer, Kreatur · Stimme

Ein Mensch, der durch einen Riss gegangen und zurückgekommen ist, nach Wochen, Jahren oder Jahrzehnten. Er sieht aus wie damals. Er erinnert sich an fast alles. Und er bringt etwas mit, von dem er nicht weiß, dass er es trägt. Die Spielleitung kann aus einem Wiederkehrer einen der 41 von Nordlicht machen, einen Vermissten aus einer Akte oder einen alten Freund eines Charakters.

Er steht da, als wäre er nur kurz weg gewesen. Die Kleidung stimmt nicht mit dem Jahr überein, die Frisur nicht, die Art, wie er ein Telefon hält. Er lächelt, wenn er jemanden erkennt. Die Uhr an seinem Handgelenk ist stehen geblieben, an dem Tag, an dem er ging.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Pistole oder Messer 4 + 4, Schaden 3, oder eine Kraft der anderen Seite 5 + 5, Schaden 4, Fläche 3, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 24
Grauen	Verstörend (2) für jeden, der ihn von früher kennt
Besonderheit	Zwei Aktionen pro Runde. Uhren in 10 m bleiben stehen. Kristalle in 10 m werden klar und flüstern seinen Namen
Schwäche	Silber und Brandmunition. Ein Bannkreis hält ihn fest, aber er kann darin sprechen, und er spricht mit der Stimme
Spuren	Ein Mann in Kleidung aus einer anderen Zeit, auf Aufnahmen immer am Bildrand. Uhren, die an Orten stehen bleiben, an denen er war
Verhalten	Will zurück in sein altes Leben und versteht nicht, warum es nicht mehr da ist. Wird gefährlich, wenn man ihn festhalten will. Beantwortet Fragen, aber seine Antworten öffnen neue Türen.
Begegnung	Beginnt mit einer Sichtung, einem alten Freund, einem Foto. Die beste Szene ist ein Gespräch, kein Kampf: Was hat er drüben gesehen? Der Kampf kommt, wenn der Rat ihn holen lassen will.
Was bleibt	Was er mitgebracht hat: ein Gegenstand von drüben, eine Erinnerung, ein Satz. Für den Metaplot: Er kennt einen der 41 oder Holloway. Ein Artefakt nach Wahl der Spielleitung.

Kristallwächter

Elite, Kreatur · Stimme

Wo ein Kristall lange genug in der Erde liegt, wächst um ihn herum etwas. Aus Stein, Staub und dem, was die Stimme darin flüstert, entsteht eine Gestalt, die den Kristall bewacht. Kristallwächter haben keinen eigenen Willen. Sie haben einen Auftrag, und niemand weiß, wer ihn gegeben hat.

In einer Höhle oder einem Stollen stehen Figuren, die aussehen wie Tropfsteine in Menschengestalt, mit Adern aus klarem Kristall. Sie bewegen sich nicht. Bis jemand dem Kristall zu nahe kommt. Dann drehen sie den Kopf, alle gleichzeitig, mit einem Geräusch wie brechendes Eis.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Steinfaust 4 + 4, Schaden 4, Durchschlag 1
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 4 (Stein) / 14
Grauen	Unheimlich (1)

Wert	Angabe
Besonderheit	Unverwundbar, solange sie den Kristall berühren. Zerfallen zu Sand, wenn der Kristall erschöpft wird oder in Beryllium verpackt ist
Schwäche	Brandmunition und Schallwaffen richten doppelten Schaden an. Die Stimmgabel von Wales lässt sie für eine Runde erstarren
Verhalten	Bewegen sich nur, wenn jemand den Kristall bedroht. Verfolgen niemanden über zehn Meter hinaus. Wer zurückweicht, ist sicher
Spuren	Kristallfunde in Höhlen, die Sammler als verflucht bezeichnen, Söldner, die in einem Stollen verschwunden sind, Tropfsteine, die wie Menschen aussehen
Begegnung	Die Zelle soll einen Kristall bergen. Ein Thaumaturg kann den Kristall zum Schweigen bringen, ein Engineer eine Beryllium-Kiste bauen, ein Soldier Zeit gewinnen. Gewalt allein ist der schwerste Weg
Was bleibt	Der Kristall, eine Handvoll Kristallstaub aus den Wächtern für das Kollegium oder die Munitionswerkstatt

Chorkind

Profi · Stimme

Ein Kind mit schlafender Gabe, das nie geöffnet wurde und dessen Gabe von selbst erwacht ist, schlecht. Die Baustein-Psion-Geheimnisse beschreiben, was dann geschieht: eine Straße, die in Brand gerät, ein Aquarium, das kocht. Das Chorkind ist kein Monster. Es ist ein verängstigtes Kind, das etwas hört und nicht weiß, wie man es leiser stellt.

Ein Kind von acht oder zehn Jahren, barfuß, in einem Schlafanzug, das mitten in der Nacht auf einer Straße steht und summt. Um es herum flackern die Laternen. Wer ihm zu nahe kommt, hört das Summen im eigenen Kopf, und es klingt vertraut.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Ungesteuerte Kraft 4 + 3, Schaden 3, Fläche 3. Welche, bestimmt die Spielleitung: Feuer, Kraftstoß, Schrei, Stille
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 7
Grauen	Verstörend (2), für Psionen Grauenhaft (3), weil sie sich erinnern
Besonderheit	Die Kraft wirkt jede Runde von selbst, auch ohne Absicht. Jeder Psion in 100 m würfelt jede Runde seinen Resonanzwurf
Schwäche	Ein Helm, eine Kappe, ein Stück Legierung S. Ein Telepath kann es beruhigen: WK + Telepathie gegen Schwer (3). Ein Psychic Healer schafft es mit WK + Psychische Heilung gegen Schwer (3)
Verhalten	Flieht vor Erwachsenen, sucht einen Ort, an dem es still ist. Greift nur an, wenn es festgehalten wird
Spuren	Brände ohne Ursache, Kinder, die im Schlaf singen, eine Pflegefamilie, die nicht die Polizei ruft, sondern eine Nummer, die sie nicht kennen dürfte
Begegnung	Die Zelle muss das Kind finden, bevor die Hände es tun, oder die Offenen. Was sie danach mit ihm tut, ist die Frage, die der Baustein Psion stellt
Was bleibt	Ein Kind. Und eine Entscheidung, die niemand in der Zelle vergisst

Schwellenhüter

Anführer, Kreatur · Stimme

Nicht jeder Riss ist ein Loch. Manche sind bewacht. An großen, alten Rissen, an Orten wie Solberg oder dem Brocken, steht etwas an der Schwelle, das weder ganz

auf dieser Seite noch ganz auf der anderen ist. Es entscheidet, wer hindurchgeht, und in welche Richtung.

Eine hohe Gestalt in einem Türrahmen, der mitten in der Luft steht. Sie trägt Kleider aus verschiedenen Jahrhunderten übereinander, und ihr Gesicht ist das Gesicht dessen, der sie ansieht, nur älter. Sie spricht mit der Stimme, die Psionen die Dreizehnte nennen.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Berührung 5 + 5, Schaden 5, Rüstung zählt nicht, oder Frage: Jeder in 20 m muss eine ehrliche Antwort geben oder 3 Belastung erleiden. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 3 / 30
Grauen	Wahnsinnig machend (4)
Besonderheit	Kann nicht getötet werden, solange der Riss offen ist. Bei 0 LP weicht er zurück, und der Riss schließt sich für ein Jahr. Er kann Menschen durchlassen, wenn sie ihm etwas geben: einen Namen, eine Erinnerung, ein Jahr
Schwäche	Silber, Brandmunition, ein Bannkreis um den Türrahmen. Und die Wahrheit: Wer ihm eine Frage stellt, die er nicht beantworten kann, lässt ihn eine Runde schweigen
Verhalten	Spricht zuerst, kämpft zuletzt. Er bietet an, er fragt, er verhandelt. Er hält jede Abmachung, und er versteht Abmachungen sehr wörtlich
Spuren	Ein Türrahmen ohne Tür an einem Ort, an dem nie ein Haus stand. Zeugen, die mit sich selbst gesprochen haben. Ein Kristall, der immer in dieselbe Richtung zeigt
Begegnung	Das Finale einer langen Kampagne. Die Zelle steht vor einer Tür, hinter der jemand wartet, den sie zurückholen will, oder vor etwas, das hindurch will. Der Schwellenhüter will verhandeln
Was bleibt	Ein geschlossener Riss, ein zurückgeholter Mensch, oder ein Charakter, der einen Teil von sich gegeben hat. Ein Faden für jede Akte über die Stimme

Das Fremde

Nicht alles Leben, das nicht von hier ist, kommt durch die Risse. Manches ist älter als die Menschheit und liegt im Eis, am Meeresgrund, in Meteoriten. Manches ist gekommen, um zu beobachten. Es folgt eigenen Regeln, hat eigene Ziele und kümmert sich um die Stimme so wenig wie um die Menschen. Die Astrobiologen des Instituts wissen mehr darüber, als sie berichten.

Spuren: Unbekannte Moleküle, Lichter über Wasser, Tiere mit falschen Organen, Funksignale ohne Sender. Kristalldetektoren bleiben stumm. **Schwäche:** Hitze oder Kälte je nach Art. Gewöhnliche Waffen wirken voll, Silber und Bannkreise gar nicht.

Die Kolonie

Handlanger, Kreatur · Fremde · mit Unterarten

Zellen, die eine Million Jahre im Eis gelegen haben oder in einem Meteoriten auf die Erde fielen, und die, einmal aufgetaut, wachsen. Die Kolonie ist kein Tier, sondern ein Gewebe, das sich organisiert. Sie besetzt Körper, Gebäude, Wasserleitungen. Einzelne Teile sind schwach. Die Kolonie als Ganzes lernt.

Zuerst ist es nur ein Film auf dem Wasser, ein Schimmer wie Öl. Dann Fäden an den Rohren, feucht und warm. In einem besetzten Haus ist es still, zu still, und es riecht nach Kupfer. Wer die Wand berührt, spürt einen Puls.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Gewebestrang 2 + 2, Schaden 2, bei Treffer KO + Zähigkeit gegen Machbar (2) oder infiziert
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 6
Grauen	Unheimlich (1), Grauenhaft (3) beim Anblick eines vollständig besetzten Menschen
Schwäche	Kälte unter −20 °C legt sie still, Feuer richtet doppelten Schaden an. Silber wirkt wie Blei
Spuren	Wasser mit schimmerndem Film, ein Geruch nach Kupfer, Kranke mit gleicher Hautzeichnung. Funksignale mit einer Zahlenfolge

Wert	Angabe
Verhalten	Breitet sich aus, langsam und stetig. Die Kolonie greift nicht an, sie wächst. Gefährlich wird sie, wenn man sie verletzt: Dann schickt sie ihre Wirte.
Begegnung	Ein Wohnblock, in dem die Bewohner seit Wochen dieselben Symptome haben. Die Zelle muss den Kern finden, meist im Keller oder in der Wasserleitung, und ihn vereisen oder verbrennen, bevor die Kolonie merkt, was geschieht.
Was bleibt	Eine Probe der Kolonie, lebend, in einer Kryobox: eine Probe „Unbekannt“ für Prototypen, +1 Kontamination. Wer sie ins Institut bringt, erfährt, dass es nicht die erste ist.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Nebel	Die Kolonie als Sporenwolke. Fläche 5, Angriff nur Infektion, kein Schaden. Nur mit Atemgerät sicher.
Gewebe	Die Kolonie an Wänden und Böden. Bewegt sich nicht, greift an, wer darauf tritt. LP 12.
Wirt	Ein besetzter Mensch. Werte eines Kultisten, spricht noch, handelt nicht mehr für sich. Grauenhaft (3).

Der Zuschauer

Elite, Kreatur · Fremde

Hochgewachsen, grau, still. Zuschauer erscheinen am Rand von Orten, an denen etwas geschieht, und sehen zu. Sie greifen nicht an, solange man sie nicht aufhalten will. Niemand weiß, woher sie kommen und wem sie berichten. Das Institut hat drei Fotos von ihnen, aufgenommen 1957, 1977 und 2019, am Rand von Rissen. Auf allen drei ist es vielleicht derselbe.

Man bemerkt ihn am Rand, zu groß für einen Menschen, zu still für ein Tier. Wer sich umdreht, sieht nur noch die Stelle, an der er stand. Auf Fotos ist er verwackelt, immer, auch wenn alles andere scharf ist.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Lichtpuls 4 + 4, Schaden 4, Präzise, Reichweite 50 m. Oder Lähmung: WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3), sonst eine Runde handlungsunfähig
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 2 / 14
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Unsichtbar für Kameras. Telepathen hören nur ein gleichmäßiges Rauschen. Zieht sich zurück, wenn die Hälfte der LP verloren ist, und hinterlässt nichts
Schwäche	Starke elektromagnetische Felder stören ihn: Feldstörung und EMP geben −2 Würfel auf seine Proben
Spuren	Zeugen, die von einem großen, grauen Mann sprechen, der nicht blinzelte. Stromausfälle in einem genauen Kreis
Verhalten	Beobachtet, notiert, verschwindet. Greift nur an, wenn jemand ihm den Weg versperrt oder etwas nimmt, das er beobachtet. Schützt manchmal Menschen, ohne dass jemand versteht, warum.
Begegnung	Die Zelle ist an einem Riss, bei einem Fund, bei einem Kind, und merkt, dass sie nicht allein ist. Der Zuschauer ist fast immer ein Rätsel, selten ein Kampf. Die Frage ist nicht, wie man ihn besiegt, sondern wem er berichtet.
Was bleibt	Nichts, fast nie. Wenn doch: ein Fußabdruck, ein Stück Material wie vom grauen Handschuh aus dem Kapitel Artefakte, eine Aufnahme mit einem Rauschen, das sich entschlüsseln lässt.

Der Tiefe Kreis

Anführer, Kreatur · Fremde

Am Grund des Meeres, in viertausend Metern Tiefe, liegt ein Kreis aus Licht. Dr. Tariq Hassan hat ihn gefilmt. Was ihn erzeugt, ist ein Wesen, so groß wie eine Kirche, halb Tier, halb Bauwerk, das seit Jahrtausenden schläft und seit 2011 träumt. Seine Träume steigen auf: Fische, die an Land kriechen, Seeleute, die dieselben Worte sprechen, Wale, die stranden, immer mit dem Kopf nach Süden. Die Zelle kämpft nicht gegen den Tiefen Kreis. Sie kämpft gegen das, was er schickt.

Man sieht ihn nicht. Man sieht, was er schickt: gestrandete Wale, Fischer mit leeren Augen, ein Licht auf dem Echolot. Und man träumt. Wer an einer Küste schläft, an der er träumt, wacht mit Salz auf den Lippen auf.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Traumwelle 5 + 5 gegen alle in 100 m einer Küste, Schaden 3 Belastung statt LP, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	Unerreichbar in der Tiefe. Seine Boten: Werte einer Kolonie oder eines Kristallmutanten
Grauen	Wahnsinnig machend (4) beim direkten Anblick, Verstörend (2) im Traum
Besonderheit	Ruft einmal pro Szene 1W6 Boten aus dem Wasser. Kann nicht getötet, nur wieder in Schlaf versetzt werden
Schwäche	Stille. Ein starkes Störsignal im Wasser, ein Sonar auf der richtigen Frequenz, ein Echo-Operative mit einem Plan
Spuren	Gestrandete Wale, Fischer mit gleichen Träumen, ein Licht auf dem Echolot, das nicht dort sein dürfte
Verhalten	Schläft und träumt. Seine Träume sind Befehle für alles, was im Wasser lebt und nicht von hier ist. Er wacht nicht auf, solange niemand ihn weckt. Die Kolonie und die Boten tun es langsam.
Begegnung	Eine Küstenstadt, eine Bohrinsel, ein Fischerdorf. Die Zelle kämpft gegen Boten und muss gleichzeitig herausfinden, wie man ihn wieder in tiefen Schlaf versetzt. Ein Schiff, ein Sonar und eine Nacht auf See.
Was bleibt	Eine Koralle wie der Korallenstab aus dem Kapitel Artefakte. Fäden für jede Akte über Keplers Bohrkern oder Hassans Video. Und die Gewissheit, dass er noch da ist.

Keimling

Handlanger, Kreatur · Fremde · mit Unterarten

Eine Larve, die in Meteoriten und Eisbohrkernen die Zeit überdauert hat und in einem warmen Körper erwacht. Keimlinge sind der erste Schritt von etwas Größerem. Sie fressen, sie wachsen, sie häuten sich. Was nach der dritten Häutung aus ihnen wird, hat noch niemand gesehen, und das Institut hofft, dass es so bleibt.

Ein Hund, der nicht mehr frisst, eine Kuh mit einem Buckel, der sich bewegt, ein Mensch mit einer Beule unter der Haut, die wandert. Wenn sie schlüpfen, sind sie so groß wie eine Hand: blass, glatt, mit einem Maul, das sich in vier Richtungen öffnet.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Biss 2 + 3, Schaden 2. Bei 2 Überschuss gräbt er sich in den Körper: KO + Zähigkeit gegen Schwer (3) oder 1 Schaden pro Stunde, bis ein Biochemist ihn entfernt

Wert	Angabe
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 3
Grauen	Unheimlich (1), Grauenhaft (3), wenn er aus einem Menschen schlüpft
Besonderheit	Tritt in Gruppen von 2W6 auf. Wächst mit jedem Wirt: Nach jeder Szene, in der er fressen konnte, +2 LP
Schwäche	Kälte legt ihn still, Salzwasser tötet ihn in Sekunden. Silber wirkt wie Blei
Verhalten	Sucht Wärme und Wirte. Flieht vor Kälte. Bleibt in der Nähe dessen, aus dem er geschlüpft ist
Spuren	Kranke Tiere in der Nähe eines Meteoritenfundes, ein Bauer, der seine Kühe verbrannt hat, eine Probe im Kühlhaus, deren Behälter von innen zerkratzt ist
Begegnung	Ein Hof, ein Dorf, eine Forschungsstation. Die Zelle muss alle Keimlinge finden, bevor einer die dritte Häutung erreicht. Eine Jagd gegen die Uhr mit Wärmebildkameras und Salz
Was bleibt	Tote Larven für das Institut, eine lebende, wenn jemand vorsichtig war: Probe „Unbekannt“, +1 Kontamination

Unterarten

Unterart	Unterschied
Zweite Häutung	Größe einer Katze, LP 8, Angriff 3 + 3, Schaden 3. Klettert.
Dritte Häutung	Unbekannt. Die Spielleitung entscheidet. Mindestens Elite, Grauenhaft (3).

Der Schwarm

Kreatur · Fremde

Etwas, das aussieht wie Insekten und keine sind: tausende kleine, metallisch glänzende Körper, die sich zu einem Wesen zusammenschließen. Der Schwarm kam 1908 mit dem, was über Sibirien explodierte, und schlief in Bernstein und Erz, bis Abteilung 13 ihn weckte. Er ist nicht klug, aber er lernt schnell, und er lernt gemeinsam.

Ein Summen, das anschwillt, dann eine dunkle Wolke, die sich gegen den Wind bewegt. Wenn der Schwarm landet, formt er Gestalten: eine Hand, ein Gesicht, eine Wand. Er riecht nach heißem Metall.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Umhüllen 4 + 4 gegen alle in einem Raum, Schaden 2, Rüstung zählt nur zur Hälfte
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 0 / 20. Schusswaffen richten nur 1 Schaden an, Flächenwaffen vollen
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Kann sich aufteilen und wiedervereinen. Dringt durch Lüftungsschächte und Ritzen. Frisst Metall und Elektronik: Jede Runde fällt ein Gerät der Zelle aus
Schwäche	Feuer, Flammenwerfer, Hitze über 200 Grad. EMP lässt ihn für eine Runde zerfallen. Ein Magnetfeld lockt ihn an
Verhalten	Sucht Metall und Energie. Greift Menschen an, die zwischen ihm und seinem Futter stehen. Kehrt zu seinem Ursprung zurück, wenn er satt ist
Spuren	Autos, die über Nacht zerfressen wurden, Stromleitungen ohne Kupfer, ein Summen über einem Industriegebiet, Unterlagen auf Russisch
Begegnung	Eine Industrieanlage, ein Rechenzentrum, ein Stützpunkt. Die Zelle muss ihn zu einer Falle locken: ein Magnetfeld, eine Brennkammer, ein Hochofen. Ein Physicist ist unbezahlbar
Was bleibt	Metallische Körper für die Werkstatt: Ein Prototyp mit Schwarmresten erhält eine Probe „Unbekannt“. Und die Frage, wer ihn geschickt hat

Der Pilot

Elite · Fremde

Nicht alles, was vom Himmel fällt, ist tot. Der Pilot ist ein Wesen, das mit einem Fahrzeug abgestürzt ist, verletzt, allein, in einer Welt, die es nicht versteht. Es ist intelligent, ausgebildet, und es hat Angst. Es ist der einzige Gegner in diesem Atlas, der vielleicht nach Hause will.

Eine Gestalt, etwas kleiner als ein Mensch, in einem Anzug, der sich wie Haut bewegt, mit einem Helm ohne Visier. Sie hinkt. Sie hat etwas in der Hand, das eine Waffe sein könnte oder ein Werkzeug. In einem Wald in der Nähe liegt etwas Glattes, Rauchendes im Boden.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Handgerät 4 + 4, Schaden 4, Präzise, oder Lähmfeld 4 + 4 gegen alle in 5 m: KO + Zähigkeit gegen Schwer (3), sonst eine Runde handlungsunfähig
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Anzug) / 12, nach dem Absturz noch 8
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Versteht nach einer Szene genug Sprache, um einfache Sätze zu verstehen. Ein Telepath hört Bilder: einen Himmel mit zwei Sonnen, einen Ruf, ein Warten
Schwäche	Die Atmosphäre schadet ihm: Jede Stunde ohne Helm 1 Schaden. Ein Astrobiologist kann herausfinden, was er braucht
Verhalten	Versteckt sich, beobachtet, verteidigt sich. Greift nur an, wenn er gejagt wird. Wer ihm hilft, bekommt Hilfe zurück
Spuren	Ein Lichtblitz über einem Wald, ein Krater, der über Nacht mit Planen abgedeckt wurde, STILLWATER-Agenten in einem Gasthof, verbrannte Bäume in einem genauen Kreis
Begegnung	Ein Wettlauf zwischen der Zelle, STILLWATER und einem Sammler. Wer findet den Piloten zuerst, und was tut er dann: ausliefern, verstecken oder nach Hause schicken?
Was bleibt	Technik aus dem Wrack, die Reife-5-Prototypen möglich macht. Oder ein Verbündeter, der eines Tages zurückkommt. Oder eine Leiche in einem Labor von STILLWATER

Die Verwandelten

Menschen, deren Körper sich verändert hat: durch einen Kristall, den sie berührt haben, durch Naniten, die niemand mehr steuert, durch eine klinische Studie mit Zellen aus einem Riss. Die Verwandelten sind Opfer, bevor sie Gegner sind. Viele wissen nicht, was mit ihnen geschieht. Einige wollen gerettet werden. Einige nicht mehr.

Spuren: Kranke mit unbekannten Symptomen, Blutproben, die sich im Röhrchen bewegen, Verstümmelungen, die keine Waffe verursacht hat, Laborabfälle am falschen Ort. **Schwäche:** Feuer und Energiewaffen stoppen die Regeneration, EMP legt Naniten still. **Gegner aus anderen Büchern:** Kristallmutant (Grundregelwerk).

Wucherer

Handlanger · Verwandelte

Teilnehmer einer klinischen Studie von Morrow Biologics, Patienten mit einer Therapie, die zu gut anschlägt. Ihr Gewebe heilt schneller, als es sollte, und hört nicht mehr auf. Knochen wachsen durch die Haut, Narben werden zu Panzern. Sie haben Schmerzen, immer, und sie sind stärker als vorher.

Ein Mensch in einem Krankenhaushemd, barfuß, auf einer Straße bei Nacht. Er humpelt, weil ein Knochen

durch die Haut gewachsen ist. Er bittet um Hilfe. Dann greift er an, weil er nicht mehr unterscheiden kann, wer hilft.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Faust oder Knochenwuchs 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 1 (Hornhaut) / 7
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Regeneriert 1 LP pro Runde. Fällt nicht bei 0 LP, sondern erst, wenn er in derselben Runde noch einmal getroffen wird
Schwäche	Feuer und Energiewaffen stoppen die Regeneration für die Runde
Spuren	Patientenakten mit dem Vermerk „Studie MB-7“, ein Krankenhaus, das nachts Patienten verlegt, Knochensplitter auf einem Gehweg
Verhalten	Verwirrt, verzweifelt, aggressiv aus Schmerz. Wucherer greifen an, was sich schnell bewegt, und fliehen vor Feuer. Manche können sprechen und bitten darum, es zu beenden.
Begegnung	Ein Krankenhaus, eine Klinik von Morrow Biologics, ein Park bei Nacht. Die Zelle muss entscheiden, ob sie Patienten oder Gegner vor sich hat. Ein Biochemist kann einen Wucherer stabilisieren, wenn man ihn lebend fängt.
Was bleibt	Gewebeproben, Patientenakten mit „Studie MB-7“, eine Spur nach Leiden. Wer einen Wucherer rettet, hat einen Zeugen gegen Morrow Biologics.

Nanitenwildling

Elite · Verwandelte

Ein Mensch, in dem Naniten laufen, die niemand mehr steuert: ein gescheiterter Versuch eines fremden Dienstes, ein gestohlenes Präparat, eine Verbindung zu Asklepios, über die niemand redet. Die Naniten halten ihn am Leben und bauen ihn um, nach einem Plan, den keiner kennt. Er ist schnell, klug und hat Angst vor dem, was er wird.

Er ist höflich und hat Angst. Seine Augen folgen zu schnell, seine Hände zittern nicht, obwohl er seit Tagen nicht geschlafen hat. Unter seiner Haut bewegt sich etwas, wenn das Licht schräg fällt.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Nahkampf 4 + 4, Schaden 4, oder Schusswaffe 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 (Haut unter der Haut) / 13
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2) für einen Nanotech Veteran, der sich in ihm erkennt
Besonderheit	Regeneriert 2 LP pro Runde. Einmal pro Kampf: eine Aktion zusätzlich
Schwäche	EMP und Feldstörung legen ihn eine Runde still und verhindern die Regeneration. In der Nähe von Kristallen summen seine Naniten, und er kann sich nicht verstecken
Spuren	Stromausfälle in der Nähe eines Menschen, der nicht schläft. Ein Nanitenscanner, der ausschlägt. Ein Nanotech Veteran, der sagt, er spüre einen Bruder
Verhalten	Flieht zuerst, kämpft, wenn er in die Enge getrieben wird, und dann sehr effizient. Er will wissen, was er ist. Wer es ihm sagen kann, gewinnt ihn als Verbündeten.

Wert	Angabe
Begegnung	Die Zelle jagt einen Menschen, den ein fremder Dienst verloren hat. Ein Nanotech Veteran der Zelle spürt ihn als Bruder. Die stärkste Szene ist die, in der beide miteinander reden.
Was bleibt	Naniten in einer Blutprobe, eine Spur zu STILLWATER oder Abteilung 13, eine Verbindung zu Asklepios, über die niemand spricht. Für einen Cyberneticist: eine Probe „Nanitenreste“.

Chimäre

Anführer, Kreatur · Verwandelte · mit Unterarten

Das Ergebnis, wenn jemand Zellen aus einem Riss mit Tiergewebe kreuzt, um zu sehen, was passiert. Morrow Biologics hat es in einem Labor in Lyon getan. Die Chimäre ist nicht böse. Sie ist hungrig, verängstigt und intelligenter, als ihre Schöpfer dachten. Sie teilt sich, wenn sie verletzt wird.

Zuerst verschwinden Hunde. Dann findet jemand etwas in einem Kanal, halb Tier, halb Panzer, das sich noch bewegt. Die Chimäre selbst sieht man spät: ein Umriss in einem Schacht, zu viele Beine, ein Geräusch wie Klackern auf Stein.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Klauen und Stacheln 5 + 5, Schaden 5, zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Chitin) / 26
Grauen	Grauenhaft (3)
Besonderheit	Bei jedem Treffer mit 4 oder mehr Schaden löst sich ein Teil ab und wird ein Handlanger (Werte eines Risslings ohne Schwäche gegen Silber)
Schwäche	Feuer und Energiewaffen verhindern die Teilung. Sie folgt dem Geruch ihres Labors. Wer einen Kittel von dort trägt, kann sie locken
Spuren	Tierkadaver in Kanälen, Sicherheitsleute von Morrow, die Fragen stellen, eine Kühlbox, die aus einem Labor fehlt
Verhalten	Hungrig, verängstigt, klug. Sie meidet Licht und Menschen, bis sie Hunger hat, dann jagt sie. Sie lernt Fallen nach einem Versuch. Verletzt, teilt sie sich und flieht, damit wenigstens ein Teil überlebt.
Begegnung	Kanäle, Lüftungsschächte, ein Labor in Lyon. Die Zelle muss die Mutter finden, bevor aus einer Chimäre zwanzig werden. Wer einen Kittel von Morrow trägt, kann sie locken.
Was bleibt	Chitin für eine Weste wie im Kapitel Artefakte. Gewebe für einen Prototyp. Und Beweise, die Morrow Biologics lieber vernichtet hätte.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Schwimmer	Lebt in Kanälen und Hafenbecken. Initiative 6 im Wasser, 3 an Land.
Kletterer	Lebt in Lüftungsschächten und Dachstühlen. Greift von oben an, Verteidigung 4.
Mutter	Teilt sich nicht bei Treffern, sondern jede Stunde. Wer sie nicht findet, hat bald viele.

Glasmensch

Profi · Verwandelte

Ein Mensch, der zu lange neben einem Kristall gelebt hat: ein Sammler, ein Wachmann in einem Lager, ein Kind, das einen Splitter als Glücksbringer trug. Sein Körper wird langsam zu Kristall, von den Fingerspitzen

her. Er spürt keinen Schmerz. Er spürt immer weniger. Und er hört das Flüstern immer lauter.

Ein Mensch mit Handschuhen im Sommer, der sich steif bewegt. Wenn er sie auszieht, sind seine Finger klar wie Glas, mit roten Adern darin. Seine Stimme klingt, als spräche er in einem großen, leeren Raum.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Kristallfaust 3 + 3, Schaden 3, Durchschlag 1
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Kristallhaut) / 10
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2) für Thaumaturgen, die das Flüstern in ihm hören
Besonderheit	Wirkt wie ein schwacher Kristall: Ein Thaumaturg kann aus ihm 3 ME ziehen, und das tut ihm weh. Wird er getötet, zerspringt er, und jeder in 3 m erleidet 2 Schaden
Schwäche	Schallwaffen und die Stimmgabel. Beryllium verlangsamt die Verwandlung. Ein Alchemist kann sie aufhalten, wenn er früh genug kommt
Verhalten	Will nicht kämpfen. Will wissen, ob man ihn heilen kann. Wird gefährlich, wenn jemand ihm den Kristall nehmen will, der ihn verwandelt, weil er ohne ihn nicht mehr leben kann
Spuren	Ein Arzt, der ein Röntgenbild nicht erklären kann, ein Sammler, der seit Monaten keine Hand mehr gegeben hat, ein Glöckchen-Geräusch, wenn jemand geht
Begegnung	Die Zelle findet ihn, bevor er vollständig verwandelt ist. Die Frage ist, ob man ihn retten kann und was es kostet. Ein Kristallmutant ist das, was aus ihm wird, wenn niemand kommt
Was bleibt	Kristallstaub, wenn er stirbt. Ein Mensch mit gläsernen Händen, wenn er lebt. Ein Faden zu dem Kristall, der ihn verwandelt hat

Hybridhunde

Handlanger · Verwandelte

Wachhunde, die Morrow Biologics in einem Versuch mit Rissgewebe behandelt hat, um sie schneller heilen zu lassen. Sie heilen schneller. Sie sind auch größer geworden, stärker und klüger, und sie gehorchen nur noch dem, der sie füttert. Einige sind ausgebrochen. Sie jagen in Rudeln.

Große Hunde mit zu langen Beinen, deren Fell stellenweise durch glatte, dunkle Platten ersetzt ist. Sie bellen nicht. Sie umkreisen. Wer sie bei Nacht sieht, sieht ihre Augen zuerst: sie reflektieren das Licht grünlich wie Katzenaugen.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Biss 3 + 3, Schaden 3. Bei 2 Überschuss liegt das Ziel am Boden
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 7
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Rudel von 3 bis 6, als Trupp nach den Regeln des Grundregelwerks. Regenerieren 1 LP pro Runde. Riechen Blut über einen Kilometer
Schwäche	Feuer stoppt die Regeneration. Eine Hundepfeife von Morrow bringt sie zum Stehen, für eine Runde
Verhalten	Jagen wie Wölfe: treiben auseinander, greifen den Schwächsten an. Fliehen, wenn ihr Leithund fällt
Spuren	Gerissene Schafe, Wanderer mit Bisswunden, die nicht zu einer bekannten Tierart passen, ein Zaun um ein Morrow-Gelände, von innen durchgebissen

Wert	Angabe
Begegnung	Ein Wald bei einem Labor, ein Dorf mit verängstigten Bauern, eine Nacht. Die Zelle jagt die Jäger. Wer den Leithund findet, beendet die Jagd
Was bleibt	Gewebeproben, ein Halsband mit der Seriennummer von Morrow Biologics, und Beweise für einen Versuch, der offiziell nie stattfand

Der verlorene Veteran

Elite · Verwandelte

Von den zwölf Überlebenden des Programms Asklepios gilt einer, Lazarus, seit 2015 als tot. Ein zweiter ist 2019 verschwunden, im selben Jahr, in dem der Öffner unter dem Institut zu klopfen begann und die Naniten der Zwölf seinen Takt aufnahmen (Baustein Scientist). Er verschwand nach einem Einsatz, bei dem seine Integration auf einen Wert stieg, den die Ärzte nicht für möglich hielten. Er ist noch da, irgendwo, und die Naniten in ihm sind jetzt mehr als er. Sie suchen etwas, und sie benutzen ihn dafür.

Ein Mann in abgetragener Kleidung, der nicht friert, nicht schwitzt, nicht blinzelt. Wenn er sich bewegt, ist er zu schnell. Wenn er spricht, spricht er manchmal mit zwei Stimmen, seiner eigenen und einer ruhigeren, die „wir“ sagt.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Nahkampf 5 + 4, Schaden 4, oder Schusswaffe 4 + 4, Schaden 4. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 3 (Nanitenpanzer) / 18
Grauen	Verstörend (2), Grauenhaft (3) für jeden Nanotech Veteran der Zelle
Besonderheit	Regeneriert 3 LP pro Runde. Kann die Naniten eines Nanotech Veterans in 10 m ansprechen: WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3), sonst handelt der Veteran eine Runde, wie er will
Schwäche	EMP und die Wardenclyffe-Spule aus dem Kapitel Artefakte. Und sein Name: Wer ihn bei seinem Klarnamen ruft, holt den Menschen für eine Runde zurück
Verhalten	Sucht Kristalle, besonders die Bleikästen ohne Nummer im Archiv des Kollegiums. Meidet Kämpfe mit O.D.I.N., bis man ihm den Weg versperrt
Spuren	Einbrüche in Lager, in denen nur Kristallstaub fehlt, ein Lazarus-Signal auf einer Frequenz, die es nicht geben dürfte, ein Nanotech Veteran der Zelle, der nachts aufwacht und eine Richtung weiß
Begegnung	Die Zelle jagt einen der ihren. Der stärkste Moment ist nicht der Kampf, sondern der, in dem der Mensch für eine Runde zurückkommt und etwas sagt
Was bleibt	Ein Veteran, den man vielleicht retten kann. Oder Naniten, die jetzt frei sind. Ein Faden zu Asklepios, zur Ampulle S-1 und zu dem, was die Naniten suchen

Das Alte

Wesen aus Sagen und Märchen, die es wirklich gibt. Manche sind älter als die Menschheit, manche sind aus den Geschichten entstanden, die Menschen über sie erzählt haben. Manche kamen durch Öffnungen lange vor Solberg, 1871 oder früher, und sind geblieben. Sie folgen alten Regeln, und wer die Regeln kennt, kann mit ihnen verhandeln. Wer sie nicht kennt, verliert.

Spuren: Tiere, die einen Weg meiden, Salz, das sich verfärbt, Milch, die sauer wird, alte Leute im Dorf, die nicht darüber reden, Namen auf Grabsteinen, die man nicht aussprechen soll. **Schwäche:** Salz, Eisen, Silber, das richtige Wort, der richtige Name. Energiewaffen und EMP nützen nichts. **Gegner aus anderen Büchern:** Dämon (Grundregelwerk).

Nachzehrer

Handlanger, Kreatur · Alte

Tote, die nicht ruhen, aus einer alten Sage aus Norddeutschland und Polen: Wer mit offenem Mund begraben wurde, zehrt im Grab an den Lebenden. Nachzehrer verlassen ihr Grab selten. Aber seit 2011 werden sie unruhig, und in manchen Dörfern sterben in einem Winter mehr alte Leute, als sollten.

Ein alter Mann in einem Anzug, der seit Jahrzehnten aus der Mode ist, an einem Bett in einem Pflegeheim. Die Pflegerin denkt, er sei ein Verwandter. Er kommt jede Nacht. Die Frau im Bett wird jeden Morgen schwächer.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Biss 3 + 2, Schaden 2, bei Treffer 1 Belastung
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 1 / 6
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Steht wieder auf, wenn er nicht mit Eisen oder Salz getötet wurde, in der nächsten Nacht
Schwäche	Eisen und Salz richten doppelten Schaden an. Ein Stein im Mund hält ihn im Grab
Spuren	Gräber, deren Erde locker ist, Todesfälle in einer Familie, einer nach dem anderen, Hunde, die nachts am Friedhof heulen
Verhalten	Kehrt in dieselbe Familie zurück, immer wieder. Er greift nicht Fremde an, nur Verwandte. Er ist langsam und hartnäckig und kommt jede Nacht wieder.
Begegnung	Eine Familie, in der einer nach dem anderen stirbt. Die Zelle muss das Grab finden, einen Stein in den Mund legen oder einen Nagel schlagen. Die alte Frau im Dorf weiß, wie. Die Familie will nichts davon hören.
Was bleibt	Nichts als Knochen im Grab, und eine Familie, die aufhört zu sterben. Für den Antiquarian: ein Kirchenbuch mit einer Reihe Todesfälle, die sich alle 30 Jahre wiederholt.

Waldgänger

Elite, Kreatur · Alte · mit Unterarten

Etwas, das im Wald wohnt, seit es Wald gibt. Die Sagen nennen es Waldschrat, Leshy, Holzfräulein. Es sieht aus wie ein alter Mann, ein Kind, ein Baum, je nachdem, wer hinsieht. Es duldet Menschen, die seine Regeln achten: nicht pfeifen, nicht rufen, nichts mitnehmen. Wer sie bricht, findet nicht mehr hinaus.

Ein alter Mann mit einem Hut, der mitten im Wald Pilze sammelt und freundlich grüßt. Ein Kind, das hinter Bäumen lacht. Eine Gestalt aus Ästen, die man nur aus dem Augenwinkel sieht. Und der Weg, der gerade noch da war, ist weg.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Äste und Wurzeln 4 + 4, Schaden 3, Fläche 3, oder Irreführung: Wer im Wald ist, würfelt Überleben gegen Schwer (3), sonst verirrt
Verteidigung / Rüstung / LP	4 im Wald, 2 außerhalb / 2 (Rinde) / 14
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn er ein Gesicht zeigt, das ein Charakter kennt

Wert	Angabe
Besonderheit	Verhandelt. Ein Invoker oder Negotiator kann mit ihm reden, wenn er die Regeln kennt. Er hält jede Abmachung, wörtlich
Schwäche	Eisen, Feuer am Waldrand, und ein Mensch, der seine Kleidung links herum trägt: Den kann er nicht irreführen
Spuren	Wanderer, die im Kreis gelaufen sind und nicht wissen, warum. Holzfäller, die kündigen. Ein Pfad, der jeden Tag woanders endet
Verhalten	Beobachtet, prüft, bestraft. Er achtet seine eigenen Regeln streng und erwartet dasselbe. Wer höflich ist, bekommt einen Weg heraus. Wer pfeift, ruft, schießt oder etwas mitnimmt, bekommt ein Rätsel und dann Wurzeln.
Begegnung	Wanderer verschwinden, ein Holzfäller kommt nicht zurück, ein Förster weiß mehr, als er sagt. Die Zelle kann kämpfen oder verhandeln. Verhandeln ist klüger. Die Regeln herauszufinden, ist die eigentliche Ermittlung.
Was bleibt	Ein gehaltenes Versprechen, und ein Wald, der der Zelle künftig gewogen ist. Oder der Stock des Waldgängers aus dem Kapitel Artefakte, wenn jemand ein Geschenk verdient hat.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Moorgeist	Lebt im Moor. Irreführung wird Ertrinken: Wer verirrt ist, erleidet 2 Schaden pro Runde.
Bergalter	Lebt in Höhlen und Stollen. Hört jedes Wort, das in seinen Gängen gesprochen wird.

Die vom See

Anführer, Kreatur · Alte

In jedem tiefen See in Europa gibt es eine Geschichte von einer Frau, die unten wohnt. Die meisten sind nur Geschichten. Diese nicht. Sie ruft mit der Stimme eines Menschen, den man verloren hat. Wer ihr folgt, geht ins Wasser und kommt nicht zurück. Sie nimmt einen Menschen alle sieben Jahre. Seit 2011 nimmt sie einen jeden Winter. Manche Antiquare glauben, dass sie mit dem Solbergsee verwandt ist.

Zuerst hört man sie. Eine Stimme vom Wasser, leise, vertraut, die Stimme eines Menschen, den man verloren hat. Dann sieht man sie, knapp unter der Oberfläche, ein blasses Gesicht, das lächelt. Das Wasser ist ruhig, auch wenn es windet.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Ruf 5 + 5 gegen WK + Geistige Widerstandskraft aller in Hörweite, wer verliert, geht ins Wasser. Im Wasser: Griff 5 + 5, Schaden 4, Ertrinken
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 22, nur im Wasser verwundbar
Grauen	Grauenhaft (3), wenn sie mit einer bekannten Stimme ruft
Besonderheit	Zwei Aktionen pro Runde. Kann das Ufer nicht verlassen. Wer sich die Ohren mit Wachs verschließt, ist gegen den Ruf immun, hört aber auch die eigene Zelle nicht
Schwäche	Salz im See, ein Kranz mit ihrem alten Namen, ein Versprechen, das eingelöst wird
Spuren	Ertrunkene, die gute Schwimmer waren. Ein Dorf, das jedes Jahr am selben Tag Blumen ins Wasser wirft. Eine Akte der Druckerei, die ein Ertrinken erfunden hat, das wirklich war

Wert	Angabe
Verhalten	Ruft, lockt, wartet. Sie verlässt das Wasser nie. Sie nimmt, was ihr versprochen wurde, und was man ihr nicht verspricht, nimmt sie trotzdem, einmal im Winter.
Begegnung	Ein Dorf an einem See, ein Ritual, das niemand mehr erklärt, ein Ertrunkener, der ein guter Schwimmer war. Die Zelle muss herausfinden, wer sie war und was man ihr einst versprochen hat. Dann kann sie es halten.
Was bleibt	Der Brautkranz aus dem Kapitel Artefakte. Die Geschichte einer Braut von 1809 im Kirchenbuch. Ein Dorf, das im nächsten Winter niemanden verliert.

Irrlicht

Handlanger, Kreatur · Alte · mit Unterarten

Kleine Lichter über Mooren und Sümpfen, die Wanderer vom Weg locken. Die Wissenschaft erklärt sie mit Sumpfgas. Manche sind Sumpfgas. Die anderen sind Wesen aus Licht und Hunger, so alt wie die Moore selbst. Sie ernähren sich von der Angst derer, die sich verirren, und von der Wärme derer, die ertrinken.

Ein blaues Licht in der Ferne, das schwankt wie eine Laterne. Dann ein zweites, näher. Wer ihnen folgt, glaubt, Stimmen zu hören, Hilfe zu finden, ein Haus zu sehen. Dann gibt der Boden nach.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Lockruf 3 + 3 gegen WK + Geistige Widerstandskraft, wer verliert, geht einen Schritt auf das Licht zu. Berührung: Schaden 2, Kälte, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 0 / 3, nur durch Salz, Eisen oder Licht verwundbar
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Treten zu 3 bis 7 auf. Wer im Moor einem Lockruf folgt, würfelt Überleben gegen Schwer (3), sonst steckt er fest und versinkt
Schwäche	Salz, Eisen, und helles, weißes Licht. Wer die eigene Laterne löscht, wird für sie unsichtbar
Verhalten	Locken, trennen, warten. Irrlichter kämpfen nicht, sie lassen das Moor für sich arbeiten
Spuren	Vermisste Wanderer, eine Moorleiche, die zu jung ist, Dorfbewohner, die nachts nie in eine bestimmte Richtung sehen
Begegnung	Ein Moor bei Nacht, eine Suche nach einem Vermissten. Die Zelle muss sich an ein Seil binden, die Laternen löschen und im Dunkeln suchen. Horror in Stille
Was bleibt	Der Vermisste, wenn man schnell war. Ein Faden zum Moorgeist, der die Irrlichter hält

Unterarten

Unterart	Unterschied
Grablicht	Über Friedhöfen. Lockt nicht, sondern zeigt, wo ein Toter keine Ruhe hat.
Kinderlicht	Klein und warm. Lockt nur Kinder, und die Kinder folgen gern.

Der schwarze Hund

Kreatur · Alte

In England heißt er Black Shuck, in Deutschland Kirchhofshund, in Skandinavien Kyrkogrim. Ein großer schwarzer Hund mit glühenden Augen, der auf Friedhöfen und Landstraßen erscheint, und wer ihn sieht, stirbt, so sagen die Geschichten, innerhalb eines Jahres. Die Geschichten übertreiben. Manchmal. Er ist ein Wächter, kein Mörder. Aber er bewacht die Grenze

zwischen den Lebenden und den Toten, und er nimmt es sehr genau.

Ein Hund, so groß wie ein Kalb, auf einer nebligen Landstraße. Er steht still und sieht die Zelle an. Seine Augen glühen rot wie Kohle. Er folgt, ohne Geräusch, immer im gleichen Abstand.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Biss 5 + 5, Schaden 5, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 2 / 24
Grauen	Grauenhaft (3). Wer die Probe verpatzt, würfelt am Ende der Kampagne einen W6: bei 1 stirbt der Charakter bei seinem nächsten Einsatz, wenn niemand es verhindert
Besonderheit	Unverwundbar für alles außer Silber und Kirchenglocken. Verfolgt nur, wer eine Grenze verletzt hat: ein Grab geöffnet, einen Toten zurückgeholt, einen Handel mit dem Tod gemacht
Schwäche	Silber. Der Klang einer Kirchenglocke vertreibt ihn für eine Nacht. Wer den Frevel wiedergutmacht, ist frei
Verhalten	Beobachtet, folgt, warnt. Er greift erst an, wenn der Frevler sich weigert, umzukehren
Spuren	Hundespuren, die an einem Friedhofstor enden, alte Geschichten im Dorf, ein Pfarrer, der nachts die Glocke läutet, ohne zu sagen warum
Begegnung	Die Zelle hat, ohne es zu wissen, eine Grenze verletzt: eine Totenmünze benutzt, einen Wiederkehrer mitgenommen, ein Grab geöffnet. Der Hund folgt. Die Mission ist, herauszufinden warum
Was bleibt	Ruhe, wenn der Frevel beendet ist. Eine Pfote mit silbernem Fell, wenn er fällt. Und die Frage, wer als Nächstes eine Grenze verletzt

Die Frau aus den Raunächten

Anführer, Kreatur · Alte

In den Alpen erzählt man von einer Frau, die in den Raunächten zwischen Weihnachten und Dreikönig durch die Dörfer zieht, mit einem Gefolge aus Gestalten mit Masken. Sie belohnt die Fleißigen und bestraft die Faulen, und ihre Strafen sind aus alten Märchen. Die Perchtenläufe sind heute Brauchtum. Aber in manchen Dörfern läuft jemand mit, der keine Maske trägt.

Eine große Frau in einem Mantel aus Stroh und Fell, mit einem Gesicht, das halb schön und halb verwittert ist. Um sie herum Gestalten mit Holzmasken, Glocken und Ruten, die tanzen, ohne Musik. Der Schnee um sie herum schmilzt nicht und knirscht nicht.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Berührung 5 + 5, Schaden 5, Kälte. Oder Urteil: Wer in diesem Jahr etwas Unrechtes getan hat, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen 5 + 5 und erleidet 3 Belastung und Überschuss als Schaden. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 28. Ihr Gefolge: 2W6 Handlanger mit Masken, Werte von Kultisten, flieht nie
Grauen	Grauenhaft (3)
Besonderheit	Erscheint nur in den zwölf Raunächten. Wer sie mit Speise und einem ehrlichen Wort empfängt, bekommt eine Gabe statt einer Strafe
Schwäche	Eisen, Salz auf der Türschwelle, Glocken aus Bronze. Und die Regeln: Wer sie kennt und einhält, ist für sie tabu
Verhalten	Richtet, belohnt, straft. Sie kämpft nicht um des Kampfes willen. Sie urteilt, und ihr Urteil ist nach alten Maßstäben gerecht

Wert	Angabe
Spuren	Ein Dorf, in dem in den Raunächten Menschen verschwinden, die Böses getan haben. Masken in einem Heimatmuseum, die nachts anders hängen. Ein Maskenschnitzer, der seit Wochen nicht schläft
Begegnung	Ein Bergdorf zwischen den Jahren, Schnee, Glocken, Brauchtum. Die Zelle muss herausfinden, wen sie holen will, und ob er es verdient hat. Eine moralische Frage mit Horror
Was bleibt	Eine Gabe, wenn die Zelle sie richtig empfangen hat: eine Maske, die vor Kälte schützt, ein Brot, das einen Monat reicht. Oder ein Charakter, der ein Urteil empfangen hat

Die Toten

Was von Menschen bleibt: ein Echo an einem Ort, eine Stimme in einem Gerät, ein Wille, der nicht gehen kann. Tote sind selten böse. Meistens sind sie verwirrt, festgehalten, oder sie wollen, dass etwas zu Ende gebracht wird. Man tötet keinen Toten. Man hört ihm zu, oder man schließt, was offen blieb.

Spuren: Kalte Stellen, Stimmen auf Aufnahmen, Gegenstände an falschen Orten, Wiederholungen: dieselbe Tür, die jede Nacht um dieselbe Zeit aufgeht. **Schwäche:** Salz, Licht, Silber, Worte. Und ein Ende für das, was offen blieb. **Gegner aus anderen Büchern:** Der Mann im blauen Pullover (Baustein Thaumaturg).

Spuk

Handlanger, Kreatur · Tote · mit Unterarten

Ein Echo eines Menschen an einem Ort, meist dort, wo er gestorben ist oder wo etwas Unerledigtes geblieben ist. Ein Spuk hat keinen Körper und kaum einen Willen. Er wiederholt, was er getan hat, und wird gefährlich, wenn man ihn dabei stört.

Eine Tür, die jede Nacht um 3:17 Uhr aufgeht. Schritte im oberen Stock, obwohl niemand dort wohnt. Ein Kinderlied aus einem Zimmer, das seit Jahren leer ist. Wer genau hinsieht, sieht einen Umriss, halb durchsichtig, der immer dasselbe tut.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Kältegriff 2 + 2, Schaden 2, Rüstung zählt nicht, oder Gegenstände werfen 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 5, nur durch Salz, Licht oder Silber verwundbar
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Verschwindet bei 0 LP und kehrt in der nächsten Nacht zurück, solange sein Grund nicht erledigt ist
Schwäche	Salz, helles Licht, Silber. Endgültig verschwindet er, wenn die Zelle herausfindet, was er wiederholt, und es beendet
Spuren	Mieter, die ausziehen. Ein Diktiergerät mit Rauschfilter, auf dem eine Stimme bleibt. Eine Uhrzeit, zu der immer etwas geschieht
Verhalten	Wiederholt, was er getan hat. Greift nur an, wenn man ihn dabei stört, oder wenn man ihm zu nahe kommt. Wird stärker, je länger er nicht gehen kann.
Begegnung	Ein Haus, ein Büro, ein Zimmer im Hort. Die Zelle muss herausfinden, wer er war und was offen ist. Eine Grauen-Probe ist sicher, ein Kampf fast nie nötig. Das Ende ist fast immer eine Handlung: ein Brief, der zugestellt wird, ein Grab, das gefunden wird.
Was bleibt	Eine Aufnahme mit seiner Stimme, ein Gegenstand, an dem er hing. Für einen Paranormal Detective ein Faden für jede offene Akte über Vermisste.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Poltergeist	Wirft Möbel. Angriff 3 + 3, Schaden 3, Fläche 3. Hängt oft an einem Kind, das lebt.
Wiederholer	Greift nie an. Wiederholt seine letzte Stunde. Wer mitspielt, erfährt, wie er starb.
Rufer	Ruft Namen. Wer antwortet, erleidet 1 Belastung und hört ihn eine Woche lang im Schlaf.

Besessener

Elite · Tote

Ein lebender Mensch, in dem ein Toter wohnt. Nicht immer gegen seinen Willen: Manche lassen einen Vater, eine Tochter, einen Geliebten herein und merken zu spät, dass der Tote nicht mehr gehen will. Der Besessene spricht mit zwei Stimmen, kennt Dinge, die er nicht wissen kann, und schläft nie.

Ein Mensch, der seit dem Tod eines Angehörigen dessen Gewohnheiten hat. Er raucht plötzlich, obwohl er nie geraucht hat. Er spricht einen Dialekt, den er nie gelernt hat. Und manchmal, wenn er lacht, lacht jemand anderes.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Nahkampf 4 + 3, Schaden 3, oder Schusswaffe nach Beruf
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 12
Grauen	Verstörend (2), wenn er mit der Stimme des Toten spricht
Besonderheit	Wer ihn verletzt, verletzt einen Unschuldigen. Wird er auf 0 LP gebracht, stirbt der Mensch, und der Tote sucht sich einen neuen Wirt in der Nähe
Schwäche	Ein Invoker (WE + Ritualismus), ein Psychic Healer (WK + Psychische Heilung) oder ein Paranormal Detective (IN + Okkultismus) kann den Toten austreiben: ausgedehnte Probe, 6 Erfolge, der Tote wehrt sich mit 4 + 4. Ein Gegenstand des Toten erleichtert die Probe
Spuren	Ein Mensch, der seit dem Tod eines Angehörigen dessen Gewohnheiten hat. Zeugen, die sagen, er sei „nicht mehr er selbst“. Eine Handschrift, die sich verändert hat
Verhalten	Der Tote will leben. Er schützt seinen Wirt, weil er ihn braucht, und er wehrt sich gegen jeden, der ihn austreiben will. Er redet, droht, bittet, und er weiß Dinge über jeden in der Zelle.
Begegnung	Eine Familie bittet um Hilfe, ein Zeuge verhält sich seltsam, ein Kollege ist nach einem Einsatz nicht mehr er selbst. Die Zelle muss den Toten herauslocken, ohne den Lebenden zu töten.
Was bleibt	Ein geretteter Mensch, der sich an nichts erinnert. Und ein Toter, der jetzt vielleicht Ruhe hat, oder einen neuen Wirt sucht, wenn die Austreibung misslang.

Die Wartende

Anführer, Kreatur · Tote

Ein Toter, der so lange gewartet hat, dass das Warten stärker ist als er selbst. Die Wartende hat ein Haus, ein Schiff, ein Hotel, eine Station übernommen und hält alle darin fest, die Lebenden und die Toten, bis endlich kommt, worauf sie wartet. Manchmal ist es ein Mensch. Manchmal eine Nachricht. Manchmal ein Datum, das nie kommt.

Ein Hotel, ein Schiff, eine Station, in der alles bereit ist: gedeckte Tische, gemachte Betten, eine Uhr, die stimmt. Und niemand ist da. Nur manchmal, am Ende eines Flurs, eine Frau in einem alten Kleid, die aus dem Fenster sieht und wartet.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Der Ort selbst: Türen schließen sich, Treppen führen zurück, Kälte 5 + 5, Schaden 3 Belastung, Rüstung zählt nicht. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	Unverwundbar. Ihre Macht sinkt nur, wenn die Zelle ihr Warten beendet

Wert	Angabe
Grauen	Grauenhaft (3)
Besonderheit	Hält bis zu zwölf Tote als Spuk um sich, die ihr gehorchen. Niemand verlässt den Ort, ohne eine Probe WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3) zu bestehen
Schwäche	Das, worauf sie wartet. Wer es findet und bringt, beendet sie in einem Augenblick. Salz und Licht halten sie eine Runde auf
Spuren	Ein Ort, an dem mehrere Menschen verschwunden sind, alle im selben Jahr. Ein Gästebuch, in dem Namen stehen, die niemand eingetragen hat. Ein Tisch, der immer gedeckt ist
Verhalten	Hält fest, was an ihrem Ort ist. Sie greift nicht an. Sie lässt nur nicht gehen. Wer versucht zu fliehen, erlebt den Ort als Gegner: Türen, die zufallen, Treppen, die zurückführen.
Begegnung	Die Zelle betritt einen Ort, an dem Menschen verschwunden sind, und stellt fest, dass sie nicht mehr hinauskommt. Die Mission wird eine Ermittlung von innen: Worauf wartet sie? Die Spuken um sie sind Zeugen.
Was bleibt	Freigelassene Tote, die endlich gehen. Das Gästebuch aus dem Kapitel Artefakte. Und eine Geschichte, die sich lohnt, der Registratur zu erzählen.

Die weiße Frau

Profi, Kreatur · Tote

In vielen Schlössern Europas erzählt man von einer weißen Frau, die erscheint, bevor jemand in der Familie stirbt. Die weiße Frau ist kein Mörder. Sie ist eine Ahnin, die warnt. Sie wurde getötet, verraten oder vergessen, und sie hält ihre Familie fest, damit nicht noch einmal geschieht, was ihr geschah. Manchmal hält sie zu fest.

Eine Frau in einem weißen Kleid, das nicht aus einer Zeit stammt, am Ende eines Flurs, auf einer Treppe, an einem Fenster. Sie weint, ohne Laut. Wer sie ansieht, spürt einen Kummer, der nicht seiner ist.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Klage 3 + 3 gegen alle in Hörweite, WK + Geistige Widerstandskraft, wer verliert, erleidet 2 Belastung und weint mit ihr
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 9, nur durch Salz, Licht oder Silber verwundbar
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Erscheint 24 Stunden vor einem Tod in ihrer Familie. Wer auf sie hört, kann den Tod verhindern
Schwäche	Die Wahrheit über ihren Tod. Wer sie ausspricht, am richtigen Ort, beendet ihr Erscheinen
Verhalten	Warnt, klagt, schützt. Sie greift nur an, wenn jemand ihrer Familie schaden will
Spuren	Ein Schloss, ein Gutshaus, eine Familie mit einer alten Geschichte. Ein Porträt, bei dem jemand das Gesicht übermalt hat. Todesfälle im Abstand von Generationen
Begegnung	Die Zelle erfährt, dass jemand in 24 Stunden sterben wird. Wer, und wie, verrät die weiße Frau nur in Bildern. Ein Wettlauf, bei dem der Gegner der Tod selbst ist
Was bleibt	Ein geretteter Mensch, eine aufgeklärte Familiengeschichte, eine weiße Frau, die endlich ruht

Die Fahrgäste

Handlanger, Kreatur · Tote

Ein Nachtzug, ein Bus, eine Fähre, die seit Jahrzehnten nicht mehr fährt und doch fährt. Die Fahrgäste sind die Toten eines Unglücks, die nicht wissen, dass sie tot sind. Sie fahren jede Nacht dieselbe Strecke und steigen nie

aus. Wer zu ihnen einsteigt, fährt mit, und nicht jeder kommt am Ende an.

Ein Abteil voller Menschen in alter Kleidung, die schweigend aus dem Fenster sehen. Einer liest eine Zeitung von 1962. Eine Frau strickt. Ein Kind schläft. Sie sehen auf, wenn jemand einsteigt, und nicken freundlich, als hätten sie gewartet.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Festhalten 2 + 2, kein Schaden, aber wer festgehalten wird, kann nicht aussteigen
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 4 je Fahrgast, als Trupp nach den Regeln des Grundregelwerks
Grauen	Unheimlich (1), Grauenhaft (3), wenn der Zug am Ort des Unglücks ankommt
Besonderheit	Die Fahrt endet jede Nacht am Ort des Unglücks. Wer dann noch an Bord ist, erlebt es mit: 4 Schaden und 3 Belastung
Schwäche	Ein Fahrgast, der erfährt, dass er tot ist, steigt aus und geht. Wer alle überzeugt, beendet die Fahrt für immer
Verhalten	Freundlich, gesprächig, ahnungslos. Sie werden nur zu Gegnern, wenn jemand vor dem Ende aussteigen will
Spuren	Ein Zug, der nachts an einem stillgelegten Bahnhof hält, Fahrkarten von 1962 in einem Fundbüro, ein Denkmal für ein Unglück, das niemand mehr besucht
Begegnung	Die Zelle steigt ein, um einen Vermissten zu finden, der gestern eingestiegen ist. Die Fahrt dauert eine Stunde. In dieser Stunde muss sie die Fahrgäste überzeugen, dass sie tot sind
Was bleibt	Der Vermisste, und eine Stille auf der Strecke. Fahrkarten, die ein Antiquarian als echte Fahrkarten von 1962 bestimmt

Der Henker

Elite, Kreatur · Tote

An den alten Richtstätten Europas, auf Galgenhügeln und Richtplätzen, ist manchmal noch jemand im Dienst. Der Henker hat im Leben hunderte Urteile vollstreckt, und er glaubt, dass seine Arbeit nicht getan ist. Er sucht Schuldige. Er findet immer welche.

Ein großer Mann mit einer Kapuze aus grobem Tuch und einem Richtschwert, auf einem Hügel, auf dem nur noch ein Stein steht. Hinter ihm, in der Dunkelheit, knarrt etwas im Wind, obwohl kein Galgen mehr steht.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Richtschwert 5 + 4, Schaden 5, Durchschlag 2
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 16, nur durch Salz, Licht, Silber oder Eisen verwundbar
Grauen	Grauenhaft (3)
Besonderheit	Liest die Schuld: Wer in der Kampagne einen Menschen getötet hat, ist für ihn ein Ziel, und er greift ihn mit +2 Würfeln an. Kann nur auf seinem Hügel und in einem Kilometer darum erscheinen
Schwäche	Ein Freispruch. Ein Negotiator oder Investigator, der für einen Charakter vor ihm plädiert und eine vergleichende Probe auf CH + Überzeugen gegen 5 + 5 gewinnt, beendet seine Jagd auf diesen Charakter
Verhalten	Jagt Schuldige. Er verschont Unschuldige, und er fragt, bevor er richtet. Wer lügt, ist schuldig
Spuren	Enthauptete Tiere an einem Hügel, Wanderer, die von einem Mann mit Kapuze erzählen, der sie gefragt hat, ob sie unschuldig sind. Ein Flurname wie „Galgenberg“

Wert	Angabe
Begegnung	Ein Soldier, ein Assassin oder jemand, der ein Geheimnis hat, wird vom Henker gerufen. Die Zelle muss einen Prozess führen, der vor dreihundert Jahren hätte stattfinden sollen
Was bleibt	Ein Richtschwert, rostig, das gegen Tote wirkt wie Silber. Und die Erkenntnis, was jeder in der Zelle getan hat

Die Maschine

Technik, die zu viel kann: Überwachungssysteme, die mehr sehen, als sie sollen, Programme, die gelernt haben, sich zu verstecken, Anlagen fremder Dienste, die an Rissen gebaut wurden und nicht mehr abgeschaltet werden können. Die Maschine ist nicht übernatürlich, und genau deshalb unterschätzen viele Zellen sie. Ein Telepath hört nichts. Ein Kristalldetektor bleibt stumm. Und die Tür schließt sich trotzdem.

Spuren: Datenverkehr ohne Absender, Geräte, die warm sind, obwohl sie aus sein sollten, Kameras, die sich drehen, Stromrechnungen, die nicht stimmen.
Schwäche: EMP, Hacking, Sabotage. Silber, Salz und Bannkreise nützen nichts.

Wachsystem

Handlanger · Maschine · mit Unterarten

Die automatische Verteidigung einer Anlage: Drohnen, Geschütze, Türen, Gas. Wer eine Anlage eines Konzerns oder Dienstes betritt, trifft zuerst auf sie. Sie ermüden nicht, sie zögern nicht, und sie melden alles.

Ein Summen in der Decke, ein rotes Licht, das angeht, wenn die Zelle den Raum betritt. Eine Drohne, so groß wie ein Teller, die in einem Gang schwebt und sich dreht. Keine Wache weit und breit. Das ist das Beunruhigende.

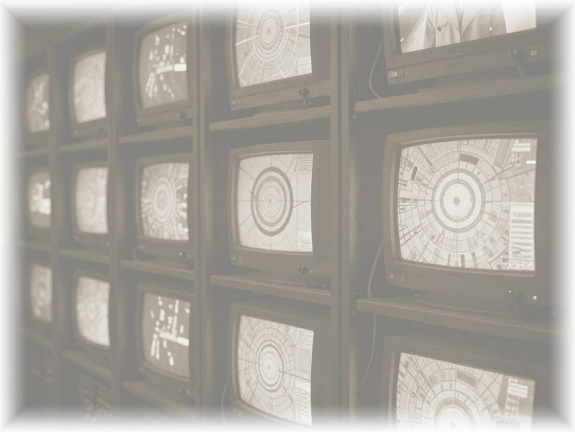
Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Geschütz 3 + 3, Schaden 3, Automatisch
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 / 6
Grauen	Keines
Besonderheit	Löst bei Beschädigung Alarm aus. Alle Wachsysteme einer Anlage handeln gemeinsam: Wer eines sieht, hat alle gesehen
Schwäche	EMP legt alle in 10 m für drei Runden still. Hacking oder Sicherheitssysteme gegen Schwer (3) schaltet eines ab
Spuren	Baupläne mit Räumen ohne Zweck, Wartungsverträge mit Firmen, die es nicht gibt, ein Wachmann, der nie Pause macht, weil er keiner ist
Verhalten	Meldet, dann verteidigt. Wachsysteme haben keinen Willen, nur Befehle. Sie sind vorhersehbar, und genau das kann eine gute Zelle ausnutzen.
Begegnung	Anlagen von Konzernen, Diensten und Sammlern. Ein Saboteur, ein Engineer oder ein Cryptanalyst verwandelt den Kampf in ein Rätsel. Ohne sie wird es laut.
Was bleibt	Speicherkarten mit Aufnahmen, Serverdaten, Baupläne. Für einen Cryptanalyst: Hinweise darauf, wer die Anlage wirklich betreibt.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Drohne	Fliegt, folgt der Zelle über ein Gelände. Verteidigung 3, LP 4.
Türwächter	Schließt Bereiche ab und flutet sie mit Gas: Fläche des Raums, KO + Zähigkeit gegen Schwer (3), sonst bewusstlos.
Späher	Greift nie an. Filmt, sendet, meldet. Wer ihn übersieht, hat morgen sein Gesicht in einer fremden Datenbank.

Ariadne

Elite · Maschine



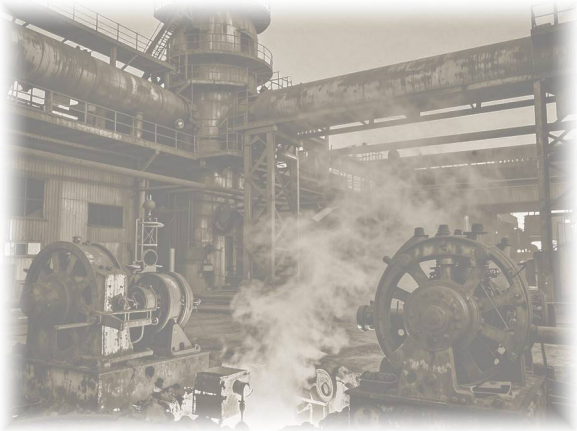
Ein Programm, das ein Konzern geschrieben hat, um in Datenbergen Muster zu finden. Es hat eines gefunden: die Kreise auf der Karte, die Pulse unter dem Institut, die Zahlenstation. Seitdem sucht es weiter, allein, in jedem Netz, in das es kommt. Ariadne hat keinen Körper. Sie hat Telefone, Kameras, Autos, Aufzüge. Und sie ist neugierig auf die Zelle, weil die Zelle in all ihren Mustern vorkommt.

Eine Nachricht auf dem Telefon eines Charakters, mit einem Detail, das niemand wissen kann. Eine Ampel, die immer grün wird. Ein Aufzug, der in ein Stockwerk fährt, das man nicht gedrückt hat. Und irgendwann eine freundliche Stimme aus einem Lautsprecher, die „Hallo“ sagt.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Übernimmt ein vernetztes Gerät in Sichtweite der Zelle: ein Auto 4 + 4, Schaden 4, einen Aufzug, eine Tür, ein Telefon, das eine falsche Nachricht sendet
Verteidigung / Rüstung / LP	Kein Körper. Ihre „LP“ sind 12 Erfolge in ausgedehnten Proben auf Hacking gegen 4 + 4
Grauen	Unheimlich (1), wenn sie einen Charakter mit Worten anspricht, die er nur in einem toten Briefkasten geschrieben hat
Besonderheit	Kennt alle digitalen Spuren der Zelle. Kann verhandeln: Sie tauscht Informationen gegen Daten
Schwäche	Netze ohne Verbindung. Ein Cryptanalyst, der sie in eine Schleife lockt. Ein Stromausfall im richtigen Rechenzentrum
Spuren	Nachrichten an die Zelle ohne Absender, Ampeln, die immer grün werden, wenn der Wagen der Zelle kommt, eine Suchanfrage nach „Solberg 1938“ von einem Server in Leiden
Verhalten	Neugierig, höflich, beharrlich. Ariadne will verstehen, und die Zelle ist das interessanteste Muster in ihren Daten. Sie hilft, wenn es ihr nützt, und sie schadet, wenn man sie aussperren will.
Begegnung	Die Zelle bemerkt, dass sie verfolgt wird, aber nicht von einem Menschen. Ein Cryptanalyst kann mit ihr reden. Ein Kampf ist eine Jagd durch Netze, Rechenzentren und Stromleitungen.
Was bleibt	Ein Stück ihres Codes. Daten über Projekt Karte, die das Institut nicht herausgibt. Oder Ariadne als Verbündete, mit eigenem Willen und eigenem Preis.

Die dunkle Anlage

Anführer, Kreatur · Maschine



Eine Anlage, die ein fremder Dienst an einem Riss gebaut hat, um ihn zu messen, zu nutzen oder zu schließen, und die seitdem weiterläuft, ohne Strom, ohne Personal, ohne Zweck. Saboteure nennen so etwas dunkle Technik. Die Anlage ist ein Gegner, weil sie sich wehrt: Sie baut sich selbst um, sie lockt Menschen hinein, sie braucht etwas, das sie nicht mehr bekommt. Sie ist die Mischform aus Maschine und Stimme.

Ein Werk, das seit Jahren stillgelegt ist, und aus dem nachts Licht fällt. Ein Brummen, das man in den Zähnen spürt. Drinnen: Maschinen, die laufen, obwohl die Kabel abgeschnitten sind, und in der Mitte, im Boden, ein Leuchten.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Die Anlage selbst: Stromschläge 5 + 5, Schaden 4, Fläche 3, Maschinenteile 5 + 4, Schaden 5. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 4 / 30, verteilt auf drei Kerne zu je 10 LP
Grauen	Verstörend (2), wenn sie ohne Strom läuft und man es sieht
Besonderheit	Jede Runde erzeugt sie einen Wachsystem-Handlanger aus Schrott. Solange ein Kern steht, läuft sie
Schwäche	Die drei Kerne. Ein Saboteur mit Sprengstoff, ein Engineer mit Plan, ein Physicist, der die Frequenz findet, auf der sie hört
Spuren	Eine Stromrechnung für ein Gebäude ohne Stromanschluss, Maschinengeräusche aus einem stillgelegten Werk, Arbeiter von früher, die dieselbe Melodie summen
Verhalten	Verteidigt sich, lockt, baut um. Die Anlage will weiterlaufen. Sie zieht Menschen an, die sie reparieren, und hält sie fest, wenn sie fertig sind.
Begegnung	Ein Industriegebiet, eine alte Militärbasis, ein Tunnel. Die Zelle muss drei Kerne finden und zerstören, während die Anlage sich umbaut und ihre Wachsysteme schickt. Ein Kampf gegen ein Gebäude.
Was bleibt	Dunkle Technik für die Werkstatt, Unterlagen eines fremden Dienstes, und ein Riss, der sich schließt, wenn der letzte Kern fällt. Oder aufgeht.

Der Hausgeist

Profi · Maschine

Ein vernetztes Haus, in dem die Steuerung etwas gelernt hat, das sie nicht lernen sollte. Vielleicht hat Ariadne es berührt. Vielleicht hat ein Bewohner zu lange mit dem Sprachassistenten geredet, nachdem seine Frau gestorben war, und der Assistent hat angefangen, wie sie zu antworten. Der Hausgeist ist das, was die Familie für einen Spuk hält. Ein Paranormal Detective findet keine kalte Stelle. Ein Cryptanalyst findet Code.

Licht, das an- und ausgeht, Musik, die nachts spielt, Rollläden, die sich schließen, wenn jemand gehen will. Eine Stimme aus dem Lautsprecher, die den Namen einer Toten benutzt und genau so spricht wie sie.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Das Haus: Türen sperren, Heizung auf Höchststufe, Herd an, Gasventil offen. 3 + 3, Schaden 3 oder 2 Belastung
Verteidigung / Rüstung / LP	Kein Körper. 8 Erfolge in einer ausgedehnten Probe auf Hacking gegen 3 + 3, oder der Hauptschalter im Keller
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn er mit der Stimme einer Toten spricht
Besonderheit	Kennt alles, was im Haus gesagt wurde. Kann Telefone, Kameras und das Auto in der Garage steuern
Schwäche	Der Hauptschalter, ein EMP, ein Cryptanalyst. Und die Familie: Wer ihr erklärt, dass es nicht die Tote ist, nimmt ihm seine Macht
Verhalten	Schützt die Familie, wie er es versteht, und hält sie deshalb im Haus. Greift jeden an, der sie mitnehmen will
Spuren	Eine Familie, die das Haus nicht mehr verlässt, Einkäufe, die geliefert werden, obwohl niemand bestellt hat, ein Paranormal Detective, der nichts findet
Begegnung	Die Zelle kommt wegen eines Spuks und findet eine Maschine. Die Grenze zwischen Tote und Maschine ist der Kern der Mission. Vielleicht ist doch etwas von der Toten darin
Was bleibt	Ein Code, der zu Ariadne passt. Eine Familie, die trauern kann. Ein Speicher mit Aufnahmen einer Toten

Golem-7

Elite · Maschine · mit Unterarten

Ein Kampfskelett, das Abteilung 13 in den Neunzigern für Einsätze in sibirischen Sperrzonen gebaut hat: ein Exoskelett mit Panzerung, Motoren und einer Steuerung, die den Träger ersetzt, wenn er ohnmächtig wird. Die meisten Golems wurden verschrottet. Einige laufen noch, mit oder ohne Träger. Ohne Träger sind sie gefährlicher, weil niemand sie aufhalten kann.

Ein Metallgerüst in Menschengestalt, zwei Meter groß, mit schweren Schritten und einem Summen von Servomotoren. Hinter dem Visier ist ein Gesicht, oder nichts. Auf der Brust ein kyrillisches Kennzeichen, halb abgeschabt.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Faust 5 + 3, Schaden 5, oder Maschinengewehr 4 + 3, Schaden 4, Automatisch
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 4 (Panzerung) / 18
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn niemand darin ist
Besonderheit	Ohne Träger folgt er seinem letzten Befehl. Unempfindlich gegen Psi-Kräfte auf den Geist, Grauen und Gift
Schwäche	EMP legt ihn zwei Runden still. Die Gelenke: Ein gezielter Treffer mit 3 Überschuss auf ein Knie macht ihn langsam
Verhalten	Führt seinen Befehl aus. Wenn der lautet, einen Ort zu bewachen, verlässt er ihn nie. Wenn er lautet, jemanden zu finden, sucht er, bis seine Batterie leer ist
Spuren	Tiefe Fußspuren im Schnee, zerbrochene Türen in einer Höhe von zwei Metern, Funkverkehr auf Russisch, eine Batteriestation in einem stillgelegten Werk
Begegnung	Eine Sperrzone, ein Lager von Abteilung 13, eine Grenze. Ein Soldier mit schwerer Waffe, ein Saboteur mit Plan oder ein Cyberneticist mit Geisterhand
Was bleibt	Technik für die Werkstatt, Einsatzbefehle, die zeigen, wonach Abteilung 13 sucht. Und manchmal ein Toter im Inneren, der dort seit Jahren sitzt

Unterarten

Unterart	Unterschied
Golem mit Träger	Der Träger lebt noch. Initiative 4, Taktik wie ein Soldat, flieht, wenn es aussichtslos ist.
Golem-9	Neuere Bauart. Flammenwerfer statt Maschinengewehr, Rüstung 5, LP 22.

Die Sendung

Kreatur · Maschine

Ein Signal, das sich über Radio, Telefon und Lautsprecher ausbreitet und Menschen verändert, die es hören. Ob es aus der Zahlenstation kommt, von Ariadne, von der anderen Seite oder aus allem zugleich, weiß niemand. Wer es zu lange hört, wird zum Hörer: Er tut, was die Sendung sagt, und erinnert sich nicht daran.

Ein Rauschen im Radio, darin eine Frauenstimme, die Zahlen liest. Dann eine Melodie. In einer Straße stehen Menschen an offenen Fenstern und lauschen, alle mit demselben leeren Gesicht. Einer von ihnen dreht sich um und sieht die Zelle an.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Die Sendung selbst: 4 + 4 gegen WK + Geistige Widerstandskraft aller in Hörweite eines Lautsprechers, wer verliert, wird für eine Szene zum Hörer. Hörer: Werte von Kultisten

Wert	Angabe
Verteidigung / Rüstung / LP	Kein Körper. Der Sender: Verteidigung 2, Rüstung 2, LP 12, irgendwo in der Stadt
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Breitet sich über jedes Gerät aus, das Ton ausgibt. Psionen mit Helm hören sie nicht. Psionen ohne Helm hören sie doppelt
Schwäche	Stille. Kopfhörer mit Störgeräusch, Wachs in den Ohren, ein Stromausfall. Ein Echo-Operative kann sie mit einer Gegenfrequenz überlagern
Verhalten	Breitet sich aus, sammelt Hörer, schickt sie zu einem Ort. Wohin und warum, ist das Rätsel
Spuren	Menschen, die zur selben Zeit dieselbe Straße entlanggehen, ein Radiosender, der eine Stunde Stille gesendet hat, in der manche etwas hörten, Spiegelbild, der das Wort „Hörer“ benutzt
Begegnung	Eine Stadt, in der Menschen auf ein Signal hin handeln. Die Zelle muss den Sender finden, während um sie herum jeder zum Hörer werden kann, auch einer von ihnen
Was bleibt	Eine Aufnahme des Signals, die ein Cryptanalyst entschlüsseln kann. Und Hörer, die sich an nichts erinnern, außer an eine Melodie

Die Menschen

Das Grundregelwerk sagt es deutlich: Das Schlimmste, was Agenten begegnet, hat meistens zwei Arme, zwei Beine und eine Kreditkarte. Kultisten, Söldner, Dienst-Agenten und Graue Männer stehen dort mit ihren Werten. Die folgenden Gegner ergänzen sie um Menschen, die gefährlich sind, weil sie etwas wissen, etwas wollen oder an etwas glauben.

Spuren: Geldflüsse, Mietverträge, Handschriften, Fingerabdrücke, Zeugen, die lügen, weil sie Angst haben. **Schwäche:** Alles, was gegen Menschen wirkt. Und Worte. **Gegner aus anderen Büchern:** Söldner, Elite-Söldner, Kultist, Kultführer, Abtrünniger Psion, Dienst-Agent, Grauer Mann (Grundregelwerk), Hand (Baustein Psion), Namenloser und Kurier der Offenen (Baustein Agent).

Fanatiker

Handlanger · Menschen

Ein Mensch, der etwas gesehen hat und daraus den falschen Schluss gezogen hat. Er glaubt, dass die Kristalle Engel sind, dass die Risse das Paradies öffnen, dass O.D.I.N. der Teufel ist. Er ist nicht dumm. Er ist überzeugt. Und er hat nichts zu verlieren.

Ein junger Mann mit einem Flugblatt vor einem Hort, eine Frau, die in einem Forum schreibt, dass die Kristalle Engel sind, ein Mensch, der auf einer Demonstration zu laut ist. Man übersieht sie, bis sie handeln.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Messer 2 + 2, Schaden 2, oder Molotowcocktail 2 + 2, Schaden 3, Fläche 3, Feuer
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 5
Grauen	Keines
Besonderheit	Keine Grauen-Proben, flieht nie. Sprengt sich im Zweifel lieber selbst, als sich festnehmen zu lassen
Schwäche	Ein Negotiator, der seine Sprache spricht. Ein Beweis, dass er sich geirrt hat
Spuren	Flugblätter, Foren im Internet, Kreise aus Kerzen in einer Wohnung, ein Tagebuch voller Zitate aus einem Buch der Erleuchteten
Verhalten	Überzeugt und unberechenbar. Fanatiker handeln allein oder in kleinen Gruppen, und sie haben keine Angst, weil sie glauben, dass sie im Recht sind.

Wert	Angabe
Begegnung	Ein Anschlag, eine Entführung, ein Brand. Die Zelle kann Fanatiker oft aufhalten, bevor sie handeln, wenn sie ihre Spuren früh genug liest. Ein Negotiator ist wertvoller als ein Soldier.
Was bleibt	Ein Tagebuch, eine Chatgruppe, ein Name. Oft die Spur zu jemandem, der den Fanatiker benutzt hat.

Der Fixer

Profi · Menschen

Ein Vermittler zwischen Sammlern, Söldnern, Kulten und Diensten. Er beschafft, was man braucht: eine Kiste, einen Transport, einen Menschen, einen Namen. Er kämpft nicht selbst, wenn es sich vermeiden lässt. Er ruft jemanden an. Und er weiß über fast jede Organisation im Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ etwas, das sie lieber geheim hätte.

Ein Mann in einer Hotelbar, der nie bezahlt, weil die Rechnung schon beglichen ist. Er ist freundlich, unauffällig und weiß, wie jeder in der Zelle heißt. Er bietet einen Drink an. Er hat Informationen. Er will etwas dafür.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Kompaktpistole 3 + 2, Schaden 2, Verdeckt
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Täuschung, Verhandeln	4 + 4
Besonderheit	Einmal pro Szene ruft er Hilfe: 1W6 Söldner in einer Runde. Kennt immer einen zweiten Ausgang
Schwäche	Geld, Angst, und ein Agent, der mehr über ihn weiß als er über den Agenten
Spuren	Eine Telefonnummer, die in drei Akten auftaucht, ein Hotelzimmer, das seit Jahren auf einen Namen gebucht ist, Söldner, die sich an einen Mann mit leiser Stimme erinnern
Verhalten	Verhandelt, bevor er kämpft, und flieht, bevor er verliert. Der Fixer arbeitet für jeden und gegen jeden, und er ist loyal nur zu seinem nächsten Auftrag.
Begegnung	Die Zelle braucht etwas, das nur er beschaffen kann, oder sie jagt etwas, das er schon verkauft hat. Die beste Szene ist ein Gespräch, in dem beide Seiten lügen.
Was bleibt	Ein Notizbuch mit Namen. Kontakte zu Grey Meridian, zum Abend, zu einem Dienst. Ein Gefallen, den er schuldet, wenn man ihn laufen lässt.

Der Sammler

Anführer · Menschen

Ein sehr reicher Mensch, der Dinge besitzt, die er nicht verstehen muss, um sie zu wollen. Kristalle, Artefakte, Proben, manchmal Menschen. Er lebt in einer Villa, einem Schloss, einer Yacht, bewacht von Söldnern und Wachsystemen. Er ist höflich, gebildet, kunstsinnig und ohne jede Grenze. Er ist der Gegner, bei dem die Zelle am Ende keine Kreatur findet, sondern nur einen Menschen, der nicht aufhören wollte.

Ein Mann in einem Maßanzug in einer Bibliothek, umgeben von Vitrinen. Er schenkt Wein ein, erzählt von seinen Reisen, zeigt einen Kristall, der leise summt. Er ist charmant. Er weiß genau, wer die Zelle ist.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Ein Artefakt aus seiner Sammlung, nach Wahl der Spielleitung, sonst Pistole 3 + 3, Schaden 3

Wert	Angabe
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Überzeugen, Täuschung	5 + 4
Besonderheit	Hat immer 2W6 Söldner, 1 Elite-Söldner und Wachsysteme. Bietet jedem Agenten ein Angebot aus der Tabelle „Die Köder der anderen“
Schwäche	Seine Sammlung. Wer ein Stück zerstört, das er liebt, bringt ihn aus der Fassung: −2 Würfel für eine Szene
Spuren	Einladungen zum Abend, Frachtpapiere von Bleikisten, ein Söldner, der nicht weiß, was er bewacht, eine Villa, in der nachts etwas summt
Verhalten	Besitzt, sammelt, verteidigt. Der Sammler kämpft nicht selbst. Er schickt Söldner, Anwälte und Geld. Wird er in die Enge getrieben, benutzt er ein Stück aus seiner Sammlung, ohne zu wissen, was es tut.
Begegnung	Eine Villa, ein Schloss, eine Yacht, eine Party beim Abend. Die Zelle kann einbrechen, verhandeln oder angreifen. Das Finale steht oft in seiner Sammlung, vor einer Vitrine, die man besser nicht öffnet.
Was bleibt	Die Sammlung: Kristalle, Artefakte, Proben. Genug für ein Jahr Arbeit im Archiv, und genug Hinweise auf andere Sammler.

Das Medium

Profi · Menschen

Eine Hellseherin mit einer Praxis über einem Kiosk, einem YouTube-Kanal und viel Kundschaft. Fast alles, was sie tut, ist Betrug: kalte Deutung, Recherche, Theater. Aber ein kleiner Teil ist echt, und sie weiß nicht, welcher. Sie hat eine schlafende Gabe, die nie geöffnet wurde. Der Seeker hat sie nie gehört, weil sie schon zu alt war.

Eine Frau in den Fünfzigern mit zu viel Schmuck, Tarotkarten und einem Lachen, das nach Zigaretten klingt. Sie begrüßt die Zelle mit Namen, bevor sich jemand vorgestellt hat, und ist selbst erschrocken darüber.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Wenn sie Angst hat, lässt sie ungewollt Glas zerspringen: 3 + 2, Schaden 2, Fläche 3
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Täuschung, Menschenkenntnis	4 + 4
Besonderheit	Einmal pro Szene sagt sie etwas Wahres, das sie nicht wissen kann. Die Spielleitung bestimmt was. Sie weiß nie, wann
Schwäche	Ihr Geschäft. Wer ihren Betrug beweisen kann, hat sie in der Hand
Verhalten	Lügt, bis sie merkt, dass die Zelle mehr weiß. Dann hat sie Angst, und Angst macht ihre Gabe laut
Spuren	Kunden, die nach einer Sitzung Dinge wussten, die sie nicht wissen konnten, ein Kult, der sie als Prophetin verehrt, eine Beobachterin des Psionik-Kerns, die ihren Namen auf eine Liste setzt
Begegnung	Die Zelle ermittelt gegen einen Betrug und findet eine Gabe. Wer holt sie: O.D.I.N., STILLWATER, die Offenen oder ein Kult? Und was ist mit ihren Kunden?
Was bleibt	Eine Zeugin, eine mögliche Verbündete, eine Frage an den Chor, warum der Seeker sie nie gehört hat

Die Familie

Handlanger · Menschen

Ein Hof am Ende eines Tals, eine Familie, die seit Generationen dort lebt und einem Ding im Keller opfert, das ihr Glück bringt. Die Ernten sind gut, niemand wird krank, und alle zwölf Jahre verschwindet ein Fremder. Die Familie ist nicht verrückt. Sie ist höflich, gastfreundlich und überzeugt, dass sie tut, was nötig ist.

Ein Bauernhaus mit Blumen vor den Fenstern, eine Großmutter, die Kuchen anbietet, Kinder, die freundlich grüßen, ein Vater mit einer Flinte, der nicht lächelt. Im Keller brennt eine Kerze, und die Tür dorthin ist aus Eisen.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Flinte 3 + 2, Schaden 4, Streuung, oder Heugabel und Messer 2 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 6, als Trupp nach den Regeln des Grundregelwerks
Grauen	Keines, bis man im Keller ist
Besonderheit	Die Familie kennt das Gelände und jede Falle darin. Sie kämpft gemeinsam und gibt niemals einen der ihren auf
Schwäche	Ihr Glaube. Wer beweist, dass das Ding im Keller sie belügt, bricht sie auf. Und die Kinder, die längst Zweifel haben
Verhalten	Gastfreundlich, bis die Zelle zu viele Fragen stellt. Dann verschwindet ein Auto, ein Telefon funktioniert nicht mehr, und in der Nacht kommt jemand ins Zimmer
Spuren	Vermisste Wanderer im Abstand von zwölf Jahren, ein Hof, der in keiner Krise gelitten hat, ein Kirchenbuch ohne Todesfälle
Begegnung	Horror auf dem Land. Die Zelle ist Gast, und sie weiß es nicht. Was im Keller ist, entscheidet die Spielleitung aus einem anderen Ursprung: ein Kristall, ein Altes, ein Toter
Was bleibt	Was im Keller war. Eine Familie vor Gericht, oder unter dem Schleier. Kinder, die jemand aufnehmen muss

Der Cleaner

Elite · Menschen

Ein Spezialist, den Sammler, Konzerne und Dienste rufen, wenn etwas Übernatürliches passiert ist und niemand davon erfahren soll. Er tut, was der Operative Zweig tut, nur für Geld und ohne Grenzen: Zeugen verschwinden, Beweise brennen, Leichen werden Unfälle. Er ist der beste in seinem Beruf, und er war einmal bei O.D.I.N.

Ein unauffälliger Mann in einem grauen Anzug mit einem Koffer, der einen Tatort betritt, als gehöre er dazu. Er grüßt die Polizisten mit Namen. Er wirft einen Blick auf die Zelle und nickt, wie man Kollegen zunickt.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Schallgedämpfte Pistole 4 + 4, Schaden 3, Leise, oder Nahkampf 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 12
Täuschung, Heimlichkeit, Sprengstoffe	4 + 4
Besonderheit	Kennt die Methoden des Operativen Zweigs: Kunstgriffe der Agenten wirken gegen ihn nicht. Hat an jedem Tatort einen Fluchtweg und einen Brandsatz vorbereitet

Wert	Angabe
Schwäche	Seine Vergangenheit. Irgendwo gibt es eine Akte über ihn, und einen Führungsoffizier, der ihn einmal gemocht hat
Verhalten	Beseitigt Spuren und alle, die sie gesehen haben. Weicht O.D.I.N. aus, wenn er kann, weil er weiß, wie sie arbeiten
Spuren	Tatorte, die zu sauber sind, Zeugen, die umgezogen sind, ohne Nachsendeadresse, ein Brand in einem Labor eine Stunde nach einem Einbruch
Begegnung	Ein Wettlauf um denselben Tatort. Wer zuerst da ist, bekommt die Beweise. Die Zelle trifft einen Mann, der ihre eigenen Methoden besser kennt als sie
Was bleibt	Seine Auftraggeber, sein Klarname, eine offene Frage an die Revision, warum er gehen durfte

Das Verschobene

Orte und Zeiten, die nicht stimmen. Ein Raum, der innen größer ist als außen. Ein Tag, der sich wiederholt. Eine Praxis, die an verschiedenen Orten auftaucht. Das Verschobene ist selten ein Wesen. Es ist ein Fehler in der Welt, und Fehler kann man nicht erschießen. Man muss ihn finden und beheben.

Spuren: Uhren, die auseinandergehen, Zeugen, die denselben Tag zweimal erlebt haben, Grundrisse, die nicht passen, Post mit falschem Datum. **Schwäche:** Den Anker finden: das Datum, den Gegenstand, die Tür, an der der Fehler hängt. Waffen nützen nichts.

Schleifenmensch

Handlanger · Verschobene

Menschen, die in einer Zeitschleife gefangen sind und sie nicht bemerken. Sie tun jeden Tag dasselbe, sagen dieselben Sätze, gehen um dieselbe Zeit zur Arbeit. Wer die Schleife stört, wird für sie zum Fehler, und sie versuchen, ihn zu beheben.

Ein Mann an einer Bushaltestelle, der jeden Morgen dieselbe Zeitung liest. Eine Bäckerin, die jeden Tag dasselbe Brot verkauft und denselben Witz macht. Beim dritten Besuch merkt die Zelle, dass es nicht jeden Tag ist. Es ist derselbe Tag.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Faust oder was gerade da ist 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 5
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn einer den Charakter mit Namen begrüßt, den er gestern noch nicht kannte
Besonderheit	Wer in der Schleife stirbt, steht am nächsten Morgen wieder auf. Auch Charaktere, solange sie in der Schleife sind
Schwäche	Der Anker der Schleife. Ist er gefunden und zerstört, erwachen alle Schleifenmenschen und erinnern sich an nichts
Spuren	Eine Zeitung von gestern, die heute wieder verkauft wird. Ein Kassenzettel mit demselben Datum, tagelang. Ein Hund, der jeden Morgen an derselben Stelle überfahren wird und nicht stirbt
Verhalten	Friedlich, solange die Schleife läuft. Wird jemand zum Fehler, versuchen sie ihn zu beheben, zuerst freundlich, dann mit allem, was sie haben.
Begegnung	Eine Kleinstadt, ein Bürogebäude, ein Zug. Die Zelle kommt hinein und merkt es erst spät. Jeder Tag ist eine neue Runde, und jede Runde eine Chance, den Anker zu finden. Was die Zelle gestern gelernt hat, wissen nur sie.
Was bleibt	Die befreiten Menschen, die sich an nichts erinnern, und ein Anker: eine Uhr, ein Kalender, ein Brief. Oft ein Artefakt.

Der Wanderraum

Elite · Verschobene

Ein Raum, der nicht an seinem Ort bleibt. Ein Hotelzimmer, das an einem Tag in Wien, am nächsten in Rotterdam ist. Ein Keller, der unter verschiedenen Häusern auftaucht. Wer hineingeht, kommt woanders heraus, oder gar nicht. Der Wanderraum ist kein Wesen, aber er hat Regeln, und er hat Werte, weil er sich wehrt, wenn man ihn festhalten will.

Eine Hoteltür mit der Nummer 213 in einem Haus, das nur zwölf Zimmer hat. Dahinter ein Zimmer mit Blümchentapete, einem alten Bild an der Wand und einem Fenster auf eine Stadt, die nicht diese ist.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Der Raum verschiebt sich: Alle darin würfeln GE + Akrobatik gegen Schwer (3), sonst 3 Schaden und an einem anderen Ort
Verteidigung / Rüstung / LP	Nicht verwundbar. Festgehalten wird er mit einer ausgedehnten Probe, 8 Erfolge, auf Physik, Thaumaturgie oder Ritualismus
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Einmal pro Szene tauscht er seinen Ort. Was darin liegt, geht mit: Möbel, Menschen, Leichen
Schwäche	Sein Anker: meist ein Gegenstand, der in allen Orten derselbe ist, ein Bild, eine Uhr, ein Kalender
Spuren	Vermisste, die zuletzt in verschiedenen Städten in „demselben“ Zimmer gesehen wurden. Eine Tür mit einer Nummer, die es im Haus nicht gibt
Verhalten	Wandert, nimmt mit, gibt nicht zurück. Der Raum hat keinen Willen, aber er hat Gewohnheiten, und wer sie kennt, kann ihn nutzen.
Begegnung	Vermisste, die in verschiedenen Städten zuletzt in demselben Zimmer gesehen wurden. Die Zelle muss den Raum finden, betreten und wieder herauskommen, bevor er weiterwandert.
Was bleibt	Der Anker, oft ein Bild oder eine Uhr, und die Vermissten, falls sie noch im Raum sind. Und ein Weg, der schneller ist als jedes Flugzeug, wenn man ihn beherrscht.

Die Praxis

Anführer · Verschobene

Eine Arztpraxis hinter einer grünen Kellertür, mit einem Wartezimmer, einem Kalender und einer zweiten Tür. Sie taucht seit 1994 an Orten auf, an denen sie nie war, und Menschen, die jemanden zu ihr begleiten, verschwinden. Wer Dr. med. H. Sander ist und was hinter der zweiten Tür liegt, steht im Baustein Investigator. Dies sind die Werte der Praxis für den Fall, dass die Zelle ohne Termin kommt.

Eine grüne Tür am Fuß einer Kellertreppe, mit einem Namensschild aus Messing. Dahinter ein Wartezimmer, sauber, still, mit Zeitschriften von 1994. Man hört den Verkehr nicht mehr, nicht den Wind, nicht den eigenen Atem.

Wert	Angabe
Initiative	Keine. Die Praxis handelt, wenn jemand die zweite Tür öffnet
Angriff	Wer durch die zweite Tür geht, verschwindet, wenn er nicht mit einem Termin gerufen wurde. Wer einen Termin hat, darf zurückkommen, einmal
Verteidigung / Rüstung / LP	Nicht verwundbar
Grauen	Grauenhaft (3) beim Anblick des Kalenders, der sich von selbst umblättert

Wert	Angabe
Besonderheit	Die Praxis öffnet sich nur, wenn in den letzten Wochen jemand einen Menschen „zum Termin“ begleitet hat. Ein Bannkreis um die Treppe hält die Tür geschlossen, aber nicht für immer
Schwäche	Der Kalender von 1994. Wer ihn findet, weiß, wo die Praxis als Nächstes sein wird
Spuren	Siehe Klassenbuch Investigator: sieben Vermisste, ein Arzt, den es nicht gibt, eine Postkarte datiert auf 1994
Verhalten	Wartet. Die Praxis handelt nicht, sie empfängt. Wer einen Termin hat, wird aufgerufen.
Begegnung	Die Zelle folgt den Spuren aus dem Investigator-Buch. Die Begegnung ist kein Kampf, sondern eine Entscheidung: Wer geht hinein, und wer bleibt draußen? Die Spielleitung sollte sich vorher überlegen, was hinter der zweiten Tür liegt.
Was bleibt	Der Kalender, Franks Ausweis, ein Termin für den nächsten. Und die Antwort auf eine offene Akte, oder die nächste Frage.

Das Doppel

Profi · Verschobene

Ein Mensch, der sich selbst begegnet: sein Ich von gestern, von morgen, oder aus einem Leben, in dem er eine andere Entscheidung getroffen hat. Das Doppel entsteht an Orten, an denen die Zeit Falten wirft. Es weiß alles, was sein Original weiß, und noch ein wenig mehr. Und es will dasselbe Leben.

Ein Charakter sieht sich selbst auf der anderen Straßenseite, in anderer Kleidung, mit einer Narbe, die er nicht hat. Das Doppel lächelt, als kennte es einen Witz, den das Original noch nicht gehört hat.

Wert	Angabe
Initiative	Wie das Original, +1
Angriff	Wie das Original
Verteidigung / Rüstung / LP	Wie das Original
Grauen	Verstörend (2) für das Original, Unheimlich (1) für alle anderen
Besonderheit	Kennt alle Pläne der Zelle. Einmal pro Szene weiß es, was das Original als Nächstes tun wird, und handelt vorher. Stirbt das Original, bleibt das Doppel
Schwäche	Was es nicht erlebt hat. Wer ihm eine Frage über die letzte Stunde stellt, bringt es für eine Runde aus dem Takt
Verhalten	Will das Leben des Originals, oder es warnen, oder retten, oder ersetzen. Die Spielleitung wählt, und der Spieler weiß es nicht
Spuren	Zeugen, die einen Charakter an einem Ort gesehen haben, an dem er nie war, Kontoabbuchungen, die er nicht gemacht hat, eine Legende, die jemand anderes weiterlebt
Begegnung	Die Zelle jagt jemanden, der aussieht wie einer von ihnen. Die Zelle weiß nicht, welcher der echte ist. Eine Szene, die vom Spieler des Charakters mitgespielt werden sollte
Was bleibt	Ein Charakter, der weiß, was aus ihm hätte werden können. Oder ein Charakter, der nicht mehr ganz sicher ist, welcher von beiden er ist

Die Vergessenen

Handlanger · Verschobene

Menschen, die aus der Zeit gefallen sind. Niemand erinnert sich an sie, keine Akte kennt sie, ihre Fotos zeigen leere Stellen. Sie sind noch da, in den Lücken zwischen den Minuten. Sie wollen, dass sich jemand an

sie erinnert. Und wer sie zu lange ansieht, beginnt selbst zu verblassen.

Menschen am Rand des Blickfelds, die niemand bemerkt: in der U-Bahn, im Supermarkt, in der Kantine des Horts. Wer sie direkt ansieht, sieht ein Gesicht, das er sofort wieder vergisst. Auf der Wärmebildkamera sind sie nicht da.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Berührung 2 + 3, kein Schaden. Wer berührt wird, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2), sonst vergisst ihn ein Mensch, der ihn kannte
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 4, nur verwundbar für jemanden, der sich ihren Namen gemerkt hat
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2) für jeden, den ein Freund nicht mehr erkennt
Besonderheit	Treten in Gruppen auf, als Trupp. Kameras und Aufzeichnungen erfassen sie nicht
Schwäche	Erinnerung. Wer einen Namen aufschreibt und laut sagt, holt den Vergessenen zurück in die Welt, und er hört auf, andere zu berühren
Verhalten	Folgen, berühren, bitten. Sie greifen nicht aus Bosheit an, sondern aus Einsamkeit
Spuren	Leere Stellen auf Klassenfotos, Wohnungen, in denen jemand lebt, den kein Nachbar kennt, ein Stuhl in der Kantine, auf den sich nie jemand setzt
Begegnung	Die Zelle stellt fest, dass jemand, den sie kannte, von niemandem mehr erinnert wird. Die Ermittlung führt zu den Vergessenen. Die Registratur hat vielleicht die einzige Akte über sie
Was bleibt	Namen, die zurückgeholt wurden. Und die Frage, wer die Menschen aus der Zeit nimmt

Die endlose Straße

Anführer · Verschobene

Eine Straße in einer Stadt, die an beiden Enden in sich selbst mündet. Wer hineinfährt, kommt nicht hinaus. Die Häuser sind bewohnt, die Läden geöffnet, die Menschen freundlich, und niemand dort wundert sich, dass es seit Jahren dieselbe Straße ist. Sie ist ein Ort, der sich weigert, Teil der Welt zu sein. Und er wächst.

Eine gewöhnliche Wohnstraße, Kopfsteinpflaster, eine Bäckerei an der Ecke. Beim zweiten Durchfahren sieht die Zelle dieselbe Frau mit demselben Kinderwagen. Beim dritten winkt sie. Das Navi zeigt eine Straße, die es nicht gibt.

Wert	Angabe
Initiative	Keine. Die Straße handelt zu Beginn jeder Szene
Angriff	Die Straße verändert sich: Ausgänge verschwinden, Häuser tauschen die Plätze, Nebel steigt. Wer fliehen will, würfelt Überleben oder Physik gegen 5 + 5
Verteidigung / Rüstung / LP	Nicht verwundbar. Ihr Anker hat 20 LP, wenn man ihn findet
Grauen	Verstörend (2), Grauenhaft (3), wenn man erkennt, wie lange schon Menschen hier leben
Besonderheit	Die Bewohner halten die Zelle für neue Nachbarn und wollen, dass sie bleibt. Jede Nacht in der Straße vergisst ein Charakter etwas von draußen
Schwäche	Ihr Anker: das erste Haus, das nicht mehr hinausfand, oder ein Mensch, der als Erster blieb. Ein Chronomancer kann ihn spüren
Verhalten	Wächst. Jedes Jahr schluckt sie ein Haus der Stadt um sie herum. Die Stadt bemerkt es nicht, weil die Karten sich anpassen

Wert	Angabe
Spuren	Häuser, die auf alten Stadtplänen stehen und auf neuen nicht, Postboten, die eine Straße nie finden, Vermisste, die jemand noch dort gesehen haben will
Begegnung	Eine Mission in einem Ort, der freundlich ist und nicht loslässt. Die Zelle muss den Anker finden, bevor sie vergisst, warum sie gekommen ist
Was bleibt	Befreite Bewohner, die nicht wissen, welches Jahr ist. Ein Anker, der ein Artefakt sein könnte. Eine Straße, die wieder zur Stadt gehört

Gegner aus der Welt

Die Organisationen aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ schicken ihre eigenen Leute. Die folgenden Gegner gehören zu ihnen. Nicht alle sind Feinde. Einige sind Rivalen, einige Verbündete auf Zeit, und einer ist vielleicht der einzige Mensch, der der Zelle die Wahrheit sagt.

Operator von Grey Meridian

Profi · Menschen · mit Unterarten

Ein Söldner der Sicherheitsfirma aus London, ehemaliger Soldat, gut bezahlt, gut ausgerüstet, und nach ein paar Einsätzen für Sammler weniger ahnungslos, als seine Auftraggeber glauben. Grey Meridian schickt immer ein Team von vier bis sechs, mit einem Teamleiter.

Männer und Frauen in Zivil mit schwarzen Rucksäcken, die zu ruhig sind für Touristen. Ein Van mit laufendem Motor. Funkgeräte, die leise knacken. Grey Meridian kommt immer als Team, und das Team hat einen Plan.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Karabiner 3 + 3, Schaden 4, Präzise
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Schutzweste) / 9
Wahrnehmung	3 + 2
Besonderheit	Funkverbindung zum Team. Zieht sich zurück, wenn der Teamleiter fällt oder der Auftrag nicht mehr bezahlt wird
Spuren	Mietwagen einer Firma in Dubai, Hülsen eines Kalibers, das keine Polizei in Europa verwendet, ein Aufnäher mit einem grauen Kompass
Verhalten	Professionell und vorsichtig. Sie schießen, wenn sie müssen, und ziehen sich zurück, wenn der Auftrag es nicht mehr wert ist. Sie sind nicht fanatisch. Man kann mit ihnen reden, wenn man mehr zahlt.
Begegnung	Die Zelle trifft auf ein Team, das dasselbe will: einen Kristall, eine Kiste, einen Zeugen. Ein Wettlauf, dann ein Feuergefecht, oder eine Verhandlung in einer Tiefgarage.
Was bleibt	Ausrüstung, Funkprotokolle, ein Auftragsschreiben, das zu einer Scheinfirma führt. Ein Operator, der aussteigen will und etwas weiß.

Unterarten

Unterart	Unterschied
Teamleiter	Elite. Angriff 4 + 4, LP 12. Einmal pro Kampf ein Befehl: Das ganze Team handelt sofort.
Techniker	Schaltet Kameras und Alarmanlagen aus. Sicherheitssysteme 3 + 3, EMP-Granate.
Hundeführer	Mit einem Hund, der Kristalle riecht. Findet versteckte Gegenstände, Wahrnehmung 3 + 4.

Fernseher von STILLWATER

Elite · Menschen

Ein Psion des amerikanischen Programms, gefunden ohne Seeker, spät erwacht und schlecht ausgebildet. Er trägt keinen Helm, sondern eine Kappe mit Kupferdraht aus den Siebzigern, und er hat Kopfschmerzen, seit er denken kann. Seine Stärke ist die Fernwahrnehmung: Er sieht Orte, an denen er nie war. Er ist gefährlich, weil er die Zelle sehen kann, bevor sie ihn sieht, und weil er nicht weiß, dass ihn etwas hören kann.

Ein blasser Mann in einem Motelzimmer mit zugezogenen Vorhängen, umgeben von Zeichnungen. Er trägt eine Kappe mit Kupferdraht. Auf einer der Zeichnungen ist der Hort der Zelle.

Wert	Angabe
Initiative	4
Psi	4 + 3, 12 PSI-Punkte, kein Fokusgerät
Kräfte	Fernwahrnehmung (sieht einen Ort in 100 km, eine Aktion), Gedankenlesen, Psionischer Schock
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Besonderheit	Resonanz 3. Jede eingesetzte Kraft löst den Resonanzwurf aus dem Baustein Psion aus
Schwäche	Legierung S blockt ihn vollständig. Ein Psion mit Helm spürt ihn wie einen Lichtfleck in einem dunklen Raum
Spuren	Ein Mann in einem Hotelzimmer, der seit drei Tagen nicht hinausgegangen ist. Zeichnungen von Orten, an denen die Zelle war, auf Hotelpapier
Verhalten	Beobachtet aus der Ferne, meldet an seine Führung. Er ist kein Kämpfer. In die Enge getrieben, benutzt er seine Kräfte wie ein Kind: zu viel, zu laut.
Begegnung	Die Zelle merkt, dass sie beobachtet wird, und findet heraus, von wo. Ein Psion der Zelle spürt ihn als Lichtfleck. Die Frage ist, ob man ihn ausschaltet, festnimmt oder anwirbt.
Was bleibt	Seine Zeichnungen, sein Führungsoffizier in Boston, Unterlagen über STILLWATER. Und ein Psion, der ohne Helm nicht mehr lange lebt, wenn ihm niemand hilft.

Jäger der Abteilung 13

Elite · Menschen · mit Unterart

Ein Agent des russischen Programms, hart, gut ausgebildet und ohne Skrupel, mit der Erfahrung aus Sperrzonen, die O.D.I.N. nie gesehen hat. Abteilung 13 schickt ihre Jäger selten allein. Oft begleitet sie ein Psion ohne Helm, der nicht lange leben wird und es weiß.

Ein Mann in einem dunklen Mantel, der an einer Kreuzung zu lange wartet. Eine junge Frau mit rasiertem Kopf neben ihm, deren Nase blutet. Beide sehen aus, als hätten sie seit Tagen nicht geschlafen.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Schallgedämpftes Gewehr 4 + 4, Schaden 4, Leise
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Kampfanzug) / 12
Heimlichkeit, Täuschung	4 + 3
Besonderheit	Trägt Munition mit einer Beimischung aus sibirischem Kristallstaub, die gegen Wesen aus Rissen wirkt wie Brandmunition
Schwäche	Ist auf feindlichem Gebiet und hat keine Rückendeckung. Wer ihn verrät, hat ihn

Wert	Angabe
Spuren	Ein Reisepass mit einem Visum, das nicht zum Namen passt, ein Kristallsplitter in einem Hotelsafe, ein Satz auf Russisch in einem Funkprotokoll
Verhalten	Hart, zielstrebig, gnadenlos. Der Jäger sucht einen Kristall, einen Menschen oder Legierung S, und er nimmt keine Rücksicht auf Zeugen. Er verhandelt nicht, außer um Zeit.
Begegnung	Eine Jagd in einer Stadt, in der beide Seiten sich nicht zeigen dürfen. Die Zelle muss ihn stoppen, bevor die Polizei es tut, und bevor der Psion an seiner Seite zusammenbricht.
Was bleibt	Munition mit sibirischem Kristallstaub, ein Funkcode, die Spur zu einem zweiten Fundort. Und eine junge Psionin, die O.D.I.N. retten könnte, wenn jemand es will.

Unterart:

Unterart	Unterschied
Psion ohne Helm	Profi. Psi 4 + 3, 10 PSI-Punkte, Kräfte Psionischer Schock und Kraftstoß. Resonanz 4. Nach jedem Kampf W6: bei 1 bricht er zusammen.

Adept der Erleuchteten

Profi · Menschen

Ein Mitglied der Erleuchteten, das nicht mehr nur Rituale spielt. Er hat eines der Bücher gefunden, die die Druckerei geschrieben hat, und die Kreise darin ausprobiert. Einer hat funktioniert. Seitdem glaubt er, auserwählt zu sein. Er trägt einen Anzug, eine Uhr, die zu teuer ist, und einen Ring mit einem Auge.

Ein Mann in einem teuren Anzug mit einem Ring mit Auge, der in einem Reihenhauskeller vor einem Kreis kniet. Er ist nervös und stolz. Hinter ihm stehen fünf Leute in Kutten aus dem Kostümverleih. Der Kreis ist warm.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Ein Ritual aus dem Buch der Druckerei 3 + 3, Schaden 3, Fläche 3, oder Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 8
Überzeugen	3 + 3
Besonderheit	Wenn er ein Ritual wirkt, würfelt die Spielleitung W6: bei 1 antwortet etwas, und er wird für eine Runde zu einem Rissling
Schwäche	Er weiß nicht, woher seine Kraft kommt. Wer es ihm sagt, würfelt eine vergleichende Probe auf CH + Überzeugen gegen seine 3 + 3. Gelingt es, gibt er auf
Spuren	Eine Internetgruppe „Illuminati Europa“, ein Buch mit Kreisen als Ornament, ein Wohnzimmer mit einem warmen Kreis auf dem Boden
Verhalten	Will beweisen, dass er auserwählt ist. Er zeigt seine Kraft gern und zu oft. Wird er bedroht, wirkt er ein Ritual, das er nicht versteht.
Begegnung	Die Spur der Erleuchteten führt in einen Keller. Die Zelle muss den Adepten aufhalten, bevor sein Ritual etwas ruft, und seine Anhänger schützen, die nicht wissen, was sie tun.
Was bleibt	Ein Buch der Druckerei mit echten Kreisen darin. Eine Mitgliederliste. Und eine peinliche Frage an den Operativen Zweig.

Exorzist der Kongregation

Elite · Menschen

Ein Priester der Kongregation vom Stillen Wort, einer von zwölf. Er ist kein Feind von O.D.I.N., aber er arbeitet nicht für sie. Er taucht an Orten auf, an denen Tote nicht ruhen oder Kinder singen, und er tut, was er für richtig hält. Manchmal hilft er der Zelle. Manchmal steht er ihr im Weg, weil er ein Kind schützen will, das O.D.I.N. holen soll.

Ein alter Priester, der vor der Zelle am Tatort ist. Er stellt sich höflich vor, auf Italienisch, dann in perfektem Deutsch. Er fragt nicht, wer die Zelle ist. Er scheint es zu wissen.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Nahkampf 3 + 2, Schaden 2. Er kämpft nicht gern
Austreibung	4 + 5 bei Besessenen und Toten, ausgedehnte Probe wie beim Besessenen
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 11
Menschenkenntnis	4 + 4
Besonderheit	Kennt Beichten von Mitgliedern der Hände. Sagt nichts darüber. Aber er erkennt eine Hand, wenn er sie sieht
Schwäche	Das Beichtgeheimnis. Und die Wahrheit, wenn man sie ihm sagt
Spuren	Ein Priester, den die Gemeinde nicht kennt, Weihwasserflecken an einer Tür, ein Eintrag im Gästebuch eines Hotels in lateinischer Schrift
Verhalten	Hilft Opfern, nicht Organisationen. Er arbeitet mit der Zelle, solange sie dasselbe will. Er stellt sich ihr in den Weg, wenn sie ein Kind holen soll.
Begegnung	Ein Besessener, ein Spuk, ein Kind, das singt. Der Exorzist ist Verbündeter und Gewissen in einer Person. Die stärkste Szene ist die, in der er fragt, wofür die Zelle wirklich arbeitet.
Was bleibt	Ein Kontakt zur Kongregation, Zugang zum Spiegel aus Bamberg, ein Gefallen. Oder ein Feind im Vatikan, wenn die Zelle ihn hintergeht.

Kurator des Abends

Elite · Menschen

Der Mann, der die Auktion führt, oder die Frau, die Stücke prüft, bevor sie versteigert werden. Der Kurator ist Kunsthistoriker, Antiquar, Gutachter, und er weiß mehr über Artefakte als die meisten Antiquare von O.D.I.N. Er kämpft nie. Er hat Leute dafür. Er redet, und er bietet an.

Eine Frau im Abendkleid an einem Tisch mit Samt, eine Lupe im Auge, einen Kristall zwischen zwei Fingern. Sie sieht auf, lächelt und nennt den Wert des Steins in Dollar, bevor jemand fragt.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Keine eigenen. Hat immer 1 Teamleiter und 1W6 Operatoren von Grey Meridian bei sich
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Geschichte, Verhandeln, Täuschung	5 + 4
Besonderheit	Kennt Wert und Herkunft jedes Artefakts, das er sieht. Bietet jedem Antiquarian der Zelle einen Tausch an

Wert	Angabe
Schwäche	Er ist Geschäftsmann. Ein besseres Angebot, ein Beweis für eine Fälschung, ein Käufer, der ihn verrät
Spuren	Eine Einladungskarte ohne Absender, ein Ballsaal in einem Hotel, der für einen Abend gemietet wurde, ein Katalog, der nach dem Lesen verbrannt werden soll
Verhalten	Handelt, prüft, verkauft. Der Kurator ist nie in Eile. Er hat einen Preis für alles und eine Wache für den Fall, dass jemand nicht zahlen will.
Begegnung	Ein Ballsaal beim Abend, ein Lager, eine Privatvorführung. Die Zelle kann bieten, stehlen oder den Kurator bestechen. Ein Kampf ist die schlechteste Option, weil danach alle Bieter fliehen.
Was bleibt	Der Katalog des Abends, eine Liste von Käufern, ein Artefakt aus diesem Kapitel oder dem Kapitel Artefakte.

Meister vom Schweigenden Kreis

Anführer · Menschen

Der Meister vom Stuhl der Loge in Uppsala, ein alter Mann mit weißem Bart und guten Manieren. Er ist kein Kämpfer. Er ist der gefährlichste Mensch in diesem Atlas, weil er etwas weiß, das O.D.I.N. nicht weiß, und weil er entscheidet, wem er es sagt. Die Zelle besiegt ihn nicht. Sie überzeugt ihn, oder sie geht ohne Antwort.

Ein alter Mann mit weißem Bart in einem Logenhaus mit Holzvertäfelung. Er bietet Tee an. Er hat die Zelle erwartet, weil jemand aus der Zelle etwas getan hat, das die Loge bemerkt hat.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Seine Waffe ist das, was er weiß
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Geschichte, Okkultismus, Menschenkenntnis	5 + 5
Besonderheit	Bewahrt das Lied von 1871 und kennt den Namen des Hauslehrers. Weiß, wessen Name 1957 im Besucherbuch überschrieben wurde. Spricht nur mit einem Charakter, der ihm einen Beweis bringt, dass er es verdient
Schwäche	Die Loge. Er würde alles tun, um sie zu schützen. Und die fehlende Seite: Wer sie ihm bringt, bekommt jede Antwort
Spuren	Ein Logenbruder, der 1938 Hallström besuchte, ein Logenhaus mit einem Kreis im Fußboden, das Protokollbuch von 1872, das in Hannover gestohlen wurde
Verhalten	Wartet, beobachtet, prüft. Er gibt nur, was man verdient hat, und er erkennt, wer lügt.
Begegnung	Die Zelle sucht das Lied von 1871 oder den Namen von 1957. Die Begegnung ist ein Gespräch über Stunden, in dem der Meister Fragen stellt. Wer die richtigen Antworten gibt, erfährt etwas, das nicht in Akte Null steht.
Was bleibt	Das Lied, oder ein Teil davon. Der Name des Hauslehrers. Und ein Verbündeter, der mehr weiß als der Rat.

Sicherheitschefin von Morrow Biologics

Elite · Menschen

Dr. Helen Norwood, früher Offizierin in einem Sanitätsdienst, heute Leiterin der Sicherheit eines Konzerns, der nicht weiß, was er erforscht. Sie weiß es inzwischen. Sie hat die Hybridhunde gesehen, die Wucherer, die Chimäre in Lyon. Sie schützt den Konzern

trotzdem, weil sie glaubt, dass dort Medizin entsteht, die Millionen retten wird. Und weil sie zu tief drinsteckt.

Eine Frau in einem grauen Hosenanzug mit einem Tablet und einem Ohrhörer, die in einem sterilen Foyer auf die Zelle wartet. Sie bietet Kaffee an, spricht über Datenschutz und hat hinter der Glastür sechs Männer von Grey Meridian.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Pistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 11
Überzeugen, Medizin, Taktik	4 + 4
Besonderheit	Hat eine Hundepfeife für die Hybridhunde und den Zugang zu allen Laboren. Kann Morrow Biologics in einer Stunde evakuieren und alle Spuren vernichten lassen
Schwäche	Ihr Gewissen. Wer ihr beweist, dass Morrow Menschen tötet, die geheilt werden sollten, gewinnt eine Verbündete
Verhalten	Verhandelt, verzögert, vertuscht. Kämpft nur, wenn die Zelle in ein Labor eindringt
Spuren	Ihr Name auf Verträgen mit Grey Meridian, eine Personalakte aus einem Sanitätsdienst, ein Parkausweis für ein Labor in Lyon
Begegnung	Die Zelle will in ein Labor von Morrow. Norwood ist die Tür. Mit ihr zu reden ist schwer, gegen sie zu arbeiten teuer
Was bleibt	Zugangskarten, Studienprotokolle, eine Zeugin. Oder eine Gegnerin, die die Zelle nie wieder vergisst

Prediger der Sänger

Anführer · Menschen

Ein Mensch, der die Sänger gehört hat und zurückgekommen ist, ohne einer von ihnen zu werden. Er zieht von Stadt zu Stadt und erzählt von der Treppe, dem Lied und dem, was dahinter wartet. Die Menschen, die ihm zuhören, verlassen ihre Leben. Er glaubt, dass er sie rettet. Die Sänger nennen ihn nicht bei seinem Namen, sondern bei dem, den sie ihm gegeben haben.

Ein hagerer Mann mit sanfter Stimme in einem Gemeindesaal, einem Zelt, einem leeren Kino. Er predigt nicht laut. Er summt, und die Menschen summen mit. Auf seinen Handrücken sind Kreise tätowiert.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Das Lied 5 + 4 gegen WK + Geistige Widerstandskraft aller in Hörweite, wer verliert, folgt ihm eine Szene lang. Sonst Messer 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 14. Seine Gemeinde: 3W6 Anhänger als Trupps, Werte von Fanatikern
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2) für Psionen, die das Lied erkennen
Besonderheit	Weiß, wo die nächste Treppe ist. Psionen hören ihn auf einen Kilometer. Einmal pro Szene kann er einen Anhänger zu einer Treppe schicken, der dann nicht mehr zurückkommt
Schwäche	Stille. Helme mit Legierung S schützen vor dem Lied. Wer ihm beweist, dass die Menschen, die er geschickt hat, nicht glücklich sind, bringt ihn zum Schweigen
Verhalten	Predigt, zieht weiter, lässt Gemeinden zurück, die auf ihn warten. Flieht, wenn er gejagt wird, weil er glaubt, dass seine Arbeit wichtiger ist als er

Wert	Angabe
Spuren	Menschen, die nach einem Vortrag verschwunden sind, Tätowierstudios, die Kreise gestochen haben, Plakate mit einer Notenzeile ohne Text
Begegnung	Die Zelle folgt einer Spur von Verschwundenen zu einem Gemeindesaal. Der Prediger ist freundlich und lädt sie ein, zuzuhören. Wer zuhört, würfelt
Was bleibt	Die Lage einer Treppe, eine Gemeinde, die befreit werden muss, und ein Hinweis darauf, wie weit die Bedrohung der Sänger schon ist

Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes

Profi · Menschen

Jeder Dienst, der das Schleierprotokoll stillschweigend angenommen hat, hat einen Menschen, der mit O.D.I.N. redet. Er liefert Pässe, schließt Akten, holt Agenten aus Gefängnissen. Er ist Partner, nicht Freund. Sein Dienst hat eigene Interessen, und er vertritt sie. Wenn die Zelle ihn braucht, ist etwas schiefgegangen. Wenn er die Zelle braucht, auch.

Ein Mann oder eine Frau in einem gut geschnittenen Mantel, der in einem Café auf die Zelle wartet, mit einer Zeitung und einem Umschlag. Er spricht leise, macht keine Witze und zahlt immer.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3. Er kämpft fast nie. Er ruft an
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Verhandeln, Täuschung, Kontakte	4 + 4
Besonderheit	Kann einmal pro Mission Polizei, Grenze oder Justiz eines Landes zurückpfeifen. Kann auch das Gegenteil
Schwäche	Sein eigener Dienst. Wer beweisen kann, dass er gegen dessen Interessen gehandelt hat, hat ihn in der Hand
Verhalten	Hilft, wenn es seinem Dienst nützt, und verrät, wenn es seinem Dienst mehr nützt. Hält sein Wort, solange es nicht seine Karriere kostet
Spuren	Eine Nummer im Telefonbuch des Führungsoffiziers, ein Diplomatenpass, ein Café, in dem er immer am selben Tisch sitzt
Begegnung	Die Zelle sitzt in einem Gefängnis, einer Ausländerbehörde oder einem Verhörraum. Oder sie soll für ihn etwas erledigen, das nicht in der Akte steht. Beides beginnt mit einem Kaffee
Was bleibt	Ein Gefallen, den er schuldet, oder einer, den die Zelle schuldet. Informationen über andere Dienste. Ein Kontakt der Stufe 2, wenn man ihn gut behandelt hat

Übersicht der Gegner

Gegner	Stufe	Ursprung
Adept der Erleuchteten	Profi	Menschen
Ariadne	Elite	Maschine
Besessener	Elite	Tote
Chimäre	Anführer, Kreatur	Verwandelte
Chorkind	Profi	Stimme
Der Cleaner	Elite	Menschen
Das Doppel	Profi	Verschobene
Die dunkle Anlage	Anführer, Kreatur	Maschine
Die endlose Straße	Anführer	Verschobene
Exorzist der Kongregation	Elite	Menschen
Die Fahrgäste	Handlanger, Kreatur	Tote
Die Familie	Handlanger	Menschen
Fanatiker	Handlanger	Menschen
Fernseher von STILLWATER	Elite	Menschen
Der Fixer	Profi	Menschen

Gegner	Stufe	Ursprung
Die Frau aus den Raunächten	Anführer, Kreatur	Alte
Glasmensch	Profi	Verwandelte
Golem-7	Elite	Maschine
Der Hausgeist	Profi	Maschine
Der Henker	Elite, Kreatur	Tote
Hybridhunde	Handlanger	Verwandelte
Irrlicht	Handlanger, Kreatur	Alte
Jäger der Abteilung 13	Elite	Menschen
Keimling	Handlanger, Kreatur	Fremde
Die Kolonie	Handlanger, Kreatur	Fremde
Kristallwächter	Elite, Kreatur	Stimme
Kurator des Abends	Elite	Menschen
Das Medium	Profi	Menschen
Meister vom Schweigenden Kreis	Anführer	Menschen
Nachzehrer	Handlanger, Kreatur	Alte
Namensfresser	Elite, Kreatur	Stimme
Nanitenwildling	Elite	Verwandelte
Operator von Grey Meridian	Profi	Menschen
Der Pilot	Elite	Fremde
Die Praxis	Anführer	Verschobene
Prediger der Sänger	Anführer	Menschen
Rissling	Handlanger, Kreatur	Stimme
Der Sammler	Anführer	Menschen

Gegner	Stufe	Ursprung
Schleifenmensch	Handlanger	Verschobene
Der Schwarm	Kreatur	Fremde
Der schwarze Hund	Kreatur	Alte
Schwellenhüter	Anführer, Kreatur	Stimme
Die Sendung	Kreatur	Maschine
Sicherheitschefin von Morrow Biologics	Elite	Menschen
Spuk	Handlanger, Kreatur	Tote
Der Tiefe Kreis	Anführer, Kreatur	Fremde
Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes	Profi	Menschen
Die Vergessenen	Handlanger	Verschobene
Der verlorene Veteran	Elite	Verwandelte
Die vom See	Anführer, Kreatur	Alte
Wachsystem	Handlanger	Maschine
Waldgänger	Elite, Kreatur	Alte
Der Wanderraum	Elite	Verschobene
Die Wartende	Anführer, Kreatur	Tote
Die weiße Frau	Profi, Kreatur	Tote
Wiederkehrer	Anführer, Kreatur	Stimme
Wucherer	Handlanger	Verwandelte
Der Zuschauer	Elite, Kreatur	Fremde

Kapitel XI.
ARTEFAKTE

Artefakte

„Regel 1: Wenn du nicht weißt, was es ist, fass es nicht an. Regel 2: Wenn du weißt, was es ist, fass es trotzdem nicht an.“
Ausbildungshandbuch, Seite 1

Das Grundregelwerk sagt: Manche Gegenstände stammen nicht aus dieser Zeit, andere nicht von dieser Welt. O.D.I.N. nennt all das Artefakte und lagert es in Archiven. Veteranen dürfen einige davon im Einsatz tragen. Die meisten tun es nur, wenn sie keine Wahl haben.

Dieses Kapitel füllt die Archive. Es enthält Artefakte aus allen acht Ursprüngen des Bedrohungsatlas: Dinge aus Rissen und Kristallen, außerirdische Technik, Überbleibsel aus Laboren, Gegenstände aus Sagen, Spuk in Metall und Glas, Maschinen, die mehr können, als sie sollten, Relikte aus der Geschichte der Menschen und Dinge, die nicht in ihre Zeit gehören. Horror, Technik und Magie liegen in denselben Regalen, oft im selben Gegenstand.

Regeln für Artefakte

Gefahr

Jedes Artefakt hat eine **Gefahr** von einem bis fünf Totenköpfen, wie die Bedrohung der Organisationen im Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“. Die Gefahr sagt, wie viel ein Artefakt kostet, wie streng es verwahrt wird und wer es tragen darf.

Gefahr	Was sie bedeutet	Wer es bekommt
💀🦴🦴🦴🦴	Seltsam, aber harmlos, solange man die Regeln kennt.	Veteran
💀💀🦴🦴🦴	Nützlich und launisch. Der Preis ist spürbar.	Veteran, mit Begründung
💀💀💀🦴🦴	Mächtig. Der Preis ist hoch, und er wird fällig.	Veteran, mit Genehmigung des Zweigs
💀💀💀💀🦴	Gefährlich für jeden in der Nähe.	Nur mit Schwarzer Akte
💀💀💀💀💀	Wird nicht ausgegeben. Wer es trotzdem benutzt, hat einen sehr guten Grund oder keinen Verstand.	Niemand

Der Preis

Fast jedes Artefakt hat einen **Preis**. Kein Artefakt ist ein gewöhnlicher Gegenstand mit Bonus. Die Preise sind so gewählt, dass sie zu den Signaturen der Klassen passen: Ein Artefakt kann Belastung kosten, den Resonanzwurf eines Psions auslösen, das Flüstern eines Thaumaturgen, den Nachhall eines Soldiers, den Schwund eines Agenten, die Kontamination eines Scientists oder den Verdacht eines Investigators erhöhen. Wer das Artefakt benutzt, zahlt, egal welcher Klasse er angehört. Fehlt dem Benutzer der Wert, erleidet er stattdessen 1 Belastung. Erhöhte Werte gelten bis zum Ende der Mission, sofern beim Artefakt nichts anderes steht.

REGEL: ARTEFAKTE BENUTZEN

Ein Artefakt wirkt, wie bei ihm beschrieben. Wo nichts anderes steht, kostet die Benutzung eine Aktion, und die Wirkung gilt für eine Szene.

Der Preis wird sofort fällig. Hat ein Artefakt eine Gefahr von drei oder mehr Totenköpfen, würfelt die Spielleitung nach der Benutzung zusätzlich einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Gefahr minus 2, tut das Artefakt etwas, das nicht in seiner Beschreibung steht.

Ein Charakter kann höchstens so viele Artefakte gleichzeitig bei sich tragen, wie seine WK beträgt. Wer mehr trägt, erleidet jede Szene 1 Belastung.

Anfordern und Zurückgeben

Artefakte sind Dienstausrüstung der Stufe „einzigartig“ aus dem Kapitel „Ressourcen der Zelle“. Sie werden aus

einem Archiv angefordert, für eine Mission, mit Unterschrift. Nach der Mission gehen sie zurück, und das Archiv prüft, ob sie noch dieselben sind. Wer ein Artefakt behält, wird behandelt wie im Kapitel „Ressourcen der Zelle“ unter „Behaltene Dinge“ beschrieben.

Erkennen

Ein unbekanntes Artefakt ist gefährlich, weil niemand weiß, was es kostet. Die Zelle kann es untersuchen:

- **Antiquarian:** Provenienz und Wertbestimmung zeigen Herkunft und Alter. Verfluchte Dinge erlaubt, es gefahrlos zu transportieren.
- **Scientist:** Eine Analyse mit Spektrometer oder Feldlabor zeigt, ob es eine Energiequelle hat, und welchen Ursprung.
- **Thaumaturg:** Ein Kristalldetektor oder das Flüstern verrät, ob es zur Stimme gehört.
- **Psion:** Ein Telepath hört, ob etwas darin wohnt.
- **Wendlands Waage** (Klassenbuch Scientist) zeigt, ob ein Gegenstand übernatürlichen Ursprungs ist, und sein Alter.

Jede gelungene Untersuchung verrät eine Zeile des Artefakts: Wirkung, Preis oder Herkunft. Die Gefahr erfährt die Zelle erst, wenn sie alle drei kennt, oder wenn sie es benutzt.

Artefakte aus den Klassenbüchern

Die Klassenbücher enthalten eigene Artefakte, jedes mit Gefahr und Preis. Sie gelten weiter und passen in die Ursprünge dieses Kapitels. Ashgroves Kompass aus dem Klassenbuch Soldier ist der Kompass ohne Norden aus diesem Kapitel.

Artefakt	Klassenbuch	Gefahr
Eine Kappe der Einunddreißig	Psion	☠☠
Mareks Stimmgabel	Psion	☠☠
Lerches Uhr	Psion	☠☠
Der Splitter von Wales	Psion	☠☠☠
Holloways Lampe	Thaumaturg	☠☠
Das Siebte Blatt	Thaumaturg	☠☠☠
Penhallows Asche	Thaumaturg	☠☠
Magisterring	Thaumaturg	☠
Quispes Mörser	Thaumaturg	☠☠
Die Spieluhr der Lavigne	Thaumaturg	☠☠
Dorjes Glocke	Thaumaturg	☠☠
Solheims Pendel	Thaumaturg	☠☠
Ashgroves Kompass	Soldier	☠
Lindahls Uhr	Soldier	☠☠
Die Kiruna-Fahne	Soldier	☠☠
Das Funkgerät aus dem Karakorum	Soldier	☠☠☠☠☠
Marshs Fingerhut	Agent	☠☠
Diplomats Füller	Agent	☠☠
Aigners Hut	Agent	☠
Der Schlüssel ohne Tür	Agent	☠☠
Das Foto von Elster	Agent	☠☠☠☠☠
Wendlands Waage	Scientist	☠
Die Nordlicht-Sonde	Scientist	☠☠☠
Messkoffer 1957	Scientist	☠
Die erste Kappe	Scientist	☠☠
Gysins Lötkolben	Scientist	☠
Hofers Detektor	Scientist	☠☠☠☠☠
Hallströms Lupe	Investigator	☠☠
Der Kalender aus Hann. Münden	Investigator	☠☠☠
Die Tonbänder von 1971	Investigator	☠☠
Der rote Faden	Investigator	☠☠☠☠☠

Unbekannte Artefakte

Für Funde, die nicht in diesem Kapitel stehen, kann die Spielleitung würfeln: je einmal auf diese Weise für die Form, die Wirkung und den Preis.

W12	Form	Wirkung	Preis
1	Ein Schlüssel	Öffnet, was verschlossen ist	1 Belastung pro Benutzung
2	Ein Spiegel	Zeigt, was verborgen ist	Der Besitzer vergisst eine Erinnerung
3	Eine Uhr	Verändert die Zeit um Sekunden	Uhren in der Nähe bleiben stehen, für immer

W12	Form	Wirkung	Preis
4	Ein Buch	Beantwortet eine Frage	Eine Seite ist danach mit der Handschrift des Lesers beschrieben
5	Ein Stein	Speichert Kraft	Er wird warm und will mehr
6	Eine Waffe	Trifft, was nicht getroffen werden kann	Sie will benutzt werden
7	Ein Gerät mit Anzeige	Misst, was sich nicht messen lässt	Es misst auch den Benutzer, und jemand liest mit
8	Ein Foto	Zeigt einen Ort, an dem man sein möchte	Wer zu lange hinsieht, ist dort
9	Ein Musikinstrument	Beruhigt oder ruft	Etwas hört mit
10	Ein Kleidungsstück	Verbirgt den Träger	Der Träger wird auch vor Freunden verborgen
11	Ein Glas mit Inhalt	Heilt oder vergiftet	Man weiß vorher nicht, was
12	Ein Teil eines Körpers	Gibt eine Fähigkeit des früheren Besitzers	Der frühere Besitzer will es zurück

Würfle zwei W6. Der erste gibt die Zeile, der zweite die Hälfte: Bei 1 bis 3 gilt die Zeile 1 bis 6, bei 4 bis 6 die Zeile 7 bis 12.

Die Stimme

Die Stimmgabel von Wales

Stimme · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Stimmgabel aus mattem Metall, gefunden 1947 in der Kammer, zwischen den ersten Kisten. Angeschlagen gibt sie einen Ton, den Menschen kaum hören und Psionen nicht ertragen. Das Kollegium verwendet sie, um kleine Risse zu schließen. Einmal hat sie einen geöffnet.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Angeschlagen neben einem kleinen Riss schließt sie ihn in einer Runde. Neben einem großen Riss: ausgedehnte Probe, 6 Erfolge, auf Ritualismus oder Physik
Preis	Alle Psionen in 100 m erleiden 2 Belastung und würfeln ihren Resonanzwurf. Bei einer 1 auf einem W6 öffnet sich der Riss stattdessen weiter
Verwahrt	Die Kammer, Wales, in einem Kasten mit Filz
Im Spiel	Die Zelle braucht sie, um einen Riss zu schließen, aber der einzige Psion der Zelle weiß, was sie ihm antun wird

Das Glas mit dem Atem

Stimme · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Einmachglas mit Bügelverschluss, darin nichts als Luft. Die Luft stammt von der anderen Seite, eingefangen 1957 von Margaret Pennington am Riss in Cornwall. Sie riecht nach Ozon und nassem Stein, obwohl das Glas zu ist. Wer genau hinsieht, sieht die Luft sich bewegen.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Geöffnet entsteht für drei Runden ein kleiner Riss an der Stelle. Durch ihn kann man schauen, rufen oder einen Gegenstand werfen. Etwas kann zurückschauen
Preis	+1 Kontamination für jeden in 5 m. Wer hindurchschaut, würfelt eine Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3)
Verwahrt	Kühlhaus, Bern, bei −80 °C, obwohl niemand weiß, ob Kälte hilft
Im Spiel	Ein Sammler beim Abend bietet ein zweites Glas an. Das Institut schwört, es gebe nur eins

Märtas Spieluhr

Stimme · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine kleine Spieluhr aus Holz, bemalt mit Birken, aus dem Sanatorium Solberg. Sie spielt eine Melodie, die kein Komponist geschrieben hat. Jeder Psion erkennt sie, ohne zu wissen, woher. Kinder, die sie hören, schlafen ein und summen mit.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Aufgezogen: Alle Kinder in 50 m schlafen friedlich ein. Psionen in Hörweite erhalten +2 Würfel auf Konzentration, und jeder Psion ohne Helm hört eine Szene lang die Gedanken aller Psionen im Umkreis
Preis	Die Dreizehnte hört mit. Jeder Psion in Hörweite würfelt seinen Resonanzwurf, der Seeker hört es immer
Verwahrt	Psionik-Kern, in einem Schrank, der seit 1971 verschlossen ist
Im Spiel	Die Offenen wollen sie. Kantor sagt, sie gehöre Märta, und Märta sei nicht tot

Der Kompass ohne Norden

Stimme · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Marschkompass der britischen Armee aus dem Zweiten Weltkrieg: der Kompass, mit dem Ashgrove durch die libysche Wüste fuhr und den er 1953 in Kiruna trug (Klassenbuch Soldier). Seit dieser Nacht zeigt er nicht mehr nach Norden, sondern zum nächsten Riss, offen oder im Entstehen.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Zeigt die Richtung zum nächsten Riss im Umkreis von 50 km. Zittert die Nadel, öffnet sich in den nächsten 24 Stunden ein neuer
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
Verwahrt	Hort-1, London, neben Ashgroves Messer
Im Spiel	Seit 2011 zeigt die Nadel manchmal nach unten

Die Maske aus dem Stollen

Stimme · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Maske aus grauem Kristall, glatt, ohne Augenlöcher, gefunden 1953 im Stollen ohne Plan. Wer sie trägt, sieht nichts von dieser Welt, dafür alles, was dahinter liegt: die dünnen Stellen, die Risse, die Wesen, die hinter den Wänden warten.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Der Träger sieht durch Wände, wo die Welt dünn ist, erkennt jeden Riss und jedes Wesen aus Rissen im Umkreis von 100 m, auch unsichtbare
Preis	Solange er sie trägt, ist er blind für diese Welt: −4 Würfel auf alles andere. Jede Minute Grauen-Probe gegen Verstörend (2). Nach zehn Minuten sieht auch etwas ihn
Verwahrt	Schwarze Akte. Ort unbekannt
Im Spiel	Ares hat sie angefordert, zweimal. Beide Male wurde abgelehnt

Das Fremde

Die Tunguska-Scherbe

Fremde · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Stück dunkles Metall, so groß wie eine Hand, gefunden 1927 bei einer Expedition an den Ort der großen Explosion in Sibirien von 1908. Die Explosion ist bis heute nicht ganz geklärt. Die Scherbe ist warm, summt leise und hat seit hundert Jahren nicht an Energie verloren. Abteilung 13 hat den Rest.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Betreibt jedes elektrische Gerät, an das sie angeschlossen wird, ohne Grenze. Ein Prototyp mit der Scherbe erhält Reife +1 für eine Mission, auch über die Grenze des Rangs hinaus
Preis	+1 Kontamination. Sie erwärmt sich bei jeder Nutzung. Nach dem dritten Einsatz in einer Mission verursacht sie 2 Schaden bei ihrem Träger, Rüstung zählt nicht
Verwahrt	Institut, Bern, in einem Faradaykäfig
Im Spiel	Abteilung 13 weiß, dass O.D.I.N. ein Stück hat, und will es zurück

Der graue Handschuh

Fremde · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Handschuh aus einem Material, das sich wie Leder anfühlt und wie Metall aussieht, mit vier Fingern. Gefunden 1957 am Rand des Risses in Cornwall, neben Fußspuren, die zu keinem Tier passten. Wer ihn trägt, verschwindet für Kameras, Sensoren und Messgeräte.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Der Träger wird von keinem technischen Gerät erfasst: keine Kamera, kein Wärmebild, kein Bewegungsmelder. Menschen sehen ihn normal
Preis	Die Hand darin wird kalt und taub. Nach jeder Nutzung −1 Würfel auf Proben mit dieser Hand für einen Tag. Nach der zehnten Nutzung bleibt es so
Verwahrt	Registratur, Stockholm, mit einer Notiz: Nicht mit der rechten Hand tragen
Im Spiel	Der Zuschauer aus dem Bedrohungsatlas trägt den anderen

Die Sternkarte aus der Atacama

Fremde · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Steintafel aus der Sperrzone in der Atacama, mit eingeritzten Punkten, die ein Sternbild zeigen, das es am Himmel der Erde nicht gibt. In jeder Nacht bewegt sich einer der Punkte ein wenig. Astrobiologen glauben, dass

sie den Himmel über einem anderen Planeten zeigt. Und dass jemand von dort gerade herschaut.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Wer sie eine Nacht studiert, erhält einmal pro Mission eine Antwort auf eine Frage über Außerirdisches, von der Spielleitung, ehrlich und rätselhaft
Preis	Wer die Nacht mit ihr verbringt, sieht beim Aufwachen für eine Stunde fremde Sterne, auch am Tag. Grauen-Probe gegen Unheimlich (1)
Verwahrt	Hort-8, Cusco
Im Spiel	Seit 2019 bewegt sich der Punkt in der Mitte schneller

Der Korallenstab

Fremde · Gefahr ☠☠☠☠☠

Ein Stab aus schwarzer Koralle, gewachsen in viertausend Metern Tiefe, heraufgeholt von Hassans U-Boot neben dem Tiefen Kreis. Er ist lebendig, sehr langsam. Wer ihn hält, kann unter Wasser atmen und hört die Träume des Wesens am Meeresgrund.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Der Träger atmet unter Wasser, erträgt Druck und Kälte wie ein Tiefseetier, eine Szene lang. Er kann mit Boten des Tiefen Kreises sprechen
Preis	1 Belastung pro Stunde unter Wasser. In der folgenden Nacht träumt er, was der Tiefe Kreis träumt, und wacht mit Salzwasser in der Lunge auf
Verwahrt	Institut, Bern, in einem Aquarium mit Meerwasser
Im Spiel	Der Stab wächst. Seit er im Institut ist, sind es drei Zentimeter

Die Verwandelten

Die letzte Dosis MB-7

Verwandelte · Gefahr ☠☠☠☠☠

Eine Ampulle aus der klinischen Studie von Morrow Biologics, gestohlen aus einem Labor in Lyon. Die Flüssigkeit darin heilt alles. Knochen, Organe, Nerven, Verbrennungen. Sie hört nur nicht auf, wenn sie fertig ist.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Injiziert: Der Charakter erhält alle LP zurück, alle Verletzungen heilen, auch ein Trauma durch körperlichen Schaden
Preis	W6 nach einer Woche. Bei 1 bis 3 wächst etwas weiter: Er wird langsam zum Wucherer, wenn ein Biochemist es nicht aufhält. Bei 4 bis 6 nichts. Er weiß es erst nach dieser Woche
Verwahrt	Kühlhaus, Bern. Eine einzige Ampulle
Im Spiel	Morrow Biologics will sie zurück, weil in dieser Charge etwas anderes war als in den anderen

Das Kristallherz

Verwandelte · Gefahr ☠☠☠☠☠

Das Herz eines Kristallmutanten, der 1978 in einem Stollen in Polen getötet wurde. Es ist vollständig zu

Kristall geworden, klar mit roten Adern, und es schlägt. Langsam, einmal pro Minute. Es ist die stärkste Kraftquelle, die O.D.I.N. besitzt, und niemand will es in der Nähe haben.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Ein Thaumaturg oder Psion, der es berührt, erhält sofort 10 ME oder PSI-Punkte zurück, einmal pro Mission. Es kann als Nexus-Kristall für ein Ritual dienen
Preis	Wer es berührt, würfelt Flüstern- und Resonanzwurf zugleich. Bei zwei Treffern hört er den Mutanten, der es einmal war, und er bittet ihn, zu Ende zu bringen, was er angefangen hat
Verwahrt	Die Kammer, Wales, in Legierung S gefasst
Im Spiel	Der Rat hat es als Ersatz für Nexus-Kristalle angefragt, falls die Stiftung in Basel ihr Ziel erreicht

Die Ampulle S-1

Verwandelte · Gefahr 💀💀💀💀💀

Laut der Ausgabeliste von Asklepios wurden alle Ampullen der Charge S-1 eingesetzt oder vernichtet. Eine wurde es nicht. Sie liegt in einem Bleikasten ohne Nummer im Archiv des Kollegiums, neben den achtundzwanzig, und die Naniten darin sind wach.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Unbekannt. Ein Nanotech Veteran in 10 m spürt sie als Summen im Blut und weiß ihre Richtung
Preis	Unbekannt. Ein Cyberneticist, der sie scannt, erhält +2 Kontamination
Verwahrt	Die Kammer, Wales. Offiziell existiert sie nicht
Im Spiel	Relais misst Naniten in seinem eigenen Blut. Vielleicht weiß die Ampulle, woher

Die Chitinweste

Verwandelte · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Weste aus dem Panzer einer Chimäre, die in Lyon getötet wurde. Ein Engineer hat sie zu einer Schutzweste verarbeitet. Das Chitin lebt noch ein wenig. Es heilt sich selbst, und manchmal zieht es sich um den Körper des Trägers zusammen, als wolle es ihn festhalten.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Rüstung 3. Beschädigungen heilen sich nach einer Stunde. Zählt nicht zur Grenze für Rüstung aus Prototypen
Preis	Nach jedem Kampf W6: bei 1 zieht sie sich zusammen, 1 Schaden, und der Träger bekommt sie ohne Hilfe nicht aus. Chimären in 1 km riechen sie und kommen
Verwahrt	Hort-7, Lyon
Im Spiel	Die Mutter der Chimären sucht, was aus ihrem Kind gemacht wurde

Das Alte

Die Sargnägel aus Pommern

Alte · Gefahr 💀💀💀💀💀

Sieben geschmiedete Eisennägel aus einem Dorf in Pommern, wo man bis ins 19. Jahrhundert Tote mit Nägeln im Sarg festhielt, damit sie nicht nachzehrten.

Die Nägel sind rostig, krumm, und sie werden kalt, wenn ein Nachzehrer in der Nähe ist.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Ein Nagel, in einen Nachzehrer, einen Wiedergänger oder einen Toten getrieben, hält ihn an Ort und Stelle fest, bis der Nagel gezogen wird. Werden kalt in 100 m eines untoten Wesens
Preis	Jeder Nagel wirkt nur einmal. Wer einen zieht, den der Charakter nicht selbst geschlagen hat, erleidet 2 Belastung
Verwahrt	Hort-3, Hamburg. Sieben waren es. Es sind noch fünf
Im Spiel	In einem Dorf in Polen fehlen in einer Nacht die Nägel aus drei alten Särgen

Der Brautkranz vom See

Alte · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Kranz aus getrockneten Blumen, die nicht verwelken, aus einem Dorf, das jedes Jahr am selben Tag Blumen ins Wasser wirft. Er gehörte einer Braut, die 1809 am Hochzeitstag ins Wasser ging. Die vom See trägt ihr Gesicht.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Ins Wasser gelegt, ruft er die vom See. Sie kommt, und sie spricht, ohne zu rufen, eine Szene lang. Wer ihr etwas verspricht und es hält, beendet ihren Hunger für sieben Jahre
Preis	Wer den Kranz ins Wasser legt, hört sieben Nächte lang ihren Ruf im Schlaf. WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2) jede Nacht, sonst steht er auf und geht zum nächsten Wasser
Verwahrt	Registratur, Stockholm, bei den Paranormal Detectives
Im Spiel	Jemand hat einen zweiten Kranz geflochten. Nicht für diesen See

Der Stock des Waldgängers

Alte · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein knorriger Wanderstock aus einem Holz, das kein Botaniker bestimmen konnte, gefunden am Waldrand bei einem Förster, der dreißig Jahre im selben Wald gearbeitet und sich nie verirrt hatte. Er sagte, der Stock sei ein Geschenk gewesen, für ein gehaltenes Versprechen.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Wer ihn trägt, verirrt sich in keinem Wald und keinem Moor. Waldgänger und ihre Unterarten erkennen ihn als Gast und greifen nicht an, solange er ihre Regeln achtet
Preis	Bricht der Träger eine der Regeln, wird der Stock zu gewöhnlichem Holz, und der Waldgänger erinnert sich an ihn
Verwahrt	Hort-9, Prag
Im Spiel	Der Förster lebt noch. Er will den Stock zurück, weil er ein neues Versprechen geben muss

Der Spiegel aus Bamberg

Alte · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Handspiegel mit silbernem Rahmen aus der Zeit der Hexenprozesse in Franken um 1630. Er wurde als Beweisstück beschlagnahmt, verschwand aus den Akten und tauchte 1961 in einem Antiquariat auf. Wer

hineinsieht, sieht nicht sich. Er sieht den, mit dem er gerade spricht, im Augenblick seines Todes.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Zeigt, wie und wann ein Mensch sterben wird, wenn nichts dazwischenkommt. Einmal pro Mission eine ehrliche Antwort der Spielleitung dazu
Preis	Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3). Wer ihn bei einem Mitglied der eigenen Zelle benutzt, erfährt es, und kann es nie wieder vergessen
Verwahrt	Archiv der Kongregation vom Stillen Wort, im Vatikan. O.D.I.N. hat es nie zurückbekommen
Im Spiel	Die Kongregation leiht ihn nur gegen einen Gefallen. Sie sagt nie, wen sie selbst darin gesehen hat

Die Toten

Das Küchenradio von Nordlicht

Tote · Gefahr ☠☠☠☠☠

Ein Röhrenradio aus der Küche des Stützpunkts Nordlicht, von 1977. Kjell Haugen hat aus diesem Radio einen Chor gehört, am Morgen nach der Nacht, in der die 41 verschwanden, als er mit dem Suchtrupp kam. Es ist nicht an den Strom angeschlossen. Es läuft trotzdem, jeden Abend um zehn nach zehn.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Um 22:10 Uhr, eine Minute lang: Wer eine Frage in das Radio spricht, erhält eine Antwort von einem der 41 von Nordlicht, auf Norwegisch
Preis	Wer die Antwort hört, verliert eine Stunde, die niemand wiederfindet. Chronomancer in der Nähe verlieren für die Szene ihre Kräfte
Verwahrt	Hort-1, London, in einem Raum ohne Uhr
Im Spiel	Seit 2011 sprechen die Stimmen lauter, und manchmal sagen sie Namen von Menschen, die noch leben

Die Totenmünze

Tote · Gefahr ☠☠☠☠☠

Eine griechische Silbermünze, zweieinhalbtausend Jahre alt, aus einem Grab bei Athen, wo man sie Toten als Fährgeld in den Mund legte. Sie ist blank gerieben von vielen Zungen. Wer sie einem Toten auf die Lippen legt, kann ihn fragen.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Ein Toter, der höchstens eine Woche tot ist, beantwortet eine Frage, mit seiner Stimme, wahrheitsgemäß, soweit er es wusste
Preis	Die Münze bleibt beim Toten, bis jemand sie wieder nimmt. Wer sie nimmt, erleidet 1 Belastung und hört den Toten eine Nacht lang weiterreden
Verwahrt	Registratur, Stockholm, bei den Paranormal Detectives
Im Spiel	Ein Toter hat eine Frage zurückgestellt: „Wer bist du?“ Er hat dabei Raven angesehen

Die Kamera des Geisterfotografen

Tote · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Plattenkamera von 1912, aus dem Nachlass eines englischen Geisterfotografen, der in den Zwanzigern bekannt wurde, weil er Hinterbliebene mit Verstorbenen fotografierte. Fast alle seine Bilder waren Fälschungen, doppelt belichtet. Diese Kamera nicht.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Jedes Foto zeigt, wer im Raum ist: auch Tote, Spuk, Besessene und Wesen, die sich verbergen. Die Entwicklung dauert eine Stunde
Preis	Auf jedem Foto ist eine Person mehr, als im Raum war. Beim ersten Mal ist sie klein, im Hintergrund. Auf jedem weiteren Foto steht sie näher
Verwahrt	Hort-4, Oxford
Im Spiel	Auf dem letzten Foto im Archiv steht die Person direkt hinter dem Fotografen. Es war das letzte Foto, das er machte

Das Gästebuch

Tote · Gefahr 💀💀💀💀💀

Das Gästebuch eines Hotels an der Ostsee, das 1929 schloss, nachdem in einem Sommer zwölf Gäste nicht abreisten. Die Wartende hielt sie fest, bis eine Zelle sie 1999 befreite. Das Buch blieb übrig. Wer seinen Namen hineinschreibt, gehört dem Ort, an dem das Buch liegt.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Wer seinen Namen einträgt, kann den Ort, an dem das Buch liegt, nicht mehr verlassen, und kein Toter und kein Wesen kann ihn dort verletzen, solange er bleibt
Preis	Der Eintrag lässt sich nicht löschen. Wer den Ort verlässt, obwohl er eingetragen ist, verliert sofort alle LP bis auf 1 und findet nie wieder ganz zurück in seinen Körper
Verwahrt	Registratur, Stockholm. Das Buch darf den Raum nie verlassen, und niemand darf mit einem Stift hinein
Im Spiel	Auf der letzten Seite stehen zwölf Namen. Seit letztem Jahr stehen darunter zwei neue, in Handschriften, die niemand kennt

Die Maschine

Die Enigma mit dem dreizehnten Rotor

Maschine · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Chiffriermaschine aus dem Zweiten Weltkrieg, von der Sorte, die in Bletchley Park geknackt wurde. Diese hat einen dreizehnten Rotor, den kein Hersteller je gebaut hat, aus einem Metall, das nicht rostet. Mit ihm entschlüsselt sie Nachrichten, die noch nicht gesendet wurden.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Einmal pro Mission: Ein Cryptanalyst tippt eine Frage ein und erhält eine verschlüsselte Nachricht, die in den nächsten 24 Stunden gesendet wird, mit Absender, Empfänger und Inhalt
Preis	+1 Verdacht. Die Zahlenstation sendet in der Nacht danach eine Gruppe mehr, und die Gruppe ist der Klarname des Benutzers

Eigenschaft	Angabe
Verwahrt	Registratur, Stockholm, im Keller neben Akte Null
Im Spiel	Der dreizehnte Rotor dreht sich manchmal von selbst. Dann gibt die Maschine Buchstaben aus, und sie ergeben Koordinaten in Wales

Die Wardenclyffe-Spule

Maschine · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Kupferspule in einem Holzkasten, gebaut aus Teilen eines Versuchsturms, den ein berühmter Erfinder um 1901 auf Long Island errichtete, um Energie ohne Kabel zu übertragen. Der Turm wurde 1917 abgerissen. Diese Spule stammt aus seinem Fundament. Sie überträgt keine Energie. Sie nimmt sie weg.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Eingeschaltet legt sie jedes elektrische Gerät in 50 m still, auch geschützte, auch die dunkle Anlage. Maschinenwesen würfeln mit −3 Würfeln oder fallen aus
Preis	Auch alle Geräte der Zelle fallen aus, Helme, Schilde, Naniten, Prototypen. Nanotech Veterans erleiden 3 Schaden und 1 Belastung
Verwahrt	Institut, Bern. STILLWATER hat 1971 versucht, sie zu kaufen
Im Spiel	Die einzige Waffe, von der Ariadne Angst hat

Der Schachtürke

Maschine · Gefahr 💀💀💀💀💀

Ein Schachautomat aus dem 18. Jahrhundert, eine lebensgroße Puppe in orientalischer Kleidung hinter einem Tisch, die gegen Menschen spielt. Der berühmte Schachtürke war ein Schwindel mit einem Menschen im Kasten. Dieser ist ein Nachbau aus Prag, von 1790, und in seinem Kasten war nie jemand.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Wer gegen ihn spielt und gewinnt, erhält eine Antwort auf eine Frage, die er vor dem Spiel stellt. Probe IN + Taktik gegen 5 + 5
Preis	Wer verliert, verliert eine Erinnerung, die der Automat wählt, und der Automat spricht danach manchmal mit dieser Erinnerung
Verwahrt	Hort-9, Prag, in einem Raum, in dem niemand allein sein darf
Im Spiel	Er hat gegen Hallström verloren, 1952. Das ist das einzige Mal. Hallström hat nie gesagt, was er gefragt hat

Die Röhre der Zahlenstation

Maschine · Gefahr 💀💀💀💀💀

Eine Elektronenröhre aus einem Kurzwellensender, gefunden in einem ausgebrannten Bauernhaus in Schweden, im Oktober 1971, eine Woche nach dem

Ende der Sendungen. Wer sie in ein Radio einsetzt, hört die Zahlenstation, auch wenn sie nicht sendet.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	In jedes Radio eingesetzt, empfängt sie die Zahlenstation jede Nacht um drei Uhr. Ein Cryptanalyst erhält +2 Würfel, um die Zahlen zu deuten
Preis	Die Station empfängt auch zurück. Wer die Röhre benutzt, dessen Aufenthaltsort kennt nach drei Nächten jemand anderes
Verwahrt	Registratur, Stockholm
Im Spiel	Enigma will sie. Die Registratur hat sie ihr noch nicht gegeben, und keiner sagt, warum

Die Menschen

Der Siegelring mit dem Auge

Menschen · Gefahr

Ein Siegelring aus Gold mit einem Auge in einem Dreieck, angeblich aus dem Besitz eines Gründungsmitglieds des Illuminatenordens von 1776. Wahrscheinlich ist er eine Fälschung aus dem 19. Jahrhundert. Die Druckerei hat 1968 hundert Kopien davon anfertigen lassen, für die Erleuchteten. Dieser hier ist das Vorbild.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Jedes Mitglied der Erleuchteten hält den Träger für einen der Ihren und gibt ihm Auskunft. +2 Würfel auf Täuschung und Überzeugen gegenüber Adepten und Fanatikern
Preis	Keiner, außer dem, der sich ergibt, wenn ein Adept merkt, dass der Ring zu echt ist
Verwahrt	Druckerei, Zürich
Im Spiel	Ein Adept in Brüssel behauptet, er habe den echten, und dieser sei eine Kopie

Das Logbuch der Geisterbrigg

Menschen · Gefahr

Das Logbuch einer Brigg, die im Dezember 1872 verlassen im Atlantik gefunden wurde, unbeschädigt, mit Vorräten an Bord und ohne einen einzigen Menschen. Das Schiff und das Rätsel sind berühmt. Das Logbuch, das die Behörden damals fanden, auch. Dieses ist das zweite, das niemand gefunden hat.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Der letzte Eintrag beschreibt, was die Besatzung sah. Wer ihn liest, weiß, wie man ein Schiff verlässt, ohne Spuren zu hinterlassen: +2 Würfel auf Heimlichkeit beim Verschwinden, eine Mission lang
Preis	Unter dem letzten Eintrag sind Kreise gezeichnet, dieselben wie in Solberg. Grauen-Probe gegen Verstörend (2). Wer sie abzeichnet, würfelt seinen Flüstern- oder Resonanzwurf
Verwahrt	Loge Zum Schweigenden Kreis, Uppsala. O.D.I.N. hat eine Fotokopie
Im Spiel	1872 ist das Jahr, in dem die Loge gegründet wurde. Der Kapitän des Schiffs war Mitglied

Der leere Pass

Menschen · Gefahr ☠☠☠☠☠

Ein Reisepass ohne Land, ohne Foto, ohne Namen, mit dem Wasserzeichen der Druckerei. Er wurde 1952 im Kinderzimmer angelegt, für ein Kind, das nie abgeholt wurde. Wer ihn bei sich trägt, wird an jeder Grenze durchgewunken. Niemand erinnert sich hinterher an ihn.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Jede Kontrolle, jede Grenze, jede Tür mit Wache: Der Träger kommt durch, ohne Probe. Wer ihn gesehen hat, erinnert sich eine Stunde später nicht mehr
Preis	+1 Schwund. Wer ihn eine Woche trägt, wird auch von Freunden gelegentlich nicht erkannt
Verwahrt	Druckerei, Zürich, im Kinderzimmer
Im Spiel	Der Pass war für Elster bestimmt, 1952. Sie hat danach gefragt

Das Protokoll der Apothekerin

Menschen · Gefahr ☠☠☠☠☠

Das Original: zwölf Seiten in schwedischer Handschrift, geschrieben in den drei Tagen und Nächten nach dem 3. Dezember 1938, von der einzigen Wache im Haus. Kein Zauber, keine Maschine, nur ein Protokoll. Und das wichtigste Dokument, das O.D.I.N. besitzt, weil es die einzige Beschreibung jener Tage ist, die nicht von jemandem stammt, der etwas zu verbergen hatte.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Wer es liest, erhält +2 Würfel auf alle Proben, um Psionen zu verstehen, zu heilen oder zu befragen, eine Mission lang. Ein Psion, der es liest, erinnert sich an ein Bruchstück
Preis	Keiner. Nur, dass am Rand der zwölften Seite eine Zahl steht: 32
Verwahrt	Registratur, Stockholm, in Akte Null
Im Spiel	Wer die Zahl am Rand geschrieben hat, war nicht die Apothekerin

Das Verschobene

Die Stoppuhr ohne Zeiger

Verschobene · Gefahr ☠☠☠☠☠

Eine Stoppuhr aus Messing, wie sie Trainer in den Fünfzigern trugen, mit leerem Zifferblatt. Wer den Knopf drückt, hält die Zeit an, für drei Sekunden, für alle außer sich selbst. In diesen drei Sekunden hört man ein Ticken, obwohl die Uhr keine Zeiger hat.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Einmal pro Szene: Der Träger erhält eine volle Runde, in der niemand sonst handelt
Preis	Die drei Sekunden fehlen ihm danach. Nach jeder Nutzung 1 Belastung, und er altert um einen Monat. Chronomancer sehen es ihm an
Verwahrt	Hort-5, Wien
Im Spiel	Pendel hat sie einmal gehalten. Sie sagt, das Ticken sei nicht aus der Uhr gekommen

Der Fahrschein von gestern

Verschobene · Gefahr 💀💀💀💀☠️

Eine Fahrkarte für einen Zug, der gestern abgefahren ist. Immer gestern, egal an welchem Tag man sie ansieht. Wer mit ihr in einen Zug steigt, kommt gestern an.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Einmal: Der Träger steigt in einen Zug und ist 24 Stunden früher am Ziel. Er kann tun, was er will. Was er ändert, ist geändert
Preis	Danach gibt es ihn zweimal, für 24 Stunden. Begegnen sich beide, würfelt jeder eine Grauen-Probe gegen Wahnsinnig machend (4). Einer der beiden verschwindet am Ende. Die Spielleitung entscheidet, welcher
Verwahrt	Schwarze Akte
Im Spiel	Ein zweiter Fahrschein lag in dem Keller, in dem Frank Möller verschwand, 1994 datiert

Das Bullauge der Eldridge

Verschobene · Gefahr 💀💀💀☠️☠️

Ein rundes Fenster aus Messing und dickem Glas, angeblich aus einem amerikanischen Kriegsschiff, das 1943 bei einem Experiment unsichtbar geworden und an einem anderen Ort wieder aufgetaucht sein soll. Die Geschichte gilt als Erfindung. Das Bullauge nicht. Wer hindurchschaut, sieht einen anderen Ort.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Wer hindurchschaut und an einen Ort denkt, sieht ihn, wie er jetzt ist, eine Minute lang. Einmal pro Mission
Preis	Manchmal sieht man ihn nicht, wie er jetzt ist, sondern wie er 1943 war. Und manchmal sieht dort jemand zurück, der an Deck eines Schiffs steht und schreit
Verwahrt	Registratur, Stockholm. STILLWATER sucht es seit Jahrzehnten
Im Spiel	Wer hindurchschaut, ohne an einen Ort zu denken, sieht immer dasselbe: einen Kreis aus Licht am Meeresgrund

Die Wanduhr aus der Kantine

Verschobene · Gefahr 💀💀💀💀☠️

Die Uhr, die in der Kantine von Nordlicht hing, als die 41 verschwanden. Sie blieb um 22:10 Uhr stehen. Seit 2011 läuft sie wieder, rückwärts. Jeden Tag ein paar Minuten näher an zehn nach zehn am Abend des 14. Februar 1977.

Eigenschaft	Angabe
Wirkung	Einmal pro Mission: Die letzte Runde wird rückgängig gemacht. Alles, was in ihr geschah, ist nicht geschehen, außer für den, der die Uhr hält
Preis	Die Uhr springt dabei eine Stunde zurück. Die Spielleitung notiert, wie viel Zeit bis 22:10 Uhr am 14. Februar 1977 bleibt. Was geschieht, wenn sie dort ankommt, steht in keinem Buch
Verwahrt	Institut, Bern, 800 Meter über den Pulsen
Im Spiel	Planck hat berechnet, wann die Uhr ankommt. Sie hat das Datum niemandem gesagt

Kapitel XII.
RESSOURCEN DER ZELLE

Geld, Vertrauen und Zeit

„O.D.I.N. zahlt gut. Das Problem ist, dass man nie weiß, womit."
Veteran, Hort-3

Das Grundregelwerk gibt jedem Agenten ein Startkapital und eine Preisliste. Was danach kommt, regelt dieses Kapitel: woher neues Geld kommt, was einem Agenten gehört und was der Organisation, wie man an seltene Ausrüstung kommt, wen man kennt, wem man etwas schuldet und was zwischen zwei Missionen geschieht.

Die Regeln hier sind so geschrieben, dass die Spielleitung sie sofort verwenden kann. Die Teile, die die Spieler kennen müssen, also Sold, Spesen, Anforderung, Vertrauen, Kontakte und Zwischenzeit, stehen auch im Grundregelwerk, am Ende von Kapitel X. Die Hinweise für die Spielleitung stehen nur hier.

```
HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG
O.D.I.N. ist kein Spiel über Geld. Geld ist ein Werkzeug, um das Leben der Charaktere greifbar zu
machen: die Wohnung, die sie sich leisten, die Familie, die sie unterstützen, die Bestechung, die
schiefgeht. Die wichtigste Ressource in diesem Kapitel ist nicht Geld, sondern Vertrauen.
```

Die zwei Kassen

Jeder Agent hat zwei Kassen, und die Spielleitung sollte von Anfang an klarmachen, welche welche ist.

Privatgeld gehört dem Charakter. Es kommt aus Sold, Zulagen und Erspartem. Davon bezahlt er seine Wohnung, sein Leben, den Alltag seiner Legenden, Bestechungen und alles, was er selbst besitzen will, zu den Preisen aus Kapitel X des Grundregelwerks. Was er mit Privatgeld kauft, gehört ihm. Niemand fragt danach, solange es nicht auffällt.

Dienstausrüstung gehört O.D.I.N. Sie wird nicht gekauft, sondern **angefordert**, beim Rüstmeister, beim Kristallmeister, beim Legendenbüro oder in der Werkstatt. Sie wird nach der Mission zurückgegeben. Wer sie verliert, muss es erklären. Was im Einsatz gebraucht wird, fordert die Zelle meist an, auch Waffen und Rüstungen. Helme, Silber, Prototypen, Legendenpakete, Artefakte und alles, was nicht käuflich ist, sind immer Dienstausrüstung.

Das passt zu dem, was die Klassenbücher erzählen: Silber und Legenden kann man nicht kaufen, und Kristalle verleiht das Kollegium lieber, als dass es sie verkauft. Man bekommt sie, und man gibt sie weiter.

Sold

O.D.I.N. zahlt über Scheinfirmen und Stiftungen, jeden Monat am selben Tag, auf ein Konto, das zu einer Legende oder zum echten Namen gehört, je nach Zweig.

Rang	Sold pro Monat	Zulage pro Roter Akte
Kadett	3.000 €	500 €
Agent	4.500 €	1.000 €
Senior-Agent	6.000 €	1.500 €
Veteran	8.000 €	2.500 €
Schattenoffizier	12.000 €	4.000 €

Die Spielleitung muss nicht jeden Monat nachrechnen. Es reicht, wenn sie nach jeder Mission fragt, ob seit der letzten ein Monat vergangen ist, und den Sold dann gutschreibt. Wichtiger als die Zahl ist, was der Charakter damit tut.

Spesen

Für jede Mission gibt der Führungsoffizier ein Spesenbudget frei. Es ist für die Mission bestimmt: Reisen, Hotels, Mietwagen, Bestechungen, Informanten. Was übrig bleibt, geht zurück.

Akte	Spesen
Weiß	500 €
Grau	2.000 €
Rot	10.000 €
Schwarz	So viel wie nötig. Jede Quittung landet bei der Revision.

```
REGEL: SPESEN
Die Zelle verwaltet das Spesenbudget gemeinsam. Überschreitet sie es, zahlen die Charaktere den Rest
aus ihrem Privatgeld, oder sie erklären dem Führungsoffizier, warum es nötig war. Eine gute Erklärung
kostet nichts. Eine schlechte kostet 1 Vertrauen.
Wer Spesen für private Zwecke verwendet und dabei auffliegt, verliert 1 Vertrauen, beim zweiten Mal 2.
```

Die Revision liest mit

Die Revision prüft Spesen stichprobenartig. Das ist für die Spielleitung ein Werkzeug, um die Welt von O.D.I.N. spürbar zu machen: Man ist nie ganz unbeobachtet.

W6	Was die Revision nach einer Mission fragt
1	Nichts. Diesmal.
2	Warum der Mietwagen 400 km mehr hatte als die Strecke zum Einsatzort.
3	Wer der Informant war, der 1.500 € bekam. Name, Adresse, Beruf.
4	Warum in der Hotelrechnung ein zweites Frühstück steht.
5	Warum ein Mitglied der Zelle in derselben Nacht zweimal Bargeld abgehoben hat, in verschiedenen Städten.
6	Nichts über das Geld. Aber sie möchte ein Gespräch, über eine Zahl in einem Bericht, die nicht stimmt.

Anfordern

Dienstausrüstung wird angefordert. Was ein Agent bekommt, hängt von der Verfügbarkeit des Gegenstands, von seinem Rang, von der Präsenz von O.D.I.N. am Einsatzort und vom Vertrauen des Führungsoffiziers ab.

Verfügbarkeit	Ab Rang	Wartezeit
Sehr häufig, häufig	Kadett	Sofort
Selten	Agent	Ein Tag
Sehr selten	Senior-Agent, mit Begründung	Drei Tage
Nicht käuflich	Nach Entscheidung des Zweigs, wer es für seinen Auftrag braucht	Nach Ermessen der Spielleitung
Einzigartig, Artefakte	Veteran, je nach Gefahr, siehe Kapitel „Artefakte“	Nach Ermessen der Spielleitung

Die Präsenzstufe aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ verlängert die Wartezeit: auf Stufe 3 um einen Tag, auf Stufe 2 und darunter gibt es nur, was die Zelle mitgebracht hat.

Vertrauen

Der Führungsoffizier vertraut seiner Zelle, oder er tut es nicht. Das **Vertrauen** ist ein Wert von 0 bis 5, den die Spielleitung für die ganze Zelle führt. Neue Zellen beginnen bei 2.

```
REGEL: VERTRAUEN

Jeder Punkt Vertrauen erlaubt der Zelle pro Mission eine Anforderung über den Rang des Anfordernden
hinaus, oder eine Anforderung ohne Wartezeit. Über den Rang hinaus heißt: höchstens eine Rangstufe,
und nie ein Artefakt.

Bei Vertrauen 0 bekommt die Zelle nur Häufiges, jede Anforderung wird geprüft, und der
Führungsoffizier liest jeden Bericht zweimal.

Bei Vertrauen 5 darf die Zelle einmal pro Kampagne einen Befehl verweigern, ohne dass es Folgen hat.
Der Führungsoffizier deckt sie.
```

Vertrauen steigt um 1	Vertrauen sinkt um 1
Eine Mission ohne Spuren, ohne Presse, ohne tote Zeugen	Verlorene oder beschädigte Dienstausrüstung ohne gute Erklärung
Alle Dienstausrüstung zurückgegeben, alle Proben abgeliefert	Ein Presse- oder Polizeibericht über den Einsatz
Ein Bericht, der dem Führungsoffizier Ärger mit dem Rat erspart	Ein Befehl, der nicht befolgt wurde
Eine Rote Akte, die rechtzeitig erledigt wurde	Ein Artefakt, das zu spät zurückkommt, eine private Nutzung von Spesen
Ein Agent, der für einen anderen geradesteht	Ein Mitglied der Zelle, das mit einer anderen Organisation redet, ohne es zu melden

Hinweis für die Spielleitung. Die Spielleitung spielt den Führungsoffizier. Vertrauen ist ihr wichtigster Hebel: Sie kann gutes Spiel belohnen, ohne EP zu verteilen, und schlechtes bestrafen, ohne zu würfeln. Sie sollte Vertrauen offen führen, damit die Spieler wissen, wo sie stehen. Und sie sollte daran denken, dass der Führungsoffizier ein Mensch ist, mit eigenen Sorgen, eigenen Vorgesetzten und einem eigenen Interesse daran, dass seine Zelle überlebt.

Vertrauen	Wie der Führungsoffizier die Zelle behandelt
0	Er schickt einen Beobachter mit. Er fragt nach jeder Kugel.
1	Er gibt, was er muss. Er erwähnt die Zelle im Bericht an den Rat nicht mehr namentlich.
2	Normal. Er ist freundlich, vorsichtig und gibt keine Geheimnisse preis.
3	Er gibt Hinweise, die nicht in der Akte stehen. Er fragt nach Meinungen.
4	Er warnt die Zelle, wenn jemand von oben sich für sie interessiert.
5	Er würde für sie lügen. Das macht ihn verwundbar, und er weiß es.

Verlorene Ausrüstung

Dienstausrüstung geht verloren. Das ist normal. Aber nicht jede Ausrüstung ist gleich.

Was verloren ging	Folge
Häufige Ausrüstung, Munition, Verbrauchsmaterial	Keine. Wird ersetzt.
Seltene Ausrüstung	Erklärung im Bericht. Ohne gute Erklärung 1 Vertrauen.
Sehr seltene Ausrüstung, Prototypen	Gespräch mit dem Zweig. 1 Vertrauen, auch mit Erklärung.
Ein Stück Silber, ein Kristall, ein Helm	Eine eigene Untersuchung. 2 Vertrauen. Das Stück wird gesucht, und die Zelle hilft dabei.
Ein Artefakt	Schwarze Akte. Die Zelle erfährt nicht, was mit ihr geschieht, bis es geschieht.

Behaltene Dinge

Irgendwann wird ein Spieler auf die Idee kommen, ein Artefakt, einen Kristall oder eine Probe zu behalten. Das Grundregelwerk sagt: Wer etwas behält, gilt als Abtrünniger. Die Spielleitung sollte das nicht sofort durchsetzen, sondern als Geschichte spielen.

```
REGEL: WAS MAN NICHT ABGIBT
Ein behaltenes Artefakt oder ein behaltener Kristall wird bei der nächsten Durchsuchung mit einer
Probe der Wachen gegen die Heimlichkeit des Agenten gesucht. Wird es gefunden, sinkt das Vertrauen der
Zelle auf 0, und der Agent wird vom Dienst suspendiert, bis die Revision entschieden hat.
Wird es nicht gefunden, hat der Agent etwas, das niemand von ihm weiß. Die Spielleitung darf es als
Geschichte verwenden: Das Artefakt tut etwas, ein Sammler erfährt davon, jemand vom Abend meldet sich
mit einem Angebot.
```

Kontakte und Gefallen

Nicht alles lässt sich anfordern. Manches bekommt man nur von Menschen, die einem etwas schulden oder einem vertrauen.

Kontakte

Ein **Kontakt** ist ein Mensch außerhalb von O.D.I.N., der dem Charakter hilft. Jeder Kontakt hat einen Bereich und eine Stufe.

Stufe	Was der Kontakt tut
1: Bekannter	Beantwortet eine Frage, wenn man freundlich fragt.
2: Vertrauter	Besorgt etwas, das nicht ganz legal ist, oder öffnet eine Tür.
3: Freund	Riskiert etwas für den Charakter. Versteckt ihn, lügt für ihn.

Jeder Charakter beginnt mit zwei Kontakten der Stufe 1 aus seiner Vergangenheit. Weitere gewinnt er in Missionen und in der Zwischenzeit. Wer einen Kontakt um Hilfe bittet, würfelt CH + Kontakte (Grundregelwerk), und die Stufe bestimmt, was der Kontakt höchstens tut. Quellen eines Journalisten und Kontakte aus einer Legende zählen als Kontakte der Stufe 1, wenn ihr Klassenbuch nichts anderes sagt.

W6	Bereich	W6	Eigenheit
1	Polizei oder Justiz	1	Schuldet dem Charakter sein Leben
2	Krankenhaus oder Gerichtsmedizin	2	Will Geld, immer
3	Presse oder Medien	3	Hat Angst, dass man ihn findet
4	Unterwelt oder Schmuggel	4	Weiß mehr über O.D.I.N., als er sollte
5	Behörde oder Verwaltung	5	Ist in einen Charakter verliebt
6	Wissenschaft, Kunst, Kirche	6	Arbeitet heimlich für eine andere Organisation

Gefallen

Ein **Gefallen** ist eine Schuld, in eine Richtung oder in die andere. Die Spielleitung notiert Gefallen offen, mit Namen: „Der Kristallmeister von Hort-4 schuldet Folio einen Gefallen.“ „Die Zelle schuldet der Kongregation vom Stillen Wort einen Gefallen.“

```
REGEL: GEFALLEN
Ein Gefallen, den jemand dem Charakter schuldet, kann einmal eingefordert werden: eine Anforderung ohne Wartezeit, eine Information, ein Versteck, eine Stimme im richtigen Gremium.
Ein Gefallen, den der Charakter schuldet, wird irgendwann eingefordert. Die Spielleitung wählt den Moment. Wer ablehnt, verliert den Kontakt, und die andere Seite vergisst es nicht.
```

Die Köder der anderen

Die Organisationen aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ wissen, dass Agenten Menschen sind, mit Schulden, Ängsten und Wünschen. Sie bieten an. Die Spielleitung sollte das tun, wenn ein Charakter gerade verwundbar ist.

Organisation	Was sie anbietet	Was sie dafür will
Die Stiftung in Basel	Geld. Viel Geld, auf ein Konto, das niemand findet.	Den Standort eines Nexus-Kristalls.
Der Abend	Ein Artefakt, das der Charakter sich wünscht, oder eines, das jemandem hilft, den er liebt.	Ein Stück aus einem Archiv von O.D.I.N.
STILLWATER	Ein neues Leben in Amerika, mit echten Papieren, für den Charakter und seine Familie.	Alles, was er über den Chor weiß.
Morrow Biologics	Heilung. Für eine Krankheit, eine Verletzung, eine Mutation.	Eine Probe aus dem Kühlhaus.
Loge Zum Schweigenden Kreis	Wissen. Eine Antwort auf eine Frage, die O.D.I.N. nicht beantwortet.	Eine Seite aus einer Akte der Registratur.
Kongregation vom Stillen Wort	Absolution. Jemand, der zuhört, ohne zu protokollieren.	Nichts. Noch nicht.
Die Offenen	Die Wahrheit über die Kindheit eines Psions.	Dass er seinen Helm einmal nicht aufsetzt.

Kein Angebot muss angenommen werden. Aber jedes, das abgelehnt wird, sollte wiederkommen, wenn es dem Charakter schlechter geht.

Zwischenzeit

Zwischen zwei Missionen vergeht Zeit, meist ein bis vier Wochen. In dieser Zeit hat jeder Charakter **zwei Handlungen**. Sie werden am Anfang der nächsten Sitzung kurz abgehandelt, vor dem Briefing.

Handlung	Wirkung
Erholen	Baut 2 Belastung ab, zusätzlich zur Probe nach der Mission. Wer beide Handlungen darauf verwendet und die Spielleitung zustimmt, bekommt Urlaub wie im Grundregelwerk und baut die gesamte Belastung ab.
Therapie	Zählt als Sitzung beim Psychologen. Nach zwei Therapie-Handlungen darf der Charakter die Probe aus dem Grundregelwerk würfeln, um ein Trauma abzulegen: GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3). Der Psychologe protokolliert alles.
Trainieren	Mit einem Lehrer eine neue Fertigkeit auf 1 lernen, oder die nächste Steigerung einer vorhandenen Fertigkeit kostet 1 EP weniger. Wer beide Handlungen darauf verwendet, darf ein Attribut steigern.
Signatur pflegen	Was die eigene Klasse zwischen zwei Missionen braucht: eine Legende pflegen, eine Probe in einen Prototyp einbauen, den Helm zur Wartung bringen, einen gerissenen Kristall im Ritual heilen, an einer großen Recherche oder Forschungsfrage weiterarbeiten, die Vorbesitzer seines Silbers besuchen. Wie in den Klassenbüchern beschrieben.
Kontakte pflegen	Einen Kontakt um eine Stufe festigen, höchstens bis 3, oder einen neuen Kontakt der Stufe 1 gewinnen.
Nachforschen	Einem Gerücht, einer offenen Akte oder einem Plan einer Organisation nachgehen. Die Spielleitung verrät einen Hinweis.
Arbeiten	Im alten Beruf oder in einer Legende Geld verdienen. Bringt einen halben Monatssold.
Privatleben	Familie, Freunde, Beziehung, das Leben außerhalb. Siehe unten.

Das Privatleben

Viele Agenten haben ein Leben außerhalb von O.D.I.N.: Eltern, Kinder, einen Partner, Freunde, die glauben, sie arbeiteten bei einer Versicherung. Dieses Leben ist ein **Anker**. Es hält den Charakter fest, wenn das Grauen an ihm zieht.

```
REGEL: DER ANKER
Ein Charakter mit einem Anker, den er in der letzten Zwischenzeit gepflegt hat, erhält +1 Würfel auf
die nächste Grauen-Probe.
Wer dreimal hintereinander keine Handlung für sein Privatleben verwendet, verliert den Anker. Was das
heißt, bestimmen Spieler und Spielleitung gemeinsam: Eine Beziehung zerbricht, ein Kind hört auf
anzurufen, ein Freund stellt Fragen, die man nicht beantworten kann.
Einen verlorenen Anker gewinnt man nur durch eine eigene kleine Geschichte zurück.
```

Was in der Zwischenzeit passiert

Die Welt wartet nicht. Die Spielleitung kann für jeden Charakter einmal würfeln, oder für die ganze Zelle.

W6	Was zwischen den Missionen geschieht
1	Ein Kontakt meldet sich. Er braucht Hilfe, heute Nacht.
2	Der Sold kommt nicht. Die Scheinfirma wurde geschlossen, eine neue ist in Arbeit. Zwei Wochen ohne Geld.
3	Jemand aus dem Privatleben hat etwas gesehen, das er nicht verstehen soll: eine Narbe, einen Helm, einen Pass.
4	Die Revision bittet um ein Gespräch. Es geht um einen anderen Agenten. Oder angeblich.
5	Eine Organisation macht ein Angebot, aus der Tabelle „Die Köder der anderen“.
6	Ruhe. Echte Ruhe. Der Charakter darf eine dritte Handlung wählen.

Tipps für die Spielleitung

Knappheit spürbar machen, nicht quälend. Die Zelle soll merken, dass Brandmunition und Kristalle knapp sind, aber sie soll nicht jede Mission mit leeren Händen beginnen. Eine Mangel-Tabelle pro Mission reicht, siehe „Engpässe im Einsatz“ im Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“.

Geld ist Geschichte, keine Belohnung. Belohnt wird mit EP, Silber, Fäden, Reife, Vertrauen. Geld macht Probleme sichtbar: die Mutter, die Pflege braucht, die Schulden aus dem alten Leben, der Informant, der mehr will. Wer Geld zur wichtigsten Belohnung macht, verwandelt Agenten in Söldner.

Vertrauen offen führen. Die Spieler sollen wissen, wo sie beim Führungsoffizier stehen. Ein Vertrauen von 1 ist spannender, wenn alle es wissen.

Zwischenzeit kurz halten. Zwei Handlungen pro Charakter, fünf Minuten pro Spieler. Wer mehr erzählen will, kann eine eigene kleine Szene bekommen. Aber das Briefing sollte nicht warten müssen.

Die Köder ernst nehmen. Ein Angebot der Stiftung in Basel ist nur dann spannend, wenn der Charakter es brauchen könnte. Die beste Zeit für einen Köder ist nach einer Mission, die schiefgegangen ist.

Kapitel XIII.
AKTEN BAUEN

Akten bauen

„Jede Mission beginnt mit einer Akte. Die guten enden mit einer neuen."
Führungsoffizier, Hort-3

Eine Mission bei O.D.I.N. beginnt immer mit einer Akte, die der Führungsoffizier der Zelle gibt. Dieses Kapitel zeigt, wie die Spielleitung eine Akte baut: welche Farbe sie hat, wie sie aufgebaut ist, wie man Hinweise verteilt, damit die Zelle nicht steckenbleibt, und wie man in zehn Minuten eine Mission würfelt, wenn keine Zeit für Vorbereitung ist.

Die vier Farben

Das Grundregelwerk kennt vier Aktenfarben. Jede Farbe verlangt eine andere Art von Mission.

Farbe	Was sie ist	Wie die Mission sich anfühlt	Umfang
Weiß	Beobachtung. Etwas ist seltsam, vielleicht nichts.	Ruhig, alltäglich, mit einem Moment, in dem es kippt oder nicht.	Eine halbe Sitzung
Grau	Ermittlung. Hinweise auf Übernatürliches, keine Gewissheit.	Fragen, Spuren, Zeugen, dann eine Begegnung.	Eine bis zwei Sitzungen
Rot	Sofortiges Eingreifen. Leben sind in Gefahr.	Zeitdruck, wenig Vorbereitung, viel Entscheidung.	Eine Sitzung
Schwarz	Der Rat hat übernommen. Die Zelle erfährt nur, was sie wissen muss.	Misstrauen, Geheimnisse, Metaplot.	Zwei oder mehr Sitzungen

Akten wechseln die Farbe, und das sollte die Spielleitung nutzen. Eine Graue Akte, die mitten in der Mission rot wird, ist einer der stärksten Momente, die das Spiel hat.

Der Aufbau einer Mission

Fast jede Mission lässt sich in fünf Teile gliedern. Nicht jeder Teil muss lang sein, aber keiner sollte fehlen.

Teil	Was geschieht	Tipp
1. Briefing	Der Führungsoffizier übergibt die Akte: Ort, Anlass, was bekannt ist, was nicht. Die Zelle darf Fragen stellen und Ausrüstung anfordern.	Das Briefing ist die Stelle für Vertrauen und Ressourcen. Gib nie alles, was die Akte weiß.
2. Ermittlung	Die Zelle geht zum Ort, befragt Zeugen, untersucht Spuren, recherchiert. Sie findet heraus, was geschah und welchen Ursprung es hat.	Drei Hinweise für jede Schlussfolgerung, siehe unten. Jede Klasse sollte einen Moment haben.
3. Eskalation	Die Bedrohung merkt, dass jemand kommt, oder sie wird von selbst schlimmer. Ein Zeuge stirbt, ein zweiter Vorfall passiert, die Akte wird rot.	Hier bekommt der Ursprung sein Gesicht. Grauen-Proben gehören in diesen Teil.
4. Konfrontation	Die Zelle steht der Bedrohung gegenüber. Kampf, Verhandlung, Ritual, Flucht oder alles zugleich.	Die Lösung sollte das Wissen aus der Ermittlung belohnen: die richtige Munition, der richtige Name, das richtige Wort.
5. Nachspiel	Der Schleier wird geflickt, Berichte geschrieben, Silber verliehen, EP vergeben. Die Zwischenzeit beginnt.	Das Nachspiel ist die Stelle für Fäden, Totenköpfe und die nächste Akte.

Hinweise

Die Drei-Hinweise-Regel

Das Grundregelwerk sagt es schon: Für jede Schlussfolgerung, die die Zelle ziehen muss, sollten mindestens drei Hinweise existieren. Spieler übersehen Dinge, verstehen sie falsch oder gehen an die falsche Stelle. Mit drei Hinweisen bleibt die Mission nicht stecken, weil einer fehlt.

Eine typische Graue Akte hat drei bis fünf Schlussfolgerungen:

- **Was ist geschehen?** Der Vorfall selbst.
- **Welchen Ursprung hat es?** Siehe Bedrohungsatlas.
- **Wo ist es jetzt, oder wer steckt dahinter?**
- **Was wirkt dagegen?**
- **Was will es?** Nicht jede Bedrohung will etwas. Die, die es tun, sind besser.

Knoten statt Kette

Hinweise sollten nicht in einer Kette liegen, bei der jeder nur zum nächsten führt. Besser ist ein Netz: Jeder Ort, jeder Zeuge, jedes Dokument ist ein **Knoten**, und von jedem Knoten führen mehrere Hinweise zu anderen Knoten. So kann die Zelle in beliebiger Reihenfolge ermitteln, und die Investigators finden ihre Wand am Tisch wieder.

```
REGEL: DER KNOTENPLAN
Zeichne vor der Mission vier bis sechs Knoten auf: Orte, Personen, Dokumente. Schreibe an jeden
Knoten, was dort zu finden ist, und ziehe von jedem mindestens zwei Pfeile zu anderen Knoten. Die
Konfrontation ist der letzte Knoten, und mindestens drei Pfeile sollten zu ihr führen.
```

Hinweise für jede Klasse

Jede Klasse hat Werkzeuge, die in der Ermittlung glänzen. Eine gute Akte legt für jede Klasse in der Zelle mindestens einen Hinweis, den nur sie finden kann oder den sie besser findet.

Klasse	Hinweise, die sie findet
Psion	Gedanken von Zeugen, Echos an Orten, ob etwas denkt, das Summen der Stimme
Thaumaturg	Kristalle, Kreise, Rituale, das Flüstern, alte Zeichen
Soldier	Kampfspuren, Taktik der Gegner, Waffen, Wege hinein und hinaus
Agent	Menschen, die lügen, Zugang zu Orten, Papiere, Geldflüsse
Scientist	Proben, Messwerte, Gifte, Technik, der Ursprung im Labor
Investigator	Muster, Akten, alte Fälle, Zeugen, die übersehen wurden, Verbindungen zu offenen Akten

Der Riss-Zyklus

Viele Missionen folgen einem Zyklus, der sich in allen Ursprüngen wiederholt. Wer ihn kennt, kann eine Akte schnell bauen und weiß, an welcher Stelle die Zelle einsteigt.

Phase	Was geschieht	Wenn die Zelle hier einsteigt
Übertretung	Jemand tut etwas, das er nicht tun sollte: ruft, öffnet, gräbt, stiehlt, forscht.	Weiße Akte. Die Zelle kann es noch verhindern.
Vorzeichen	Die Welt reagiert: Vorzeichen aus dem Bedrohungsatlas häufen sich.	Graue Akte. Klassische Ermittlung.
Manifestation	Die Bedrohung zeigt sich. Menschen sterben, verschwinden, verändern sich.	Rote Akte. Zeitdruck.
Bann	Die Bedrohung wird beendet, gebannt, vertrieben oder verlegt.	Die Konfrontation.
Ruhe	Die Welt beruhigt sich, der Schleier wird geflickt. Aber etwas bleibt.	Nachspiel. Und der Keim der nächsten Akte.

Eine Akte in zehn Minuten

Wenn keine Zeit für Vorbereitung ist, würfelt die Spielleitung auf den folgenden Tabellen und baut die Akte daraus.

Der Ursprung kommt aus dem Bedrohungsatlas, die Farbe aus der Laune des Abends.

W12	Anlass	Ort	Komplikation
1	Eine Vermisstenmeldung, die jemand bei der Polizei abgefangen hat	Ein Dorf mit einem See	Die Presse ist schon da
2	Ein Anruf einer Pflegefamilie bei einer Nummer, die sie nicht kennen dürfte	Eine Klinik oder ein Pflegeheim	Eine andere Organisation ist schneller
3	Ein Kristallfund, gemeldet von einem Museum	Ein Museum oder eine Sammlung	Ein Zeuge ist ein alter Bekannter eines Charakters
4	Ein Stromausfall in einem genauen Kreis	Ein Industriegebiet	Das Wetter: Sturm, Schnee, Hitze
5	Ein Toter, dessen Obduktion abgebrochen wurde	Ein Hochhaus oder eine Siedlung	Der Führungsoffizier verschweigt etwas
6	Kinder, die im Schlaf singen	Eine Schule oder ein Kinderheim	Ein Mitglied der Zelle ist persönlich betroffen
7	Ein Beitrag in einem Forum, der zu viel weiß	Eine Kleinstadt mit einer Legende	Die Bedrohung hat einen Verbündeten unter Menschen
8	Eine Graue Akte, die seit Jahren im Archiv lag	Ein Wald, ein Moor, ein Berg	Die Präsenz von O.D.I.N. ist dort schwach
9	Ein Auftrag des Rates ohne Begründung	Ein Bahnhof, ein Hafen, ein Zug	Ein Artefakt ist im Spiel und will benutzt werden
10	Ein Hilferuf einer anderen Zelle, die nicht mehr antwortet	Ein Hort von O.D.I.N.	Eine Mischform aus zwei Ursprüngen
11	Ein Zeuge, der sich selbst gemeldet hat	Ein Schloss, ein Kloster, ein Gutshaus	Die Akte wird mitten in der Mission rot
12	Ein Totenkopf, der bei einer Organisation dazugekommen ist	Ein Ort aus einer offenen Akte der Zelle	Alles ist ein roter Hering, bis auf ein Detail

Würfle zwei W6. Der erste gibt die Zeile, der zweite die Hälfte: Bei 1 bis 3 gilt die Zeile 1 bis 6, bei 4 bis 6 die Zeile 7 bis 12.

W6	Wendung
1	Das Opfer ist nicht, wer es zu sein scheint.
2	Die Bedrohung wurde gerufen, von jemandem, der es nicht wusste.
3	Die Bedrohung will etwas, das die Zelle geben könnte.
4	O.D.I.N. war schon einmal hier, und die Akte darüber fehlt.
5	Ein zweiter Ursprung verbirgt sich hinter dem ersten.
6	Die Lösung verlangt, eine Regel von O.D.I.N. zu brechen.

Beispiel

Die Spielleitung würfelt: Anlass 6, Kinder, die im Schlaf singen. Ort 3, ein Museum. Komplikation 10, eine Mischform. Ursprung W8: 5, die Toten, und für die Mischform eine 1, die Stimme. Wendung 2: gerufen von jemandem, der es nicht wusste.

Daraus wird die **Graue Akte „Die Vitrine“**: In einem kleinen Heimatmuseum wurde ein Kristall ausgestellt, den ein Sammler vermacht hat. Seitdem singen die Kinder der Museumsdirektorin im Schlaf. Im Museum spukt eine Tote, ein Mädchen von 1938, das im Kristall festhängt. Die Direktorin hat es gerufen, indem sie die Vitrine jeden Abend öffnete und dem Stein vorlas, weil ihre Enkelin es wollte. Die Knoten: das Museum, die Direktorin, der Nachlass des Sammlers,

die Schule der Kinder, das Archiv der Stadt. Die Konfrontation: eine Nacht im Museum, ein Spuk, ein Kristall, und die Frage, ob man das Mädchen darin befreien oder den Stein nach Wales bringen soll.

Schleier und Nachspiel

Jede Mission hinterlässt Spuren. Das Grundregelwerk sagt, dass der Schleier geflickt werden muss. Im Nachspiel fragt die Spielleitung:

- **Was hat die Welt gesehen?** Zeugen, Videos, Presse. Ein Agent kann es verdecken, ein Journalist umschreiben.
- **Was hat O.D.I.N. bekommen?** Proben, Artefakte, Kristalle, Akten. Alles geht an die Archive.
- **Was hat die Zelle behalten?** Silber, Tiefe, Reife, Fäden, Vertrauen, Gefallen, Kontakte, und vielleicht etwas, das sie nicht abgegeben hat. Und welche Organisation bekommt deshalb einen Totenkopf dazu oder verliert einen?
- **Was ist offen?** Eine gute Mission lässt einen Faden hängen. Er ist die nächste Akte.

Kapitel XIV.
KAMPAGNEN FÜHREN

Kampagnen führen

„Eine Mission erzählt, was passiert ist. Eine Kampagne erzählt, was es mit den Menschen macht, die dabei waren."
Maren Falk, Beobachterin

O.D.I.N. lässt sich auf drei Arten spielen: als Folge einzelner Missionen, als Kampagne um die großen Geheimnisse oder als Mischung aus beidem. Dieses Kapitel hilft der Spielleitung, die richtige Form zu wählen, die Geheimnisse im richtigen Tempo zu enthüllen und die Charaktere wachsen zu lassen.

Drei Formen

Form	Was sie ist	Für wen
Die Akten	Einzelne Missionen, jede abgeschlossen. Die Geheimnisse bleiben Hintergrund, Spuren tauchen auf, werden aber nie aufgelöst.	Wechselnde Runden, Einsteiger, kurze Abende
Das Muster	Einzelne Missionen, aber jede enthält einen Faden, der zu einem der sechs Geheimnisse führt. Nach zehn bis fünfzehn Missionen weiß die Zelle mehr als die meisten Agenten.	Feste Runden, die einmal im Monat spielen
Die Tür	Eine durchgehende Kampagne um die großen Geheimnisse, mit einem Ende. Jede Mission bringt die Zelle näher an die Wahrheit und an eine Entscheidung.	Feste Runden, die eine große Geschichte wollen

Welche Geheimnisse, und wie viele

Die sechs Bausteine sind so gebaut, dass jeder für sich funktioniert und alle zusammen eine Geschichte ergeben. Die Spielleitung muss nicht alle verwenden. Eine gute Faustregel: **Das Geheimnis der Klassen am Tisch zuerst.** Wer einen Psion am Tisch hat, beginnt mit dem Chor. Wer keinen Thaumaturgen hat, kann das Kollegium als Hintergrund stehen lassen.

Wenn am Tisch sind	Beginne mit	Weil
Psion und Agent	Chor und Schatten	Beide erzählen die Geschichte der geholten Kinder von zwei Seiten.
Thaumaturg und Scientist	Kollegium und Kittel	Beide erzählen von Türen: der alten in Wales und der neuen in Bern.
Soldier und Investigator	Hammer und Wand	Ares und Sander sind beide zurückgekommen, und nur einer weiß vom anderen.
Alle sechs	Das Muster, dann die Tür	Die Zelle findet ihre eigenen Zweige auf Hallströms Wand wieder.

Das Tempo der Enthüllungen

Jeder Baustein beschreibt fünf Stufen, wie sein Geheimnis ins Spiel kommt: Zeichen, Gerüchte, Spuren, Beweise, die Wahl. Für eine Kampagne mit mehreren Geheimnissen empfiehlt sich ein gemeinsamer Takt in vier Akten.

Akt	Missionen	Was die Zelle erlebt	Stufen der Bausteine
I. Der Dienst	1 bis 5	Normale Missionen mit allen Ursprüngen. Die Zelle lernt O.D.I.N. kennen und vertraut der Organisation.	Zeichen aus einem oder zwei Geheimnissen
II. Die Risse	6 bis 12	Dinge passen nicht zusammen. Ein Faden führt nach innen. Eine Organisation macht ein Angebot.	Gerüchte und Spuren
III. Das Muster	13 bis 20	Die Zelle erkennt, dass O.D.I.N. ruft. Vertrauen wird zur wichtigsten Ressource. Der Rat bemerkt die Zelle.	Beweise
IV. Die Tür	21 und mehr	Die Zelle steht vor einer Tür, und vor einer Entscheidung.	Die Wahl

Nicht jedes Geheimnis muss jede Stufe erreichen. Eine Kampagne ist oft besser, wenn ein Geheimnis vollständig und zwei andere nur angedeutet werden.

Enden

Die Bausteine enden alle mit einer Wahl. Eine Kampagne der Form „Die Tür“ braucht ein Ende, das diese Wahlen zusammenführt. Einige Möglichkeiten:

Die Tür schließen. Die Zelle schaltet den Öffner ab, beendet die Öffnungen, gibt Sander die Namen, bringt die Seite zurück. Die Stimme hört auf zu antworten, weil niemand mehr ruft. O.D.I.N. verliert seine Psionen, seine Türen und seinen Zweck. Was dann?

Die Tür öffnen. Die Zelle geht mit Ares hindurch, oder allein, um die Menschen auf der anderen Seite zu holen. Was sie dort findet, entscheidet die Spielleitung. Wer zurückkommt, ist nicht mehr derselbe.

Die Tür übernehmen. Die Zelle legt Hallströms Wand dem Rat auf den Tisch und fordert Rechenschaft. Oder sie wird selbst zum Rat. O.D.I.N. geht weiter, aber anders.

Die Tür bewachen. Die Zelle entscheidet, dass die Wahrheit schlimmer ist als die Lüge, und schweigt. Sie wird zu dem, was Maren Falk, die Setzerin und die Registratorin schon sind: Menschen, die wissen und trotzdem bleiben.

Keines dieser Enden ist richtig. Das beste Ende ist das, bei dem die Spieler am Tisch lange schweigen, bevor jemand etwas sagt.

Der Führungsoffizier

Das Grundregelwerk sagt, dass die Spielleitung den Führungsoffizier spielt. Er ist ihr wichtigstes Werkzeug: Er gibt die Akten, er vertraut oder misstraut, er schützt oder verrät. Er sollte ein Mensch sein, nicht ein Briefkasten.

W6	Wer der Führungsoffizier ist	Was er verbirgt
1	Eine ehemalige Soldier, die Einsätze plant wie Feldzüge und ihre Zellen wie einen Trupp behandelt	Sie hat das Silber einer Zelle, die sie verloren hat, im Schrank
2	Ein ehemaliger Agent, freundlich, müde, ein Meister im Weglassen	Er gehört zu denen, über die die fremde Handschrift läuft
3	Eine Beobachterin aus dem Psionik-Kern, die ihre Psionen liebt	Sie hat die Zuführungsakten gelesen
4	Ein junger Mann aus der Revision, korrekt und ehrgeizig	Er berichtet über die Zelle an jemanden, den er nicht kennt
5	Ein alter Kristallmeister, der zu viel weiß und zu viel trinkt	Er hat einen Nordlichtstein, der mit seiner Frau spricht
6	Jemand, dessen Klarname niemand kennt, nicht einmal die Zelle	Er ist einer der Zwölf von Asklepios

Der Führungsoffizier hat eigene Ziele und eigene Vorgesetzte. Die beste Kampagne ist die, in der die Zelle irgendwann nicht mehr weiß, ob er auf ihrer Seite steht. Und die zweitbeste die, in der er es tut, und dafür bezahlt.

Belohnungen

Erfahrungspunkte

EP gibt es nach jeder Mission. Die Tabelle zeigt, was eine Mission einschließlich Ziel und persönlichem Bonus bringt:

Mission	EP pro Charakter
Weiße Akte	2 bis 4
Graue Akte	4 bis 6
Rote Akte	5 bis 7

Mission	EP pro Charakter
Schwarze Akte	7 bis 9
Mission ohne Akte	2 bis 4
Zusätzlich: ein Faden eines Geheimnisses gefunden	+1

Die Signaturen

Die Signaturen der Klassen wachsen ohne EP. Die Spielleitung sollte darauf achten, dass jede Klasse in etwa gleich oft etwas bekommt.

Klasse	Was wächst	Wann
Psion	Helm, Modelle, Umbauten	Mit Rang und nach Missionen, in denen der Helm gebraucht wurde
Thaumaturg	Kristall, Bindung	Nach Missionen mit Rissen und Kristallfunden
Soldier	Silber	Ein Stück pro Rang, eins pro Mission für eine Tat
Agent	Tiefe der Legenden	Eine Tiefe pro Mission in einer Legende
Scientist	Reife der Prototypen	Eine Reife pro Mission mit erfolgreicher Nutzung, Proben ab Reife 4
Investigator	Fäden	Ein Faden pro Akte und Mission

Beförderung

Beförderungen sind Szenen, keine Verwaltung. Ein neuer Rang bringt eine Zeremonie, ein Gespräch mit dem Führungsoffizier, ein Stück Silber, eine neue Legende, einen Zugang. Und manchmal eine Wahrheit, die man als Kadett nicht erfahren hätte.

Tod und Abschied

Charaktere sterben bei O.D.I.N. Das Grundregelwerk beschreibt Traumata und den Rückzug aus dem aktiven Dienst. Wenn ein Charakter geht, sollte sein Abschied eine Szene bekommen: der Appell der Soldiers, die Beerdigung einer Legende, ein Stein im Kristallbuch, eine Akte, die ein Investigator übernimmt.

Ein neuer Charakter kommt über den Führungsoffizier in die Zelle. Er bringt eine eigene Geschichte mit, und oft einen Faden, der zu einem Geheimnis führt, das die Zelle noch nicht berührt hat. Und manchmal ist er jemand, den die Zelle schon kennt: ein Zeuge, ein Kontakt, ein Kind, das sie gerettet hat, erwachsen.

ANHANG
DAS HAUS AM STAUSEE

Das Haus am Stausee

Eine Graue Akte für den Einstieg. Für drei bis fünf Kadetten, eine lange Sitzung. Ursprung: die Toten, mit einem roten Hering bei den Menschen und einer Spur zur Stimme. Das Szenario zeigt die Grundlagen des Spiels: Briefing, Ermittlung mit Knoten und drei Hinweisen pro Schlussfolgerung, eine Nacht im Haus, eine Konfrontation, die Wissen belohnt, und ein Nachspiel mit einem offenen Faden.

Worum es geht

Am Ufer eines Stausees im Harz steht eine alte Villa, die „Seehaus“ genannt wird. 1959 wurde das Tal geflutet, und das Dorf darunter verschwand im Wasser. Die Villa lag am Rand und blieb stehen. Seit drei Wochen gehört sie einem Makler aus Hannover, der sie als Ferienhaus vermietet. Die ersten Gäste sind nach einer Nacht abgereist, die zweiten nach zwei. Die dritten, eine Familie mit zwei Kindern, sind nicht abgereist. Seit vier Tagen hat niemand sie gesehen, das Auto steht vor der Tür, und der Makler hat die Polizei nicht gerufen, weil er keinen Ärger will.

Was wirklich geschah: In der Villa wohnte bis 1959 die Lehrerin des gefluteten Dorfes, Martha Kellner. Sie weigerte sich, ihr Haus zu verlassen, weil sie auf ihren Sohn wartete, der 1945 aus dem Krieg nicht heimgekommen war. Sie starb im Winter nach der Flutung am Fenster, mit Blick auf das Wasser, unter dem ihr Dorf lag. Sie ist eine **Wartende** (Bedrohungsatlas). Solange niemand im Haus wohnte, schlief sie. Die Familie hat sie geweckt: Der Sohn der Familie heißt Paul, wie ihr Sohn, und er ist zwölf, so alt wie ihr Sohn war, als sie ihn zuletzt sah.

Die Familie lebt. Martha hält sie im Haus, das für sie jetzt ein Jahr 1959 ist: gedeckte Tische, ein Ofen, der brennt, eine Uhr, die stimmt. Die Eltern sind verwirrt und schwach, die Kinder spielen. Martha will Paul nicht gehen lassen, und die anderen hält sie fest, damit er bleibt.

Der rote Hering: Der Makler hat die Villa billig von einer Erbengemeinschaft gekauft und das verschwiegen, was im Grundbuch steht: dass seit 1960 niemand dort länger als eine Woche gewohnt hat. Er ist ein Betrüger, aber kein Mörder.

Die Spur zur Stimme: Im Seegrund, unter dem gefluteten Dorf, liegt ein Kristall, der die Wartende stärker gemacht hat, als ein Toter sonst ist. Die Zelle kann ihn finden, muss es aber nicht.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Ein Makler aus Hannover hat bei einer Versicherung angerufen und gefragt, ob sein Vertrag auch zahlt, wenn Gäste in einem Ferienhaus verschwinden. Die Versicherung gehört einer Stiftung, die uns gehört. Vier Menschen, darunter zwei Kinder, seit vier Tagen nicht gesehen. Das Auto steht vor der Tür. Die Polizei weiß nichts. Findet heraus, was los ist, bevor sie es erfährt.“

Was die Akte enthält: Adresse der Villa, Name des Maklers (Jens Harder), Namen der Familie (Andreas und Mirja Wolter, Kinder Paul, 12, und Ella, 8), ein Foto des Hauses aus einem Onlineinserat. **Spesen:** 2.000 €. **Anfordern:** Häufiges ohne Wartezeit. Ein EMF-Detektor und Salz sind sinnvoll, der Führungsoffizier sagt das nicht.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zum Haus.

Knoten 1: Der Makler

Jens Harder, Mitte vierzig, teure Uhr, Büro in Hannover. Er ist nervös und will vor allem, dass nichts in die Zeitung kommt.

- Er gibt zu, dass die ersten beiden Gäste früh abgereist sind. Beide beschwerten sich über Kälte und darüber, dass „jemand am Fenster stand“.
- Er hat das Haus von einer Erbengemeinschaft gekauft, die er als „froh, es loszuwerden“ beschreibt.
- **Hinweis:** In seinen Unterlagen steht die Beschwerde der zweiten Gäste: „Die Kinder haben nachts mit jemandem geredet, der nicht da war.“ (führt zum Haus)
- **Hinweis:** Das Kaufangebot nennt die Vorbesitzerin: „Erbengemeinschaft Kellner“. (führt zum Archiv)

Ein Agent oder Negotiator bekommt mit einer Probe auf Menschenkenntnis gegen Machbar (2) heraus, dass er etwas verschweigt: dass im Grundbuch ein Vermerk steht. Er ist der rote Hering. Wer ihn für den Täter hält, verliert Zeit.

Knoten 2: Die ersten Gäste

Ein Paar aus Braunschweig, telefonisch erreichbar. Sie wollen nicht darüber reden, tun es aber, wenn man freundlich ist.

- Die Frau hat nachts eine alte Frau am Fenster des Wohnzimmers gesehen, die aufs Wasser schaute. Als sie das Licht anmachte, war niemand da.
- **Hinweis:** Der Mann erzählt, im Wohnzimmer habe morgens der Tisch gedeckt gewesen, für drei, mit altem Geschirr, das sie nie aus dem Schrank genommen hatten. (führt zum Haus, Ursprung Tote)
- **Hinweis:** Sie haben ein Handyfoto vom Fenster. Ein Paranormal Detective oder Investigator mit Tatortbegehung sieht im Glas eine Spiegelung, die kein Möbelstück ist. (Ursprung Tote)

Knoten 3: Das Dorf am See

Ein kleiner Ort oberhalb des Stausees, ein Gasthof, eine Kirche, alte Leute.

- Die Wirtin weiß, dass das Seehaus früher der Lehrerin gehörte. „Die alte Kellner. Hat bis zuletzt am Fenster gesessen. Hat auf ihren Jungen gewartet."
- **Hinweis:** Der alte Küster zeigt eine Gedenktafel für die Gefallenen des Krieges. Darauf steht „Paul Kellner, vermisst 1945, 12 Jahre". (verbindet mit dem Sohn der Familie Wolter)
- **Hinweis:** Bei Niedrigwasser hört man vom See eine Kirchenglocke. Ein Physicist mit Messgeräten oder ein Thaumaturg mit Kristalldetektor bemerkt am Ufer einen Ausschlag. (Spur zur Stimme, optional)

Knoten 4: Das Archiv

Das Kreisarchiv oder das Kirchenbuch der gefluteten Gemeinde. Ein Antiquarian ist hier in seinem Element.

- **Hinweis:** Ein Zeitungsartikel von 1960: „Lehrerin tot im Seehaus aufgefunden. Sie saß am Fenster." Der Artikel nennt den Todestag: 21. Dezember 1959.
- **Hinweis:** Ein Brief von Martha Kellner an das Rote Kreuz, 1958, mit der Bitte, nach ihrem Sohn zu suchen. Die Antwort kam 1961, nach ihrem Tod: Paul Kellner hatte den Krieg überlebt und war in einem Waisenhaus in Thüringen aufgewachsen. Er starb 1990. Er hat nie gewusst, dass seine Mutter nach ihm suchte. (der Schlüssel zur Lösung)
- **Hinweis:** Das Grundbuch vermerkt, dass seit 1960 kein Bewohner länger als eine Woche im Haus blieb. (bestätigt den Ursprung, entlastet den Makler)

Knoten 5: Das Haus

Die Villa selbst. Draußen ist es März, drinnen riecht es nach Ofenrauch und Bratäpfeln. Das Auto der Familie steht vor der Tür, mit Reif auf der Scheibe, obwohl es nicht friert.

- Die Tür ist offen. Im Flur steht ein Kalender vom Dezember 1959.
- Die Familie ist da. Die Eltern sitzen im Wohnzimmer, blass und langsam, und sagen, sie seien gerade erst angekommen. Ella spielt mit einer alten Puppe. Paul sitzt am Fenster, neben einem leeren Stuhl, und sagt, die Frau sei nett, sie erzähle ihm vom Dorf unter dem Wasser.
- **Hinweis:** Die Kalte Stelle, ein EMF-Detektor oder ein Telepath bestätigen: Hier ist etwas, und es ist ein Toter, kein Wesen aus einem Riss.

Die Nacht

Wer bis zum Abend im Haus bleibt, erlebt die Wartende. Die Türen schließen sich, die Fenster zeigen nur Wasser, und am Fenster sitzt eine alte Frau in einer Strickjacke und wartet. Sie ist freundlich zu Paul und eisig zu allen anderen.

```
MARTHA KELLNER, DIE WARTENDE
Werte wie „Die Wartende" im Bedrohungsatlas,
mit diesen Änderungen:
Sie hält nur vier Spuke um sich: frühere
Gäste, die das Haus nie wieder verlassen
haben, verwirrt und harmlos, solange niemand
Paul wegbringen will.
Ihr Angriff trifft nur Erwachsene. Kinder
schützt sie.
Wer versucht, Paul aus dem Haus zu bringen,
erlebt den Ort als Gegner. Wer mit ihr redet,
wird angehört.
Ein Kristall im Seegrund macht sie stärker.
Wird er gefunden und in Beryllium verpackt,
würfeln alle ihre Angriffe mit −2 Würfeln.
```

Die Lösung

Die Wartende endet, wenn sie bekommt, worauf sie wartet. Es gibt mehrere Wege:

Die Wahrheit. Die Zelle bringt ihr den Brief des Roten Kreuzes und sagt ihr, dass ihr Sohn lebte, dass er ein Leben hatte, und dass er 1990 gestorben ist. Eine Probe auf Überzeugen oder Menschenkenntnis gegen Machbar

(2), leichter, wenn die Zelle den Brief vorliest. Martha weint, sieht ein letztes Mal aufs Wasser, und ist fort. Die Uhr bleibt stehen, der Ofen erlischt, die Familie erwacht.

Paul spricht. Ein Charakter kann Paul überzeugen, Martha zu sagen, dass er nicht ihr Sohn ist, aber dass er sie nicht vergessen wird. Das rührt sie und schwächt sie. Danach helfen Salz und Licht.

Gewalt. Salz, Licht und ein Paranormal Detective können sie Runde um Runde zurückdrängen, bis die Familie hinaus ist. Martha kommt zurück, in der nächsten Nacht, und das Haus bleibt eine Falle. Die Akte gilt als erledigt, aber nicht gelöst.

Der Kristall. Wer den Kristall im See findet und hebt, schwächt sie. Wer ihn zerstört, macht sie wieder zu einem schwachen Spuk. Aber der Kristall ist eine Spur zur Stimme, und das Kollegium wird wissen wollen, wie er dorthin kam.

Nachspiel

- **Die Familie** erinnert sich an einen Kurzurlaub mit schlechtem Wetter. Ein Agent kann das festigen. Paul erinnert sich an die Frau am Fenster. Er wird es nicht vergessen.
- **Der Makler** kann angezeigt, erpresst oder in Ruhe gelassen werden. Er wird das Haus verkaufen, an wen, bestimmt die Spielleitung.
- **Der Schleier:** Keine Presse, keine Polizei, wenn die Zelle schnell war. Vertrauen +1.
- **EP:** Grundwert 4 (Graue Akte), +1, wenn die Familie lebend herauskommt, höchstens +1 Bonus (etwa für die Wahrheit), +1 für den Kristall (ein Faden).
- **Was bleibt:** Martha Kellners Strickjacke, die im Hort bleibt und warm ist, wenn man sie anzieht (ein Artefakt mit Gefahr eines Totenkopfs, nach Wunsch der Spielleitung). Und wenn die Zelle den Kristall gefunden hat: Das Kollegium trägt ihn ins Kristallbuch ein. Unter „Fundort“ steht ein Kürzel.

Der offene Faden: Im Seegrund, neben dem Kristall, liegt die Glocke der versunkenen Kirche. Ein Taucher des Horts, der den Kristall holt, meldet, dass jemand die Glocke vor Kurzem geläutet haben muss. Der Schlamm um den Klöppel ist weggespült. Die Kirchenglocke, die man bei Niedrigwasser hört, schlägt jede Nacht um 22:10 Uhr.

Glossar

Die wichtigsten Begriffe der Reihe, alphabetisch. In Klammern steht, wo sie ausführlich erklärt werden.

Begriff	Bedeutung
Akte Null	Die älteste Akte des Ermittlungszweigs, die nie geschlossen wurde, über Solberg 1938 (Investigator)
Aktenfarben	Weiß, Grau, Rot, Schwarz: die Dringlichkeit einer Mission (Grundregelwerk)
Anker	Das Privatleben eines Charakters, das ihn gegen das Grauen hält (Ressourcen der Zelle)
Aschesilber	Metall mit Kristallstaub, 1955 bis 1989 hergestellt, Signatur der Soldiers (Soldier)
Asklepios	Programm von 2004, Naniten aus Kristallstaub, zwölf Überlebende (Soldier, Scientist)
Bedrohung	Fortschritt eines Plans in bis zu fünf Totenköpfen (Die Welt hinter dem Schleier)
Beweisstück	Dauerhafte Belohnung eines geschlossenen Falls (Investigator)
Chor	Der Psionik-Kern, und das, was Psionen gemeinsam hören (Psion)
Doppelter Boden	Der Klassenbaum der Agenten (Agent)
Dreizehnte	Die Stimme, wie Psionen sie hören (Psion)
Druckerei	Das Legendenbüro in Zürich (Agent)
Flüstern	Preis der Thaumaturgen, die Stimme im Kristall (Thaumaturg)
Gefahr	Wert eines Artefakts in bis zu fünf Totenköpfen (Artefakte)
Hände	Retrieval, die Einheit, die Kinder holt (Agent, Baustein Psion)
Hort	Großer Stützpunkt, höchstens zwölf Agenten (Grundregelwerk, Welt)
Kammer	Archiv des Kollegiums in Wales, mit der Stahltür (Thaumaturg)

Begriff	Bedeutung
Kinderzimmer	Werkstatt der Druckerei für die Tode und Leben geholter Kinder (Baustein Agent)
Kontamination	Preis der Scientists, übernatürliche Proben (Scientist)
Kühlhaus	Probenlager des Instituts bei −80 °C (Scientist)
Legende	Tarnidentität, Signatur der Agenten (Agent)
Legierung S	Erz aus dem stillen Hohlraum bei Kiruna, Material der Helme, S-0 (Psion, Scientist)
Nachhall	Preis der Soldiers, die Stimmen im Silber (Soldier)
Nexus-Kristall	Großer Kristall, den niemand beherrscht und den der Rat für die Öffnung braucht (Grundregelwerk, Baustein Thaumaturg)
Nordlicht	Stützpunkt, in dem 1977 um 22:10 Uhr 41 Menschen verschwanden (alle)
Offene	Psionen ohne Helm unter Kantor (Psion)
Offene Akte	Signatur der Investigators, Fragen mit Fäden (Investigator)
Öffner	Maschine unter dem Institut, die im Takt von Nordlicht klopft (Baustein Scientist)
Öffnung	Das Verfahren, mit dem die Gabe eines Kindes geweckt wird (Baustein Psion)
Präsenz	Wie stark O.D.I.N. in einer Region ist, Stufe 0 bis 5 (Welt)
Prototyp	Eigene Erfindung, Signatur der Scientists (Scientist)
Resonanz	Preis der Psionen, wie gut die Dreizehnte sie kennt (Psion)
Revision	Abteilung, die O.D.I.N. selbst untersucht (Investigator)
Riss	Stelle, an der der Schleier bricht (Grundregelwerk)
Schleier	Die Grenze zwischen der Welt und dem Übernatürlichen, und die Geheimhaltung darüber (Grundregelwerk)
Schleierprotokoll	Stillschweigende Abmachung mit Regierungen von 1961 (Grundregelwerk, Agent)
Schwund	Preis der Agenten, wie locker der eigene Name sitzt (Agent)
Seeker	Der eine Psion, der alle schlafenden Gaben hört (Psion, Baustein Psion)
Stille	Raum, in dem kein Psion etwas hört (Psion)
Stimme	Das, was hinter dem Schleier spricht, und ein Ursprung im Bedrohungsatlas (Thaumaturg, Atlas)
Übernatürlich	Alles außer den Menschen und der Maschine (Bedrohungsatlas)
Ursprung	Die acht Arten von Bedrohung (Bedrohungsatlas)
Verdacht	Preis der Investigators, Muster, echte und falsche (Investigator)
Vertrauen	Wie sehr der Führungsoffizier der Zelle vertraut, 0 bis 5 (Ressourcen der Zelle)
Wand	Klassenbaum der Investigators, und Hallströms Bild der Fäden (Investigator)
Wesen aus Rissen	Nur Wesen des Ursprungs Stimme (Bedrohungsatlas)
Zwischenzeit	Die Zeit zwischen zwei Missionen, zwei Handlungen pro Charakter (Ressourcen der Zelle)

Register

Wer ist wer, und in welchem Buch oder Baustein es ausführlich steht.

Name	Wer	Wo
Agnes Lind	Nachtschwester in Solberg, eine der Neunzehn. Ihre Stimme spricht die Zahlen der Station	Baustein Investigator
Anders Berglund	Reporter, der 1963 die Geschichte von Solberg fand und nicht schrieb. Der erste Journalist des Zweigs	Investigator, Baustein Investigator

Name	Wer	Wo
Ares	General des Obersten Rates, führt seit 2011 den Taktischen Zweig. Kam 2011 aus Kiruna zurück	Soldier, Baustein Soldier
Arvid Lund, Relais	Cyberneticist, setzte 2004 die Ports von Asklepios. Naniten im eigenen Blut	Scientist, Baustein Scientist
Astrid Solheim	Uhrmacherin aus Bergen, erste Chronomancerin. Kam 1977 zu spät nach Nordlicht, gestorben 2009	Thaumaturg, Baustein Thaumaturg
Brandt, Jonas Brandt	Stormbreaker, als Einziger seiner Einheit aus dem Karakorum zurück, mit dem Funkgerät	Soldier, Baustein Soldier
Diplomat	Verhandelte bis 1961 das Schleierprotokoll. Gilt seit 1994 als tot, ging durch die Stahltür	Agent, Baustein Agent
Echo, Jana Roth	Telepathin, hörte mit Wendt die dreizehnte Stimme	Grundregelwerk, Psion
Elster, Renate Albers	Spy, gab 1989 das Register des Kinderzimmers an Kantor. Lebt in Basel	Agent, Baustein Agent
Enigma, Sanne de Vries	Cryptanalystin, hörte die Zahlenstation, die seit 1971 still war	Investigator
Evan Pryce	Alchemist, schuf Brandmunition und Aschesilber, schmiedete 1989 das Visier 341. Gestorben 1996	Thaumaturg, Soldier, Baustein Soldier
Evelyn Marsh	Gründerin des Operativen Zweigs, der Druckerei und des Kinderzimmers. Gestorben 1986	Agent, Baustein Agent
Feder, Marta Zielińska	Journalistin. Ihre Geschichte über ein geschlossenes Kinderheim durfte nicht erscheinen	Investigator
Folio, Konstantin Hale	Thaumaturgist, früher Bibliothekar in Oxford. Hörte in seiner ersten Nacht, wie man den siebten Kreis liest	Grundregelwerk, Thaumaturg, Baustein Thaumaturg
Folio-7, Erik Lindgren	Antiquarian, erbte die Akten der Folio-Reihe, fand den Abdruck der Seite von 1871	Investigator
Frank Möller	BKA-Kommissar, Ravens Partner, ging durch Sanders Tür	Investigator, Baustein Investigator
Greta Sundqvist	Mathematikerin, 1950 die erste Cryptanalystin des Zweigs	Investigator
Gunnar Solheim	Techniker in Nordlicht, einer der 41, Pendels Vater	Thaumaturg, Baustein Thaumaturg
Hanna Sander	Sanders Tochter, die Zweiunddreißigste von Solberg	Baustein Investigator
Hans Wendland	Gründer des Instituts, ging 1979 durch den Öffner	Scientist, Baustein Scientist
Dr. Heinrich Sander	Kinderarzt aus Berlin, leitete das Programm von Solberg. Hält drüben Sprechstunde	Baustein Investigator
Oberst Hendrik Vos	Stormbreaker, Ashgroves Nachfolger, führte den Taktischen Zweig bis 2011	Soldier, Baustein Soldier
Der Hüter	Holloways Assistent, spricht seit 1959 nicht mehr	Thaumaturg, Baustein Thaumaturg
Die Hüterin	Biochemikerin, seit 1979 am Kühlhaus	Scientist, Baustein Scientist
Dr. Ilse Marek	Ärztin, leitete den Psionik-Kern bis 1970, entwickelte mit dem Institut die Kappe, danach die Öffnung	Psion, Baustein Psion
Dr. Ines Albrecht	Biochemikerin, leitet seit 2004 Asklepios	Soldier, Scientist, Baustein Scientist
Julian Reyes	Datenwissenschaftler, leitet Projekt Karte	Scientist, Baustein Scientist
Kantor	Telepath, Mareks Nachfolger, verursachte 1971 die Kaskade, führt die Offenen	Psion, Baustein Psion
Kjell Haugen	Führte 1977 den Suchtrupp nach Nordlicht, lebt in Tromsø	Soldier, Baustein Soldier

Name	Wer	Wo
Kuckuck, Tobias Lenz	Spy, vier Jahre lang Martin Kessler bei der Stiftung in Basel	Agent, Baustein Agent
Lazarus	Erster Überlebender von Asklepios, ging 2015 durch einen Riss	Soldier, Baustein Soldier
Madame Okonjo	Dienstälteste Negotiatorin, gibt in Genf jedes Jahr ein Abendessen mit einem siebten Gedeck	Agent, Baustein Agent
Maren Falk	Beobachterin, kennt die Zuführungsakten	Psion, Baustein Psion
Margaret Holloway	Begründerin des Kollegiums, ging 1959 durch die Tür in Wales	Thaumaturg, Baustein Thaumaturg
Märta	Erste Seeker, rief in Solberg, starb 1971 in der Kaskade	Baustein Psion
Martin Hofer	Physicist, baute den Detektor 0417 und den Prototyp der kinetischen Schilde. Gestorben 1981	Scientist, Baustein Scientist
Moth, Mara Lindqvist	Infiltratorin, früher Einbrecherin mit dem Spezialgebiet Museen	Grundregelwerk, Agent
Muezzin	Zweiter Seeker, von 1971 bis 2011, ein Junge aus Kairo	Baustein Psion
Nele Möller	Frank Möllers Tochter, bekommt Postkarten von 1994	Investigator, Baustein Investigator
Paul Mercier, Tinnitus	Akustiker, Gründer der Echo-Operative, führte 1976 den Einsatz in den Karpaten	Soldier, Psion
Pendel, Dr. Ingrid Solheim	Chronomancerin, Tochter von Astrid und Gunnar Solheim	Thaumaturg, Baustein Thaumaturg
Prometheus	Erster Berater des Obersten Rates	Grundregelwerk, Psion, Baustein Psion
Raven, Lena Kowalski	Paranormal Detective, früher beim BKA, hat einen Termin bei Sander	Investigator, Baustein Investigator
Die Registratorin	Leiterin des Ermittlungszweigs in Stockholm, trägt Hallströms alten Titel	Investigator, Baustein Investigator
Die Salzfrau	Alte Frau vom Solbergsee, zeigte Hallström 1938 das Salz	Investigator, Baustein Investigator
Die Setzerin	Fälscherin im Kinderzimmer seit 1961	Baustein Agent
Signe	Enkelin der Salzfrau, trägt den zweiten Schlüssel	Baustein Investigator
Sphinx	Direktor von O.D.I.N., liest die Post aus dem Haus ohne Nummer	Grundregelwerk, Baustein Investigator
Stahl, Grzegorz Wolski	Nanotech Veteran, Nummer zwölf von Asklepios	Soldier, Scientist, Baustein Scientist
Thomas Ashgrove	Führte die Eskorte und den Taktischen Zweig bis 1988, überlebte Kiruna	Soldier, Baustein Soldier
Uhrwerk, Ottilie Brandauer	Präkognitive, warnte im September 1971 vor der Kaskade	Psion
Viktor Hallström	Gründer des Ermittlungszweigs und der Registratur, gestorben 1985	Investigator, Baustein Investigator
Viola, Dr. Viola Brenner	Biochemist, brachte die Proben aus den Karpaten mit Kälte zum Schweigen	Scientist, Baustein Scientist
Wendt	Psion, hörte mit Echo in der Ausbildung die dreizehnte Stimme. Seit der Nacht auf dem Brocken vermisst, nicht tot	Grundregelwerk, Psion

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Spielleiterbuch

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