O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

DIE TÜR

KAMPAGNE IN VIER AKTEN

von David Ger

Inhalt

Die Tür: Einführung **3**
Die Tür 4
Worum es geht 4
Die Parteien 4
Die drei Zeiger 5
Das Entscheidungsbuch 5
Aufbau der Kampagne 6

Akt I: Der Dienst **7**
Mission 1: Das Haus am Stausee 8
Mission 2: Kupfer 8
Mission 3: Die Bleikiste 10
Mission 4: Pflegefall 11
Mission 5: Letzter Zug 12
Mission 6: Das Klopfen 13

Akt II: Die Risse **15**
Mission 7: Basel 16
Mission 8: Stollen 7 17
Mission 9: Die Stahltür 18
Mission 10: Der Abend 19
Mission 11: Raunacht 20
Mission 12: Hörer 22

Akt III: Das Muster **24**
Mission 13: Die Wand 25
Mission 14: Das Haus ohne Nummer 26
Mission 15: Behr 27
Mission 16: Das Kloster 28
Mission 17: Sprechstunde 29
Mission 18: Stollen null 31

Akt IV: Die Tür **33**
Die Zeiger vor der Nacht 34
Mission 19: Sammeln 34
Mission 20: Nordlicht 35
Mission 21: Das Kinderzimmer 36
Mission 22: Sphinx 37
Mission 23: Der Abend davor 37
Mission 24: Die Nacht 38
Nach der Tür 40

Anhang: Übersichten **41**
Die Missionen auf einen Blick 42
Die Handouts 42
Der Bogen 43

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Dieser Band verrät die Geheimnisse der Kampagne und der ganzen Reihe. Spieler sollten ihn nicht lesen. Die Handouts liegen im eigenen Heft „Die Tür: Handouts“.

KAMPAGNE
DIE TÜR

Die Tür

„Jede Tür, die wir je gesehen haben, hat jemand von dieser Seite aus geöffnet. Die nächste auch.“
Viktor Hallström, Notizbuch null, 1979

Die Tür ist die Kampagne, die jeder Baustein des Spielleiterbuchs verspricht. Sie beantwortet die Fragen, die die Bausteine offenlassen, oder sie lässt die Zelle die Antworten selbst finden. Sie führt eine Zelle von Kadetten in 24 Missionen vom ersten Einsatz bis zu einer Nacht, in der sich entscheidet, was aus O.D.I.N. wird.

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
> Diese Kampagne setzt das gesamte Spielleiterbuch voraus: die sechs Bausteine, die Welt hinter dem Schleier, den Bedrohungsatlas, die Artefakte und die Ressourcen der Zelle. Sie berührt alle Geheimnisse der Reihe, auch die dunkelsten. Vor dem Start sollte die Runde eine Sitzung null machen, wie im Kapitel „Sicherheit am Tisch“ beschrieben, und wissen, dass geholte Kinder, Tote und Verrat eine Rolle spielen werden.

Worum es geht

Seit Anfang 2026 geschehen drei Dinge, die bei O.D.I.N. niemand in Verbindung bringt:

- **Die Zahlen.** Die Zahlenstation, die 1971 in der Nacht vor der Kaskade verstummte, sendet seit Februar wieder, jede Nacht um drei Uhr. Dieselbe Frauenstimme, dieselben Gruppen, aber rückwärts. Es ist die Stimme von Agnes Lind, der Nachtschwester von Solberg, einer der Neunzehn.
- **Die Pulse.** Unter dem Institut bei Bern klopft seit 2019 der Öffner, alle vier Minuten, im Takt, den die Nordlicht-Sonde 1977 gemessen hat. Seit Januar schrumpft der Abstand immer schneller, so wie 1977 in der letzten Stunde vor 22:10 Uhr.
- **Die Uhr.** Die Wanduhr aus der Kantine von Nordlicht blieb 1977 wie alle Uhren dort um 22:10 Uhr stehen. Seit 2011 läuft sie rückwärts, heute hängt sie im Institut, und sie ist schneller geworden. Wer ihren Gang nachrechnet, kommt auf den Abend, an dem sie wieder auf zehn nach zehn steht.

Wer die drei Kurven übereinanderlegt, sieht, dass sie sich in einer einzigen Nacht treffen: **am 14. Februar 2027, um 22:10 Uhr**, fünfzig Jahre nach Nordlicht. In dieser Nacht werden alle Türen zugleich aufgehen: Holloways Tür in Wales, der Öffner in Bern, Sanders Praxis, die Kantine von Nordlicht, durch die vor fünfzig Jahren 41 Menschen gingen, und die Stillen unter den Horten, in denen die Kinder geöffnet werden. Und alle, die drüben warten, werden durchkommen können. Oder alle, die hier sind, hinübergehen.

Wer das will, wer es verhindern will und wer es nicht weiß, erzählt diese Kampagne.

Die Parteien

Wer	Was er will	Was er dafür tut
Der Rat, Prometheus	Die Nacht kontrollieren. Der Öffner soll die anderen Türen überlagern, damit nur eine offen ist: die eigene.	Lässt den Öffner lauter klopfen, fordert Nexus-Kristalle für elf Öffnungen, die er auf diese Nacht vorzieht, schickt Zellen dorthin, wo andere Türen zu früh aufgehen.
Ares	Die 41, Lazarus und die Männer der Eskorte zurückholen. Mit einer Armee in Silber hindurchgehen, wenn nötig.	Baut in Kiruna Schilde aus dem Fels, sammelt Stücke Silber, sucht Soldiers, die ihm folgen.
Kantor und die Offenen	Die Kinder befreien, die bei den Öffnungen gingen, und den Chor wieder ganz machen.	Holt Kinder aus Pflegefamilien, sammelt Psionen ohne Helm, will in der Nacht in Wales singen.
Das Kollegium, die Siegelwahrer	Dass keine Tür aufgeht, die es nicht selbst hält. Holloway zurück, oder Ruhe vor ihr.	Hält die Stahltür in Wales, liest Holloways Briefe, sucht Menschen, die nicht zum Kollegium gehören.
Elster und die Stiftung	Dass keine Öffnung mehr stattfindet. Dass die Tür zu bleibt.	Kauft Nexus-Kristalle, schickt Kuriere, sucht Verbündete im Operativen Zweig.

Wer	Was er will	Was er dafür tut
Dr. Sander	Dass die Kinder, die drüben warten, heimkommen. Hanna zuerst.	Hält Sprechstunde. Vergibt Termine. Ruft mit Agnes Linds Stimme.
Die Stimme	Das weiß niemand. Die Kampagne gibt Hinweise, keine Antwort.	Antwortet, wenn man ruft. Und seit 2026 ruft jemand sehr laut.

Dazu kommen die Organisationen aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“. STILLWATER, Abteilung 13, der Abend und Morrow Biologics wittern, dass etwas geschieht, und wollen ihren Teil.

Die drei Zeiger

Die Kampagne hat ein eigenes Werkzeug: **die drei Zeiger**. Jeder Zeiger steht für eine der drei Kurven und hat zwölf Felder. Die Spielleitung führt sie offen oder verdeckt, wie sie mag. Einen Bogen dafür gibt es im Anhang dieses Bandes.

Zeiger	Steht für	Steigt, wenn	Sinkt, wenn
Die Zahlen	Agnes Linds Sendung, Sanders Ruf	Die Zelle Kinder nicht rettet, Sanders Praxis nicht findet, die Zahlenstation ignoriert	Die Zelle Hinweise der Zahlen entschlüsselt, Sander einen Namen gibt, Agnes antwortet
Die Pulse	Der Öffner in Bern, der Rat	Nexus-Kristalle beim Rat ankommen, das Institut unbehelligt bleibt	Die Zelle Kristalle abfängt, die Minderheit der Forschungsleitung auf ihre Seite bringt, Wendland findet
Die Uhr	Nordlicht, die 41, Ares	Ares Silber und Soldiers sammelt, Nordlichtsteine in seine Hände fallen	Die Zelle mit den 41 spricht, Nordlichtsteine ins Kollegium bringt, Ares aufhält

```
REGEL: DIE ZEIGER
Alle Zeiger beginnen bei 2. Am Ende von Akt I, II und III rückt jeder Zeiger um 2 vor, weil die Nacht näher kommt. Dazu kommen die Änderungen, die jede Mission nennt, je nachdem, was die Zelle getan hat. Kein Zeiger fällt unter 0 oder steigt über 12.
Erreicht ein Zeiger vor dem Finale die 12, geschieht, was bei diesem Zeiger unter „Die Zeiger vor der Nacht“ (Akt IV) steht: Die Partei dahinter ist in der letzten Nacht stärker.
Am Ende der Kampagne bestimmen die drei Zeiger, welche Türen in der Nacht vom 14. Februar aufgehen und wie weit. Unter 6 ist die Partei dahinter geschwächt, und ihre Tür öffnet sich kaum. Unter 3 bleibt sie geschlossen.
```

Die Zeiger laufen neben den Totenköpfen der Organisationen aus dem Weltkapitel. Beide Werkzeuge ergänzen sich: Die Totenköpfe zeigen, wie weit die anderen sind, die Zeiger, wie nah die Nacht ist.

Das Entscheidungsbuch

Die Kampagne hat kein festes Ende. Sie endet mit den Entscheidungen, die die Zelle unterwegs trifft. Die Spielleitung führt dafür ein **Entscheidungsbuch**: eine Liste, in die sie nach bestimmten Missionen einträgt, was die Zelle gewählt hat. Jede Mission sagt, welche Entscheidung sie ins Buch schreibt.

Die Entscheidungen fallen in vier Richtungen, die den vier Enden aus dem Kapitel „Kampagnen führen“ entsprechen:

Richtung	Die Zelle neigt dazu …
Schließen	… Türen zu schließen, Öffnungen zu verhindern, Kristalle zu vernichten.
Öffnen	… hinüberzugehen, zu holen, zu antworten.
Übernehmen	… die Wahrheit dem Rat entgegenzuhalten und O.D.I.N. zu verändern.
Bewachen	… zu schweigen, zu schützen und zu bleiben, was O.D.I.N. ist.

Am Ende von Akt III zählt die Spielleitung, welche Richtung am häufigsten eingetragen ist. Das bestimmt, mit welchen Verbündeten die Zelle in Akt IV geht und welche Tür sie erreicht. Das Ende selbst entscheidet die Zelle in der letzten Nacht.

Aufbau der Kampagne

Akt	Missionen	Zeitraum	Was geschieht
I. Der Dienst	1 bis 6	September bis Oktober 2026	Die Zelle lernt O.D.I.N. kennen. Normale Missionen mit wechselnden Ursprüngen. Am Ende sieht sie zum ersten Mal, dass drei Dinge auf dieselbe Nacht zulaufen.
II. Die Risse	7 bis 12	November 2026 bis Anfang Januar 2027	Die Zelle stößt auf die Geheimnisse der Zweige. Fäden führen nach innen. Organisationen machen Angebote.
III. Das Muster	13 bis 18	Januar 2027	Die Zelle erkennt, dass O.D.I.N. ruft. Sie findet Hallströms Wand, Sanders Praxis, Wendlands Stollen. Der Rat bemerkt sie.
IV. Die Tür	19 bis 24	1. bis 14. Februar 2027	Die Zelle wählt eine Seite, sammelt Verbündete und geht in die Nacht vom 14. Februar.

Aufbau einer Mission

Die Akte folgen dem Takt aus dem Kapitel „Kampagnen führen“, mit sechs Missionen in jedem Akt. Jede Mission hat denselben Aufbau, angelehnt an das Kapitel „Akten bauen“: Die Knoten sind die Ermittlung, die Eskalation steckt in der Konfrontation.

- **Kopf:** Aktenfarbe, Ursprung aus dem Bedrohungsatlas, Geheimnis, das sie berührt (einer der sechs Bausteine oder eine der drei Kurven dieser Kampagne), Klasse, die im Mittelpunkt steht.
- **Worum es geht:** die Wahrheit hinter der Akte.
- **Briefing:** was der Führungsoffizier sagt.
- **Knoten:** Orte, Menschen, Dokumente mit Hinweisen. Mindestens drei Hinweise für jede Schlussfolgerung.
- **Konfrontation:** wie die Mission ihren Höhepunkt findet.
- **Nachspiel:** was bleibt, wie die Zeiger sich bewegen, was ins Entscheidungsbuch kommt und der Faden zur nächsten Mission. Handouts sind mit ihrer Nummer vermerkt. Sie liegen im eigenen Heft „Die Tür: Handouts“.

Die Missionen sind so geschrieben, dass sie mit jeder Zusammensetzung der Zelle funktionieren. Wo eine Klasse im Mittelpunkt steht, gibt es einen Hinweis oder eine Lösung, die nur sie findet. Fehlt die Klasse, gibt es einen anderen Weg.

Die Zelle

Die Kampagne beginnt mit Kadetten. Gut geeignet ist eine Zelle aus drei bis fünf Charakteren verschiedener Klassen. Neue Charaktere entstehen am schnellsten im Charaktergenerator unter odin-rpg.pages.dev/generator/, der jeden Agenten als Kadett anlegt. Die Beispielcharaktere der Klassenbücher können verwendet werden. Sie bringen eigene Fäden mit, die die Kampagne aufgreift: Echo und Wendt, der seit dem Brocken vermisst ist (Mission 17), Folio und die Zeile, die er in der ersten Nacht hörte (Mission 9), Brandt und das Funkgerät aus dem Karakorum (Mission 8), Kuckuck und Elster (Mission 7), Viola und die achtzehnte Stimme (Mission 18), Raven und die grüne Tür (Mission 17). Pendel und Planck kommen als Figuren vor (Missionen 3, 6, 18, 19, 20). Wird eine der beiden gespielt, übernimmt ihr Charakter diese Szenen selbst: Planck legt die Kurven in Mission 6 gemeinsam mit der Zelle übereinander, und die Zeichnung aus Nordlicht bekommt Pendel in die eigene Hand.

Erfahrung und Rang. Nach jeder Mission gibt es EP wie im Grundregelwerk und in „Kampagnen führen“: den Grundwert der Aktenfarbe (Weiß 2, Grau 4, Rot 5, Schwarz 7, ohne Akte 2), +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlichen Bonus und +1 für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt. So wird sie im Lauf von Akt I zu Agenten befördert, in Akt II zu Senior-Agenten und vielleicht vor der letzten Nacht zu Veteranen. Beförderungen sind Szenen: Behr übergibt sie, und manchmal eine Wahrheit dazu.

Der Führungsoffizier der Zelle heißt in dieser Kampagne **Konrad Behr**. Er ist Mitte fünfzig, ehemaliger Soldier, spricht wenig und trinkt Tee aus einer Thermoskanne. Er ist ehrlich zu seiner Zelle, soweit er darf. Was er nicht darf, erfährt die Zelle in Akt III. Wer lieber einen Führungsoffizier aus der Tabelle in „Kampagnen führen“ würfelt, kann das tun. Mission 15 braucht dann einen, der einer der Zwölf von Asklepios ist, wie bei einer 6 in der Tabelle.

Akt I.
DER DIENST

Akt I: Der Dienst

„Die ersten Akten sind die wichtigsten. Nicht wegen dem, was drinsteht. Wegen dem, was ihr euch angewöhnt.“
Konrad Behr, Führungsoffizier

Im ersten Akt ist die Zelle neu. Sie lernt die Organisation kennen, ihren Führungsoffizier, die Horte, die Regeln. Die sechs Missionen haben verschiedene Ursprünge, damit die Spieler nie wissen, was hinter der nächsten Akte steckt. Aber jede enthält eine kleine Spur zu den drei Kurven. In Mission 6 sieht die Zelle zum ersten Mal, dass alle Spuren auf dieselbe Nacht zeigen.

Zeitraum: September bis Oktober 2026. **Ziel des Aktes:** Vertrauen aufbauen, die Welt zeigen, die Zeiger einführen. **Ton:** Ermittlung, Grusel, noch keine Verschwörung.

Mission 1: Das Haus am Stausee

GRAUE AKTE
Ursprung die Toten · **Geheimnis** keines, nur ein Faden · **Im Mittelpunkt** alle

Die erste Mission ist das Einstiegsszenario aus dem Anhang des Spielleiterbuchs. Es bleibt unverändert, bis auf die Jahreszeit: Draußen ist es September, nicht März. Für das Archiv liegen die Handouts 1 und 2 bereit, der Zeitungsartikel von 1960 und der Brief des Roten Kreuzes. Dazu kommt eine Ergänzung im Nachspiel.

Ergänzung für die Kampagne. Neben dem Kristall im Seegrund liegt die Glocke der versunkenen Kirche. Wer sie untersucht, findet am Klöppel, mit Draht festgebunden, eine Kapsel aus Messing, wie man sie früher in Rohrpostanlagen verwendete. Darin steckt ein Zettel mit fünf Zeilen Ziffern in Fünfergruppen (Handout 3). Untersucht die Zelle die Glocke nicht, findet der Taucher des Horts die Kapsel und schickt sie ihr eine Woche später. Der Führungsoffizier gibt den Zettel an die Registratur. Die Antwort kommt drei Wochen später, in Mission 4: Die Zahlen stammen von einer Zahlenstation, die 1971 verstummte und seit Februar wieder sendet.

Zeiger: Die Zahlen +1, wenn die Kapsel erst mit dem Taucher kommt. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle Martha Kellner die Wahrheit gesagt (Schließen), mit Gewalt vertrieben (Bewachen) oder den Kristall behalten wollen (Öffnen)?

Mission 2: Kupfer

GRAUE AKTE
Ursprung das Fremde · **Geheimnis** die Zahlen · **Im Mittelpunkt** Scientist, Engineer, Physicist

Worum es geht

In einem Hochhaus am Rand von Rotterdam klagen die Bewohner seit Wochen über einen Geruch nach Kupfer, über Kinder mit einem gleichmäßigen Ausschlag auf den Armen und über ein Summen in den Wasserleitungen. Die Hausverwaltung hat einen Klempner geschickt. Er ist nicht zurückgekommen.

Im Keller wächst eine **Kolonie** (Bedrohungsatlas). Ihre Zellen stammen aus einem Meteoritensplitter, den ein Hausmeister vor zwanzig Jahren auf einem Feld fand und als Briefbeschwerer benutzte. Als der Hausmeister im Frühjahr starb, landete der Splitter mit seinem Nachlass

im Keller, neben der Warmwasseranlage. Die Wärme hat ihn geweckt.

Die Kolonie ist keine Bedrohung durch Bosheit. Sie wächst. Aber sie tut noch etwas: Sie sendet. Seit Februar empfängt sie ein Signal, und sie antwortet in ihrem eigenen Rhythmus. Das Summen in den Leitungen ist ihre Antwort.

Briefing

„Rotterdam. Ein Hochhaus, 140 Wohnungen, ein vermisster Klempner und ein Gesundheitsamt, das nichts findet. Die niederländischen Kollegen sagen, wir sollen es uns ansehen, bevor sie das Haus räumen müssen. Nehmt Atemgeräte mit."

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Atemgeräte, Kryobox, Wärmebildkamera. Behr erwähnt sie nicht alle.

Knoten

Die Bewohner. Eine Mutter mit einem Kind mit Ausschlag, ein alter Mann, der das Summen „wie Morsezeichen" nennt, die Hausmeisterin, die neu ist.

- **Hinweis:** Das Summen kommt nachts, immer um drei Uhr, und dauert vierzig Minuten. (führt zur Sendung)
- **Hinweis:** Der alte Mann hat es aufgenommen, auf seinem Handy. (führt zum Physicist oder Cryptanalyst)

Die Wasserleitungen. Proben aus drei Wohnungen.

- **Hinweis:** Ein Scientist findet Zellen, die sich organisieren, und unbekannte Moleküle. Ein Kristalldetektor schlägt nicht an. (Ursprung: das Fremde)
- **Hinweis:** Die Konzentration steigt, je tiefer die Wohnung liegt. (führt zum Keller)

Der Nachlass des Hausmeisters. Kartons im Kellerabteil, eine Liste bei der Hausverwaltung.

- **Hinweis:** Ein Eintrag in seinem Notizbuch: „Stein vom Feld bei Den Helder, 2006, warm." (führt zum Kern, Handout 4)
- **Hinweis:** Fotos seines Schreibtischs mit dem Stein darauf, daneben eine Topfpflanze, die auf den Fotos jedes Jahr größer und seltsamer wird. (Ursprung und Wachstum)

Der Keller. Hinter einer Stahltür, die seit Wochen niemand öffnet. Warm, feucht, an den Rohren blasse Fäden.

- Hier liegt der Kern: der Splitter, überwachsen von Gewebe, und der vermisste Klempner als **Wirt**.

Konfrontation

Die Kolonie verteidigt ihren Kern mit Gewebe und dem Wirt. Kälte legt sie still, Feuer richtet doppelten Schaden an. Die Zelle muss den Kern vereisen oder verbrennen, ohne das Haus in Brand zu setzen. Ein Engineer kann die Warmwasseranlage abschalten und die Kälte hereinlassen, ein Scientist die Kolonie mit Flüssigstickstoff aus einem Labor der Universität stilllegen.

Der Klempner lebt noch. Wer die Kolonie stilllegt, bevor sie ihn ganz besetzt, rettet ihn. Er erinnert sich an einen Traum, in dem eine Frau Zahlen las.

Nachspiel

Die Aufnahme des alten Mannes, von einem Physicist oder Cryptanalyst ausgewertet, enthält unter dem Summen der Kolonie ein zweites Signal: dieselben Zahlengruppen wie auf dem Zettel aus der Glocke, auf einer Frequenz, die nur nachts um drei Uhr zu empfangen ist.

Was bleibt: Eine lebende Probe, wenn die Zelle eine mitnimmt. Baut ein Scientist einen Teil davon in einen Prototyp ein, als Probe „Unbekannt", steigt seine Kontamination um 1. Der Rest geht ins Kühlhaus. Ein geretteter Klempner. Vertrauen +1, wenn das Haus nicht geräumt werden musste. **Zeiger:** Die Zahlen −1, wenn die Zelle das zweite Signal findet. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle die Kolonie vollständig vernichtet (Schließen) oder eine lebende Probe ins Institut gebracht (Öffnen)?

Faden: Die Probe landet im Kühlhaus in Bern. Die Hüterin bedankt sich schriftlich und schreibt dazu, die Probe habe in der ersten Nacht im Kühlhaus „im Takt" gezuckt. Alle vier Minuten. Hat die Zelle alles vernichtet, schreibt sie trotzdem: Ein Staubrest aus dem Keller, den die Spurensicherung eingeschickt hat, zuckt im selben Takt.

Mission 3: Die Bleikiste

ROTE AKTE

Ursprung die Menschen · **Geheimnis** die Uhr · **Im Mittelpunkt** Soldier, Agent

Worum es geht

Ein Sammler aus Wien hat auf dem Abend in Hamburg einen Stein ersteigert, einen Kristall aus einem Nachlass in Tromsø. Es ist ein **Nordlichtstein**, einer der 212 aus dem Archiv von Nordlicht, der vor Jahrzehnten gestohlen wurde. Er soll mit dem Nachtzug von Hamburg nach Wien reisen, in einer Bleikiste, bewacht von einem Team von **Grey Meridian**. Das Kollegium will ihn zurück. Ein zweiter Trupp will ihn auch: Männer, die niemand kennt und die sehr gut ausgebildet sind. Sie gehören zu Ares.

Briefing

„Das Kollegium hat einen Stein verloren, vor vierzig Jahren. Er ist heute Nacht in einem Zug, und wir wollen ihn wiederhaben, bevor er in Wien in einem Tresor verschwindet. Ihr steigt in Hamburg zu. Ihr habt bis Nürnberg. Keine Schüsse im Zug. Und keine Polizei.“

Spesen: 10.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Anfordern:** Häufiges sofort. Seltenes nur über Vertrauen: ein Punkt für die Rangstufe, einer für die Wartezeit. Behr zeichnet beides ohne Rückfrage ab.

Knoten

Der Bahnhof Hamburg. Das Team von Grey Meridian steigt ein: vier Operatoren, ein Teamleiter, eine Frau vom Abend mit einem Aktenkoffer.

- **Hinweis:** Die Kiste ist in einem Abteil im Schlafwagen, nicht im Gepäckwagen. (Ort)
- **Hinweis:** Einer der Operatoren trägt eine Armschiene aus mattem Metall unter dem Ärmel. Ein Soldier erkennt Aschesilber. (Ares)

Der Zug. Neun Wagen, ein Speisewagen, ein Schaffner, der alles sieht.

- **Hinweis:** Zwei Männer im Speisewagen trinken nur Wasser und schauen nie auf ihr Handy. Sie haben militärische Haltung und denselben Haarschnitt. (der zweite Trupp)
- **Hinweis:** Der Schaffner erzählt, dass ein Fahrgast bei ihm eine Fahrkarte für einen Zug gekauft hat, der „gestern“ fuhr. (das Verschobene und der Fahrschein von gestern aus dem Kapitel „Artefakte“: ein Faden für später, der mit dieser Mission nichts zu tun hat)

Die Kiste. Blei, versiegelt, warm. Durch das Blei hört man nichts. Wer den Deckel einen Spalt hebt, hört Norwegisch.

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg hört im Flüstern eine Männerstimme, die zählt. Ein Chronomancer sieht, wenn er sie berührt, eine Kantine mit warmen Tassen. (Nordlicht)

Konfrontation

Zwischen Hannover und Göttingen schlägt der zweite Trupp zu. Er will die Kiste, nicht den Kampf. Die Zelle kann sich mit Grey Meridian verbünden, gegen beide kämpfen, die Kiste vorher stehlen oder mit dem Anführer des Trupps reden. Er heißt Leutnant Oskarsson, ist Schwede und trägt drei Stücke Silber. Er sagt nur: „Der General will sie heimholen. Alle 41. Ihr wisst gar nicht, was in dieser Kiste ist.“

Keine Schüsse im Zug heißt: Nahkampf, Täuschung, Betäubung, Heimlichkeit. Wer schießt, verliert Vertrauen und bekommt die Polizei.

Nachspiel

Wenn die Zelle den Stein ins Kollegium bringt, hört ein Kristallmeister im Flüstern den Namen **Gunnar Solheim**. Pendel, falls sie in der Kampagne vorkommt, erkennt die Stimme nicht. Sie war drei Jahre alt.

Was bleibt: Ein Nordlichtstein für das Kollegium, oder für einen Thaumaturgen der Zelle, wenn er ihn behalten darf (+1 Flüstern). Ein Kontakt bei Grey Meridian, wenn die Zelle fair war. Oskarsson als Name, der in Akt II wiederkommt. **Zeiger:** Die Uhr +2, wenn der zweite Trupp den Stein bekommt. Die Uhr −1, wenn er im Kollegium landet. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle Oskarsson zugehört und ihn laufen lassen (Öffnen) oder ihn festgenommen und gemeldet (Bewachen)?

Faden: Oskarsson hat einen Zettel in der Tasche: „Kiruna, Stollen 7, Oktober." (Handout 5) Ares' Name steht nicht darauf. Aber in der Kantine der Soldiers erzählt man sich, dass in Kiruna jemand Schilde baut, und für wen.

Mission 4: Pflegefall

GRAUE AKTE, DIE ROT WIRD
Ursprung die Stimme · **Geheimnis** der Chor · **Im Mittelpunkt** Psion

Worum es geht

Dies ist die Mission, mit der das Geheimnis des Chors beginnt. Die Spielleitung sollte vorher sicher sein, dass die Runde dieses Thema will, wie im Kapitel „Sicherheit am Tisch" besprochen.

Ein Ehepaar in einem Vorort von Kassel meldet sein Pflegekind als vermisst, aber nicht bei der Polizei. Es ruft eine Nummer an, die es nicht kennen dürfte. Das Kind, Lio, ist dreizehn. Gestern hat es das Aquarium der Nachbarn zum Kochen gebracht. Heute ist es verschwunden.

Lio hat die Werte eines **Chorkinds** (Bedrohungsatlas), aber er ist keines: Er wurde mit sechs Jahren geöffnet, und jetzt bricht die Gabe durch, wie es im Baustein Psion unter „Der Schlaf" steht. Seine Pflegeeltern arbeiten für O.D.I.N., ohne es genau zu wissen, und die Nummer ist die ihres Beobachters. Lio hat Angst und ist in den Wald hinter der Siedlung gelaufen, zu einer alten Jagdhütte. Er hört seit Wochen eine Frau, die Zahlen liest. Zwei andere suchen ihn auch: eine **Hand** (Baustein Psion), die ihn zur Manifestation in eine Klinik bringen soll, und ein **Offener**, der ihn vorher zu Kantor bringen will.

Briefing

„Kassel. Ein Pflegekind ist weg, dreizehn Jahre, und es hat vermutlich eine schlafende Gabe, die gerade aufwacht. Die Pflegeeltern haben sich an uns gewandt. Findet das Kind, bevor es sich oder andere verletzt. Und bringt es her. Ein Beobachter wartet."

Behr sagt nicht, woher die Pflegeeltern die Nummer haben. Wer fragt, bekommt: „Das ist eine gute Frage. Stellt sie nicht mir."

Knoten

Die Pflegeeltern. Liebevoll, verängstigt, gut vorbereitet. Zu gut.

- **Hinweis:** Sie haben einen Ordner mit Berichten über Lio, Kopien davon, jeden Monat einer, adressiert an ein Postfach der „Kinder- und Jugendhilfe Zürich". (Kinderzimmer, Handout 6)
- **Hinweis:** Lio hat eine kleine Narbe hinter dem Ohr, sagt die Mutter, „seit einem Unfall als Kleinkind, bevor er zu uns kam". Ein Psion der Zelle hat dieselbe. (Öffnung)

Die Nachbarn und das Aquarium. Das Wasser hat gekocht, die Fische schwimmen noch darin, tot, in einem Kreis.

- **Hinweis:** Die Nachbarin hat Lio am Abend summen hören, eine Melodie, die sie nicht kennt. Ein Psion kennt sie. (Stimme)

Der Wald. Spuren, verbrannte Äste, ein Weg zur Jagdhütte.

- **Hinweis:** Zwei Fährten neben Lios: Stiefel mit gutem Profil (die Hand) und Turnschuhe (der Offene).

Die Jagdhütte. Lio sitzt darin, die Laternen um die Hütte flackern.

Konfrontation

An der Hütte treffen alle aufeinander: die Zelle, die Hand, der Offene, und Lio, dessen Kraft jede Runde

wirkt. Die Hand will das Kind betäuben und mitnehmen. Der Offene will es wegbringen und sagt, die Zelle wisse nicht, was O.D.I.N. mit Kindern tut. Ein Psion der Zelle hört Lio, und Lio hört ihn. Und für einen Moment hört der Psion etwas, das ihn an seine eigene Kindheit erinnert: ein weißer Raum, zwölf Menschen im Kreis.

Wie die Zelle die Szene löst, ist die erste große Wahl der Kampagne. Lio beruhigen und dem Beobachter übergeben. Lio dem Offenen überlassen. Lio verstecken und niemandem übergeben. Lio beruhigen kann ein Telepath oder Psychic Healer mit WK + Telepathie gegen Schwer (3), mit einem Helm, einer Kappe oder einem Stück Legierung S eine Stufe leichter. Fehlt ein Psion, beruhigt ihn auch, wer mit ihm redet: CH + Überzeugen gegen Sehr schwer (4).

Nachspiel

Was bleibt: Ein Kind. Eine Frage, die die Zelle nicht mehr loswird. Ein Offener, der der Zelle, wenn sie ihn gehen ließ, einen Zettel mit einer Adresse in Basel gibt: „Wenn ihr wissen wollt, wer ihr seid.“ **Zeiger:** Die Zahlen +1, wenn Lio beim Beobachter landet. Die Zahlen −1, wenn die Zelle ihn schützt, ohne ihn auszuliefern. **Entscheidungsbuch:** Beobachter (Bewachen), Offener (Öffnen), versteckt (Schließen). **Vertrauen:** −1, wenn Lio nicht beim Beobachter ankommt, es sei denn, die Zelle hat eine sehr gute Erklärung.

Faden: Die Registratur antwortet auf den Zettel aus der Glocke von Mission 1: Die Zahlenstation sendet seit Februar wieder, rückwärts. Lio sagt, bevor er geht, die Frau im Radio heiße Agnes. Niemand hat ihm den Namen gesagt.

Mission 5: Letzter Zug

GRAUE AKTE
Ursprung die Toten · **Geheimnis** die Wand ·
Im Mittelpunkt Investigator, Paranormal Detective

Worum es geht

Auf einer stillgelegten Strecke im Harz hält nachts ein Zug an einem Bahnhof, an dem seit 1962 kein Zug mehr hält. Ein Wanderer hat ihn gefilmt. Seine Frau ist eingestiegen, um nachzusehen. Sie ist nicht zurückgekommen.

Die **Fahrgäste** (Bedrohungsatlas) sind die Toten eines Zugunglücks vom Dezember 1962, als ein Personenzug auf einer Brücke über einen Stausee entgleiste. Sie fahren jede Nacht die Strecke bis zur Brücke und wissen nicht, dass sie tot sind. Eine Fahrgästin ist anders: Sie weiß es. Sie heißt Britt Holm, war Sekretärin in der Registratur in Stockholm und fuhr 1962 im Auftrag Hallströms in den Harz, um ein Dorf zu besuchen, in dem Kinder im Schlaf sangen. Sie trägt eine Aktentasche mit einer Grauen Akte, die nie in Stockholm ankam.

Briefing

„Der Harz schon wieder. Ein Wanderer hat einen Geisterzug gefilmt, und das Video hat im Netz 200.000 Aufrufe. Seine Frau ist verschwunden. Findet sie, und sorgt dafür, dass das Video in einer Woche niemand mehr ernst nimmt.“

Knoten

Der Wanderer und sein Video. Er ist verzweifelt und will selbst hinein.

- **Hinweis:** Im Video ist ein Zugschild zu erkennen, eine Strecke, die es seit 1962 nicht mehr gibt. (Archiv)
- **Hinweis:** Im Fenster des dritten Wagens sieht eine Frau direkt in die Kamera, und sie hält eine Akte hoch. (Britt Holm)

Das Archiv der Bahn, das Kreisarchiv. Ein Antiquarian oder Journalist findet es schnell.

- **Hinweis:** Das Unglück vom 21. Dezember 1962, 36 Tote, darunter eine Schwedin ohne Angehörige, deren Leiche „von der Botschaft abgeholt“ wurde. (Registratur)

- **Hinweis:** Eine Fahrkarte im Nachlass eines Opfers: Hamburg, Harz, 21.12.1962, und auf der Rückseite mit Bleistift „Vasastan, Nr. 7?“, die Sieben zweimal durchgestrichen. (Haus ohne Nummer, ein früher Hinweis, Handout 7)

Der Bahnhof bei Nacht. Um 23:40 Uhr kommt der Zug.

Der Zug. Abteile voller freundlicher Toter. Die Frau des Wanderers sitzt im zweiten Wagen und strickt. Sie hat vergessen, warum sie hier ist.

Konfrontation

Die Fahrt dauert eine Stunde bis zur Brücke. In dieser Stunde muss die Zelle die Frau des Wanderers finden, die Fahrgäste überzeugen, dass sie tot sind, oder vor der Brücke aussteigen. Britt Holm hilft, wenn man sie anspricht. Sie will nur eines: dass ihre Akte in Stockholm ankommt. „Herr Hallström wartet darauf. Er hat gesagt, es sei die wichtigste Akte dieses Jahres.“

Wer ihr sagt, dass Hallström tot ist, sieht sie weinen, und dann aussteigen, einfach so, mitten auf der Strecke. Die Akte bleibt auf dem Sitz liegen.

Nachspiel

Die Akte von 1962: Eine Graue Akte über ein Dorf im Harz, in dem 1962 Kinder im Schlaf sangen. Darin eine Liste von sieben Kindern, und bei zweien der Vermerk „vermittelt, Zürich“. Und ein Blatt, das Hallström ihr mitgegeben hatte, in seiner Handschrift: „Wer holt sie? Frag nicht Marek. Frag die Druckerei.“ (Handout 8)

Was bleibt: Für einen Investigator eine offene Akte, wenn er will: „Wer hat 1962 die Kinder aus dem Harz geholt?“ Ein Agent oder Journalist macht aus dem Video die Werbung einer Modelleisenbahnbörse. Vertrauen +1. **Zeiger:** Keine Veränderung. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle die Akte an die Registratur gegeben (Bewachen) oder behalten und selbst nachgeforscht (Übernehmen)?

Faden: Die Registratorin in Stockholm nimmt die Akte entgegen, falls die Zelle sie abgibt, und sieht sie lange an. Dann sagt sie: „Die hat er gesucht. Bis zum Schluss.“ Und schickt die Zelle weg, bevor sie etwas fragen kann.

Mission 6: Das Klopfen

WEISSE AKTE, DIE SCHWARZ WIRD

Ursprung die Stimme und die Maschine · **Geheimnis** die Kittel · **Im Mittelpunkt** Scientist, Physicist, alle

Worum es geht

Die sechste Mission ist das Ende des ersten Aktes. Die Zelle wird mit einer harmlosen Aufgabe nach Bern geschickt: Sie soll Proben aus ihren bisherigen Missionen ins Institut bringen und an einer Schulung teilnehmen. Dabei erlebt sie das Klopfen, trifft Planck und Reyes, sieht den kleinen Riss wachsen, und am Ende einer langen Nacht legt jemand drei Kurven übereinander.

Briefing

„Eine ruhige Woche. Ihr fahrt nach Bern, liefert eure Proben ab, sitzt zwei Tage in einer Schulung über Kontamination und esst in der besten Kantine von O.D.I.N. Betrachtet es als Urlaub. Und wenn euch jemand fragt, ob ihr das Klopfen hört: Ihr hört nichts.“

Behr sagt den letzten Satz mit einem Lächeln, aber er lächelt nicht mit den Augen.

Knoten

Das Institut. Stollen, Neonlicht, Stahltüren, die Eingangshalle mit den zwei Vitrinen und dem Brief.

- **Hinweis:** Alle vier Minuten vibriert ein Glas Wasser auf dem Tisch in der Kantine, ganz leicht. Die Kittel reden weiter, als hätten sie es nicht bemerkt. (Pulse)

- **Hinweis:** Ein Psion der Zelle hört bei jedem Klopfen die Dreizehnte, leise, als würde sie antworten. Ein Thaumaturg spürt seinen Kristall warm werden. (Stimme)

Das Kühlhaus. Die Hüterin nimmt die Proben entgegen, freundlich und müde.

- **Hinweis:** Die Probe aus Rotterdam, oder der Staubrest aus dem Keller, hat eine eigene Kammer bekommen, „weil sie mitzählt". Sie zuckt alle vier Minuten. (Pulse und Kolonie)
- **Hinweis:** Die Hüterin sagt, fast beiläufig: „Seit Februar zuckt alles hier im Takt. Sogar Proben, die seit den Sechzigern still waren." (Umfang)

Planck und Reyes. Planck (Klassenbuch Scientist) arbeitet nachts an Ereignis 2019-44. Reyes arbeitet an Projekt Karte. Beide sind froh, mit jemandem von außen zu reden.

- **Hinweis:** Planck zeigt die Pulse: Seit 2019 wurde der Abstand um eine Zehntelsekunde im Jahr kürzer, seit Januar um eine Zehntelsekunde in der Woche, und inzwischen schneller. Ihre Kurve fällt wie die der Nordlicht-Sonde in der letzten Stunde vor 22:10 Uhr. (Pulse)
- **Hinweis:** Reyes zeigt die Kreise. Der Mittelpunkt liegt unter dem Institut. Er hat die Koordinaten nicht bekommen und sie trotzdem ausgerechnet. (Öffner)

Der kleine Riss. Der Wächter des kleinen Risses (Klassenbuch Scientist) zeigt ihn, weil er einer Zelle etwas zeigen will, bevor es zu spät ist.

- **Hinweis:** Der Riss misst heute 31 Zentimeter, gestern 29. So schnell ist er seit 1981 nie gewachsen. Er wächst im Takt.

Die Nacht

In der zweiten Nacht fällt im Institut für elf Minuten der Strom aus. Das Klopfen hört nicht auf. Im Dunkeln laufen die Sicherheitsleute durch die Gänge, und die Zelle ist mitten darin. Im Kühlhaus bewegen sich Proben, die sich nicht bewegen sollten. Die Probe aus Rotterdam, falls es sie gibt, versucht auszubrechen. Drei **Risslinge** fallen aus dem kleinen Riss. Und im tiefsten Gang, hinter einer Tür, die offiziell zu einem Lager führt, hört jemand aus der Zelle Metall auf Metall schlagen, wie ein Werkzeug auf eine Maschine.

Die Zelle kann helfen, die Proben zu sichern und die Risslinge zu stellen, und findet dabei die Tür. Dahinter beginnt ein Schacht. Ein Wachmann hält sie auf, höflich, bewaffnet, nicht vom Institut: Er trägt keinen Kittel, sondern einen Anzug. Er sagt: „Dieser Bereich untersteht dem Rat."

Die drei Kurven

Am Morgen nach der Nacht sitzt Planck mit der Zelle in der Kantine und hat drei Blätter vor sich. Auf dem ersten ihre Kurve der Pulse. Auf dem zweiten die Zahlen der Station, die die Registratur der Zelle geschickt hat, mit den Pausen zwischen den Zahlengruppen, die ebenfalls kürzer werden. Auf dem dritten der Gang der Wanduhr aus der Kantine von Nordlicht, die zwei Stockwerke über der Kantine des Instituts in einer Vitrine hängt und rückwärts läuft. Planck hat längst ausgerechnet, wann sie ankommt, und das Datum für einen Zufall gehalten.

Sie legt die Blätter übereinander (Handout 9). Die drei Kurven treffen sich in einem Punkt. Sie schreibt ein Datum darunter und dreht das Blatt zur Zelle.

14. Februar 2027. 22:10 Uhr.

„Fünfzig Jahre nach Nordlicht", sagt Planck. „Auf die Minute. Ich habe das niemandem gezeigt. Wenn ich es der Forschungsleitung zeige, bin ich morgen nicht mehr hier." Sie schiebt der Zelle die Blätter hinüber. „Ihr seid die Ersten. Macht damit, was ihr für richtig haltet."

Nachspiel

Damit endet Akt I. Die Zelle hat eine Frage, die größer ist als jede Akte, und ein Datum. Alle drei Zeiger rücken um 2 vor.

Was bleibt: Die drei Kurven. Planck, die der Zelle einen Gefallen schuldet. Das Wissen, dass der Rat einen Bereich unter dem Institut hat. **Zeiger:** Die Pulse +1, wenn die Zelle der Forschungsleitung die Kurven gibt, weil der Rat davon erfährt. Die Pulse −1, wenn die Zelle sie Reyes gibt, der damit die Ethikkommission alarmiert. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle die Kurven Behr gemeldet (Bewachen), der Ethikkommission gegeben (Übernehmen), niemandem gezeigt und selbst gesucht (Öffnen) oder vernichtet (Schließen)?

Faden zu Akt II: Wenn die Zelle nach Hause kommt, liegt im toten Briefkasten eines Charakters ein Umschlag ohne Absender. Darin ein Foto einer alten Frau auf einer Bank am Rhein, auf der Rückseite das Datum der letzten Woche, und ein Satz in einer Handschrift, die ein Agent von den Legendenpaketen der Druckerei kennt (Handout 10): „Ihr wisst jetzt das Datum. Wir wissen es seit Februar. Kommt nach Basel."

Akt II.
DIE RISSE

Akt II: Die Risse

„Bis jetzt habt ihr Akten bekommen. Ab jetzt werdet ihr welche finden, die niemand euch geben wollte.“
Elster, Basel

Im zweiten Akt kennt die Zelle das Datum, und andere wissen, dass sie es kennt. Die Missionen führen sie zu den Geheimnissen der Zweige: nach Basel, nach Kiruna, in die Kammer in Wales, zu den Käufern der Nexus-Kristalle und zu den Offenen. Fünf Parteien treten auf und machen ein Angebot. Die Zelle kann nicht alle annehmen.

Zeitraum: November 2026 bis Anfang Januar 2027. **Ziel des Aktes:** Die Parteien zeigen, die Geheimnisse anreißen, das Entscheidungsbuch füllen. **Ton:** Verschwörung, Misstrauen, moralische Entscheidungen.

```
REGEL: ANGEBOTE
In Akt II macht jede der fünf Parteien der
Zelle ein Angebot: Elster in Mission 7, Ares
in Mission 8, das Kollegium in Mission 9,
Kantor in Mission 11, der Rat in Mission 12.
Die Spielleitung notiert jedes Angebot und die
Antwort im Entscheidungsbuch. Wer ein Angebot
annimmt, hat in Akt IV einen Verbündeten. Wer
alle ablehnt, hat keinen, aber auch keinen
Feind, der sich betrogen fühlt.
```

Mission 7: Basel

WEISSE AKTE, DIE GRAU WIRD
Ursprung die Menschen · **Geheimnis** die Schatten · **Im Mittelpunkt** Agent, Negotiator

Worum es geht

Elster hat die Zelle eingeladen, weil sie weiß, dass Planck die drei Kurven gezeigt hat. Sie will Verbündete im Zweig. Sie lebt als Renate Albers in Basel und sitzt im Stiftungsrat der Stiftung, die Nexus-Kristalle kauft, damit der Rat sie nicht bekommt. Aber die Einladung hat einen zweiten Leser: Die Hände haben den toten Briefkasten beobachtet. Und in der Stiftung ist seit einer Woche ein Buchhalter nach langer Krankheit zurück an seinem Schreibtisch. Er heißt Martin Kessler, trägt eine Krawatte mit Rentieren, und er ist nicht Kuckuck. Er ist ein **Namenloser** (Baustein Agent), der die Legende trägt, die die Druckerei nicht beerdigt hat. Ist Kuckuck in der Zelle, erkennt Elster ihn sofort. Sie hat ihn gewollt, und sie sagt es ihm.

Briefing

Es gibt keins. Die Zelle muss entscheiden, ob sie Behr von dem Umschlag erzählt. Tut sie es, schweigt er lange und sagt dann: „Ich habe nichts gehört. Nehmt euch zwei Tage frei. Und fahrt nicht mit dem Dienstwagen.“

Knoten

Die Bank am Rhein. Hier sitzt Elster jeden Nachmittag um vier. Achtzig, weißes Haar, Perlenkette.

- **Hinweis:** Sie nennt jeden in der Zelle bei seinem Klarnamen, auch die, deren Klarnamen niemand kennt. (die Liste)
- **Hinweis:** Sie sagt, sie habe 1989 nichts verkauft. Sie habe etwas zurückgegeben. Mehr sagt sie erst, wenn die Zelle ihr vertraut. (Baustein Agent)

Die Stiftung. Ein Altbau mit Glasanbau, Empfang, Buchhaltung im zweiten Stock.

- **Hinweis:** Der Direktor, freundlich, Ende sechzig, fragt die Zelle, ob sie von der Druckerei kommt. Er sagt, er sei „früher einmal im Außendienst“ gewesen. (die Hände)
- **Hinweis:** Sabine aus der Buchhaltung erzählt beim Kaffee, dass Martin Kessler sich nicht an ihren Hund Otto erinnert. „Vier Jahre lang hat er jeden Montag nach Otto gefragt.“ (Namenloser)

Martin Kessler. Er ist perfekt: Sprache, Gewohnheiten, Handschrift. Bis auf das, was er nicht wissen kann.

- **Hinweis:** Ein Agent mit dem Knoten Kalter Blick oder ein Profiler erkennt, dass er auf seinen Namen einen Hauch zu spät reagiert. (Namenloser)

Konfrontation

Am zweiten Abend will Kessler Elster in ihrer Wohnung festhalten, bis die Hände kommen. Die Zelle kann es verhindern, zusehen oder vorher mit Elster fliehen. Der Namenlose spricht einen Charakter mit Klarnamen an und bietet ihm an, die Sache zu vergessen: „Ihr seid eine junge Zelle. Das hier ist nicht eure Akte."

Elsters Angebot

Wenn die Zelle Elster schützt, erzählt sie vom Kinderzimmer, vom Register, das sie 1989 Kantor gab, und davon, dass am 14. Februar nicht nur die Türen offen sein werden, sondern jedes Kind, das je bei einer Öffnung ging, zurückkommen könnte. „Der Rat will die Nacht für sich. Ich will, dass sie gar nicht stattfindet. Helft mir, dem Rat die Nexus-Kristalle zu nehmen, und ich gebe euch jede Akte aus dem Kinderzimmer, die ihr wollt." Einem Psion der Zelle gibt sie seinen Geburtsnamen, auf einem Zettel in einem verschlossenen Umschlag (Handout 11). Er darf entscheiden, ob er ihn liest.

Nachspiel

Was bleibt: Elster als Verbündete oder als Gefangene der Hände. Ein Namenloser, der die Zelle kennt. Ein Zettel mit einem Geburtsnamen. **Zeiger:** Die Pulse −1, wenn die Zelle Elsters Angebot annimmt. **Entscheidungsbuch:** Angebot angenommen (Schließen), abgelehnt und Elster gemeldet (Bewachen), abgelehnt, aber sie laufen lassen (Übernehmen). **Vertrauen:** −2, wenn Behr erfährt, dass die Zelle Elster geholfen hat. Behr erfährt es in Akt III, ob die Zelle es will oder nicht.

Faden: Elster sagt beim Abschied: „Fragt euren Führungsoffizier, wo er 2004 war." Behr war in Asklepios. Er ist einer der Zwölf.

Mission 8: Stollen 7

GRAUE AKTE

Ursprung die Stimme und die Verwandelten · **Geheimnis** der Hammer · **Im Mittelpunkt** Soldier

Worum es geht

In der alten Grube von Kiruna, offiziell stillgelegt, arbeiten Männer. Ares lässt dort im Stollen ohne Plan, den die Arbeiter Stollen 7 nennen, Splitter aus dem Fels schlagen, dort, wo er 2011 herauskam, und in einer Werkstatt daraus Schilde bauen. Es ist seine zweite Schildwerkstatt, deren Ort nicht einmal der Werkmeister in Stuttgart kennt. Drei Arbeiter sind in den letzten Wochen verändert worden: Ihre Hände werden zu Kristall. Einer ist geflohen und hat sich bei der Polizei in Kiruna gemeldet, die O.D.I.N. anrief. Behr schickt die Zelle, und er sagt nicht, dass Kiruna Ares gehört. Vielleicht weiß er es nicht. Vielleicht doch.

Briefing

„Kiruna, Nordschweden. Eine stillgelegte Grube, ein Arbeiter mit einer Hautkrankheit, die die Ärzte nicht kennen. Schaut es euch an. Und nehmt warme Sachen mit, Ende November ist es dort fast den ganzen Tag dunkel."

Knoten

Das Krankenhaus in Kiruna. Der Arbeiter heißt Erik Lantto, 34, und seine linke Hand ist bis zum Handgelenk klar wie Glas.

- **Hinweis:** Er ist ein **Glasmensch** (Bedrohungsatlas) im frühen Stadium. Er sagt, sie hätten in Stollen 7 „Steine aus der Wand geholt, die warm waren". (Stollen 7)
- **Hinweis:** Seine Arbeitskleidung trägt das Logo einer Firma, die es nicht gibt. Ein Techno-Stormtrooper oder Engineer kennt es trotzdem, von den Wartungsscheinen der Schilde, die seit 2011 aus einer zweiten Werkstatt kommen. (Ares)

Die Stadt. Eine Stadt, die umzieht, weil die Mine unter ihr wächst. Alte Bergleute in einer Kneipe.

- **Hinweis:** Ein Bergmann, über neunzig, erzählt von 1953 und davon, dass man die Toten nie geborgen hat. „Der General war damals einer der Soldaten. Er

ist älter geworden, zwanzig Jahre vielleicht. Nicht siebzig.“ (Ares, Baustein Soldier)

Die Grube. Zäune, Wachleute, die keine Wachleute sind: Soldiers in Zivil. Oskarsson ist unter ihnen, falls er in Mission 3 entkam.

- **Hinweis:** In Stollen 7 stehen **Kristallwächter** (Bedrohungsatlas), die die Arbeiter „die Stummen“ nennen. Sie greifen niemanden an, der nicht zu nahe an die Wand geht. (Stimme)
- **Hinweis:** Die Werkstatt: zwanzig halbfertige Schilde mit Splittern im Gehäuse, und ein Regal mit Stücken Aschesilber, mehr, als die Zelle je an einem Ort gesehen hat. Die Regel der Verteilung gilt hier nicht. Nachts summt das Regal. (Ares’ Armee)

Konfrontation

Die Zelle kommt in die Grube, heimlich oder mit Ausweis. In Stollen 7 wartet Ares selbst. Er ist nicht wütend. Er stellt sich vor, fragt einen Soldier nach seinem Silber und liest die Namen auf dessen Innenseite vor, auswendig. Dann zeigt er der Zelle die Wand, aus der er 2011 kam. Sie ist warm. Man hört Stimmen dahinter, Männerstimmen, die Englisch sprechen, im Tonfall der Fünfzigerjahre, und eine, die zählt. Ist Brandt in der Zelle, erkennt er Ares beim ersten Satz: Es ist die Stimme aus dem Funkgerät aus dem Karakorum.

Wer die Wand zu lange berührt, wird von den Kristallwächtern angegriffen. Ares hält sie mit einer Handbewegung auf.

Ares’ Angebot

„Am 14. Februar geht eine Tür auf, die groß genug ist für alle, die drüben warten. Die 41 von Nordlicht. Die Eskorte von 1953. Lazarus. Der Rat will sie offen halten, um etwas zu holen, das er nicht versteht. Ich will meine Leute holen. Wer mit mir geht, bekommt Silber von einem, der nicht zurückkam, und darf ihn heimholen. Wer nicht mitgeht, soll mir nicht im Weg stehen.“

Nachspiel

Was bleibt: Erik Lantto, den ein Biochemist oder Alchemist retten kann, wenn er früh genug handelt. Ein Stück Silber aus Ares’ Regal, wenn ein Soldier das Angebot annimmt. Der letzte Name auf der Innenseite gehört einem Soldier, der in einem Riss verschwand. **Zeiger:** Die Uhr +1, wenn die Zelle nichts gegen die Werkstatt unternimmt, −1, wenn sie die Schilde sabotiert oder der Revision meldet. **Entscheidungsbuch:** Angebot angenommen (Öffnen), abgelehnt und gemeldet (Übernehmen), abgelehnt und geschwiegen (Bewachen), Werkstatt sabotiert (Schließen).

Faden: Ares gibt der Zelle beim Abschied etwas mit, ob sie will oder nicht: eine Funkfrequenz. „Wenn ihr die Frau hört, die Zahlen liest, dann hört ihr dieselbe wie ich. Fragt euch, wer sie sprechen lässt.“ (Handout 12)

Mission 9: Die Stahltür

SCHWARZE AKTE DES KOLLEGIUMS
Ursprung die Stimme · **Geheimnis** das Kollegium · **Im Mittelpunkt** Thaumaturg

Worum es geht

In der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember öffnen die Archivare in der Kammer in Wales die Stahltür im dritten Stollen und legen einen Brief auf die Schwelle. In diesem Jahr ist der Hüter krank. Er ist über neunzig und schläft seit einer Woche kaum. Das Kollegium braucht eine Eskorte, die nicht zum Kollegium gehört, weil es fürchtet, dass jemand aus den eigenen Reihen die Nacht nutzen will. Eine Siegelwahrerin bittet über einen Kristallmeister um die Zelle. Behr stimmt zu, auffällig schnell.

Briefing

Die Siegelwahrerin, eine Frau mit Brille und grauem Zopf, gibt es selbst, in einem Raum ohne Fenster:

„Ihr bewacht eine Tür, und ihr fragt nicht, was dahinter ist. Ihr seht nicht hin, wenn wir sie öffnen. Ihr haltet jeden auf, der ohne uns hineingeht. Auch einen von uns.“

Knoten

Die Kammer. Stollen, Regale, das Kristallbuch, die Reihen der erschöpften Steine, die manchmal flüstern.

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg der Zelle hört aus den Reihen der grauen Steine einzelne Worte auf Norwegisch. (Nordlicht)
- **Hinweis:** Im Kristallbuch stehen seit Februar neue Einträge mit Kürzeln unter „Fundort“, mehr als in jedem Jahr zuvor. (Kinder, Baustein Thaumaturg)

Der Hüter. Er liegt auf seinem Feldbett vor der Stahltür und summt. Er spricht nicht, aber er schreibt.

- **Hinweis:** Er gibt einem Charakter einen Zettel mit einer Zeile aus MS Arcana 114, und darunter, zum ersten Mal in eigenen Worten statt in denen des Manuskripts: „Sie kommt zurück.“ (Holloway, Handout 13)

Ein Leser. Adept Tomasz Wierzbicki (Klassenbuch Thaumaturg), Ende zwanzig, brillant und ungeduldig, einer der Anführer der Leser. Er hält sich zu oft in der Nähe der Stahltür auf.

- **Hinweis:** Er hat eine Abschrift von Folios Mitschriften, die ein Magister aus der Schwarzen Bibliothek geschmuggelt hat. Er hat die Werte eines **Abtrünnigen Lesers** (Baustein Thaumaturg) und will in dieser Nacht den siebten Kreis lesen. Verlassen hat er das Kollegium noch nicht, aber die gestohlenen Steine trägt er schon. Ist Folio in der Zelle, erkennt er seine eigenen Zeilen.

Die Nacht

Um drei Uhr öffnen die Archivare die Stahltür. Dahinter, eine Handbreit hinter der Schwelle, beginnt eine Bibliothek im Nebel, und in der Ferne brennt eine Lampe. Der Leser schlägt zu: Er will hindurch, und er hat einen Rissfund dabei, der die Tür weiter aufdrücken soll. Die Zelle muss ihn aufhalten, ohne hineinzusehen oder hineinzugehen, während die Stahltür offen steht und aus der Bibliothek eine Frauenstimme ruft, freundlich, alt, englisch.

Wer hinsieht, legt eine Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3) ab. Wer die Schwelle überschreitet, ist drüben.

Das Angebot des Kollegiums

Am Morgen liegt eine Antwort im Bleikästchen, zwei Seiten, in zwei Handschriften. Holloway schreibt: „Am 14. Februar stehen alle Türen offen. Diese auch. Sagt dem Kollegium, es soll sie schließen, oder es soll mich holen. Beides ist besser als das, was der Rat vorhat.“ Darunter, in einer anderen Hand, die ein Agent als die von Diplomat erkennen könnte: „Die zwölfte Partei hält ihr Wort. Haltet eures.“ (Handout 14)

Die Siegelwahrerin liest den Brief und bittet die Zelle, am 14. Februar in Wales zu sein, an der Stahltür. „Wir brauchen Menschen, die nicht zum Kollegium gehören. Wir trauen uns selbst nicht mehr.“

Nachspiel

Was bleibt: Der Zettel des Hüters. Das Kollegium als möglicher Verbündeter für Akt IV. Ein gefangener oder toter Leser. **Zeiger:** Die Zahlen −1, wenn der Leser aufgehalten wird. Die Uhr +1, wenn er hindurchgeht. **Entscheidungsbuch:** Angebot des Kollegiums angenommen (Schließen oder Öffnen, je nachdem, was die Zelle für Holloway will), abgelehnt (Bewachen).

Faden: Beim Hinausgehen zeigt die Siegelwahrerin der Zelle etwas, das niemand sieht: einen Riss im Fels oberhalb des dritten Stollens, alt, verheilt, genau unter der Halle, in der 1971 die Kaskade stattfand. „Kantor wusste, wo er seine vierzig hinsetzen musste. Jemand hat es ihm gesagt. Eine Frau im Radio.“

Mission 10: Der Abend

GRAUE AKTE

Ursprung die Menschen · **Geheimnis** das Kollegium und der Rat · **Im Mittelpunkt** Agent, Antiquarian, Negotiator

Worum es geht

Der **Abend** (Weltkapitel) findet Mitte Dezember in Wien statt, im Ballsaal eines Hotels an der Ringstraße. Angeboten werden drei Nexus-Kristalle aus einem aufgelösten Kloster in Mähren. Bieter sind die Stiftung aus Basel, Abteilung 13, ein Sammler, der seit Jahren einen Stein „so groß wie ein Mensch“ sucht, und ein Mann, der für Alderney Holdings bietet, eine der Scheinfirmen, über die der Rat 2019 Grey Meridian bezahlte. Die Zelle soll im Auftrag Behrs „beobachten und berichten“. Behr sagt nicht, für wen er berichtet.

Briefing

„Wien, Ringstraße, Abendgarderobe. Ihr seid Gäste eines Sammlers, der uns einen Gefallen schuldet. Ihr bietet nicht. Ihr schaut, wer bietet, und ihr merkt euch Gesichter. Die Stiftung wird da sein. Der Rat auch. Wenn ihr euch fragt, warum der Rat bei einer Auktion bietet, statt die Steine einfach zu holen: Ich frage mich das auch.“

Knoten

Der Ballsaal. Kronleuchter, Samt, ein **Kurator des Abends** (Bedrohungsatlas), Operatoren von **Grey Meridian**.

- **Hinweis:** Der Bieter des Rates ist ein Sekretär von Prometheus. Ein Agent erkennt seine Handschrift auf der Bieterkarte: dieselbe wie die fremde Handschrift, die Kuckuck einmal bekam. (Baustein Agent, Handout 15)
- **Hinweis:** Der Jäger der **Abteilung 13** hat einen Psion ohne Helm dabei, der sich die Hände an die Schläfen hält, sobald die Kristalle hereingebracht werden. (Stimme)

Die Kristalle. Drei kleine klare Steine in Fassungen aus Beryllium, als Nexus-Kristalle angeboten.

- **Hinweis:** Ein Antiquarian bestimmt ihre Herkunft: kein Kloster in Mähren. Sie tragen Kürzel aus dem Kristallbuch. Es sind Steine aus Stillen. (Kinder)

Der Sammler mit dem großen Stein. Ein alter Mann, sehr reich, sehr höflich.

- **Hinweis:** Er sagt, er wisse, wo ein Kristall so groß wie ein Mensch liege: in einer Bibliothek, die es nicht gibt. Er will ihn am 14. Februar holen. „Man wird hineinkommen können, wissen Sie.“ (Holloway; für den Abend ist das der fünfte Totenkopf seines Plans „Der große Stein“)

Konfrontation

Mitten in der Auktion versucht Abteilung 13, die Kristalle zu stehlen. Der Psion ohne Helm bricht zusammen, und für einen Moment hört jeder im Saal Kinderstimmen aus den Steinen. Die Zelle muss entscheiden, wem sie hilft: der Stiftung, dem Rat, niemandem. Am Ende gehen die Kristalle an einen Bieter, verschwinden oder landen bei der Zelle.

Nachspiel

Was bleibt: Nexus-Kristalle, die vielleicht die Zelle hat und die jeder will. Ein Name im Kopf: die Handschrift des Sekretärs. **Zeiger:** Die Pulse +2, wenn der Rat die Kristalle bekommt, −1, wenn die Stiftung sie bekommt oder die Zelle sie behält. **Entscheidungsbuch:** Rat unterstützt (Bewachen), Stiftung unterstützt (Schließen), Kristalle behalten (Übernehmen oder Öffnen). **Vertrauen:** −1, wenn die Zelle nicht berichtet, was sie gesehen hat. +1, wenn sie ehrlich berichtet, auch wenn Behr danach sehr still ist.

Faden: Ein Agent oder Psion, der die Steine berührt, hört ein Kind, das einen Namen sagt. Es ist der Name eines Charakters aus der Zelle. Nicht der Codename. Der Geburtsname.

Mission 11: Raunacht

GRAUE AKTE

Ursprung das Alte und die Menschen · **Geheimnis** der Chor · **Im Mittelpunkt** Investigator, Paranormal Detective, Psion

Worum es geht

In einem Bergdorf in Tirol soll in den Raunächten ein Kind geholt werden. Der Seeker hat es gehört: ein Mädchen von sechs Jahren, Mia, Tochter des Wirts. Die Hände haben eine Legende vorbereitet: ein Lawinenunglück, zwischen den Jahren, wenn die Straße gesperrt ist. Aber in diesem Dorf läuft in den Raunächten jemand mit, der keine Maske trägt: die **Frau aus den Raunächten** (Bedrohungsatlas). Sie schützt die Kinder des Dorfes seit Jahrhunderten, und sie bestraft, wer ihnen schadet. Und Kantor hat einen Offenen geschickt, der das Kind vorher holen will.

Die Zelle wird hingeschickt, weil im Dorf in der ersten Raunacht zwei Männer verschwunden sind: Fremde, die sich als Skilehrer ausgaben. Es waren Hände.

Briefing

„Ein Dorf in Tirol, zwei vermisste Skilehrer, ein Brauchtum mit Masken und Glocken. Die Kollegen vom Ermittlungszweig sagen, der Ort habe eine Graue Akte über den Winter 1871. Seht nach, ob es dasselbe ist.“

Knoten

Das Dorf. Schnee, Glocken, Masken, ein Wirtshaus, eine Kirche, ein Heimatmuseum.

- **Hinweis:** Die Wirtsleute haben eine Tochter, Mia, die seit Wochen im Schlaf singt. Die Mutter hat Angst und sagt es niemandem außer der Zelle. (Chor)
- **Hinweis:** Im Heimatmuseum hängen Masken, die nachts anders hängen. Eine davon ist neu und hat keinen Schnitzer. (die Frau)

Die Verschwundenen. Ein Zimmer in einer Pension, bezahlt für drei Wochen im Voraus.

- **Hinweis:** Im Gepäck: Betäubungspistolen, ein Beruhigungsinjektor, eine Mappe mit Mias Foto und einem Totenschein mit dem Wasserzeichen der Druckerei, ausgefüllt, datiert auf den 30. Dezember 2026. (die Hände)

Der Pfarrer und das Kirchenbuch.

- **Hinweis:** 1871 sangen hier Kinder im Schlaf, im selben Winter wie in Solberg. Keines verschwand. Der Pfarrer schrieb: „Die Frau aus dem Berg hat sie behalten.“ (das Alte)

Der Offene. Ein junger Mann ohne Helm, der im Gasthof wohnt, freundlich, erschöpft, mit Nasenbluten.

Konfrontation

In der sechsten Raunacht, beim großen Perchtenlauf, schlagen zwei weitere Hände zu, der Offene versucht es vor ihnen, und die Frau aus den Raunächten kommt mit ihrem Gefolge ins Dorf. Die Zelle steht zwischen allen.

Die Frau richtet: Sie weiß, was die Hände tun, und sie weiß, was jeder in der Zelle getan hat. Wer sie mit Speise und einem ehrlichen Wort empfängt, bekommt eine Gabe. Wer ihr in den Weg tritt, ihr Urteil. Sie fragt die Zelle eine einzige Frage: „Wem gehört das Kind?“

Kantors Angebot

Der Offene, wenn er überlebt, bietet der Zelle ein Treffen mit Kantor an, im Januar, in den Karpaten. „Er weiß, was am 14. Februar kommt. Er will in Wales singen, mit Kindern, die frei sind. Er will den Chor ganz machen, bevor der Rat ihn zerreißt.“

Nachspiel

Was bleibt: Mia bei ihren Eltern, bei den Händen, bei den Offenen oder im Schutz der Frau, die sie „behält“. Eine Gabe der Frau, wenn die Zelle sie verdient hat. **Zeiger:** Die Zahlen +1, wenn die Hände Mia holen. −1, wenn sie im Dorf bleibt. **Entscheidungsbuch:** Kantors Angebot angenommen (Öffnen), Mia den Händen überlassen (Bewachen), Mia im Dorf gelassen und die Hände gemeldet (Übernehmen), Mia im Dorf gelassen und geschwiegen (Schließen).

Faden: Ein Investigator findet im Gepäck der Hände eine Liste mit elf Namen von Kindern, die zwischen den Jahren und im Januar geholt werden sollen, Mia als erste (Handout 16). Neben jedem Namen steht derselbe Vermerk: „Öffnung vorgezogen auf Nacht 14.2., Anweisung Prometheus.“ Der Rat will in dieser Nacht elf Kinder zugleich öffnen lassen, in den Stillen, im Takt des Öffners. Dafür braucht er die Nexus-Kristalle.

Mission 12: Hörer

ROTE AKTE

Ursprung die Maschine und die Stimme · **Geheimnis** die Wand · **Im Mittelpunkt** Cryptanalyst, Echo-Operative, Profiler

Worum es geht

In der Nacht zum 2. Januar, um drei Uhr, hören in Göteborg zweihundert Menschen dasselbe Radioprogramm: Rauschen, darin eine Frau, die Zahlen liest, dann eine Melodie. Sie stehen auf, ziehen sich an und gehen hinaus in den Schnee. Die **Sendung** (Bedrohungsatlas) hat sie zu **Hörern** gemacht. Sie gehen alle in dieselbe Richtung, nach Nordosten, und sie gehen nicht langsamer, wenn man sie anspricht. Am Morgen sind sie im Wald außerhalb der Stadt, und sie gehen weiter. Die Richtung zeigt nach Stockholm.

Die Sendung ist Agnes Linds Stimme, verstärkt durch einen alten Sender in einem stillgelegten Rundfunkhaus, den jemand wieder angeschaltet hat. Wer? Die Zahlen selbst, sagen die, die sie gehört haben. Ein Mensch, sagt die Revision. Beides stimmt: Ein Offener mit hoher Resonanz hat den Sender angeschaltet, weil er es im Traum gesagt bekam.

Briefing

„Zweihundert Menschen auf einer Landstraße im Schnee, nachts, alle in dieselbe Richtung. Die schwedische Polizei glaubt an eine Sekte. Findet heraus, wer sie ruft, und haltet sie auf, bevor jemand erfriert. Die Frau im Radio ist dieselbe, deren Zahlen ihr aus dem Harz mitgebracht habt."

Knoten

Die Hörer. Menschen jeden Alters, in Hausschuhen und Mänteln, mit leeren Gesichtern.

- **Hinweis:** Ein Profiler erkennt sie als Hörer: Sie lügen nicht, sie wissen nichts, und sie hören immer noch etwas. (Sendung)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Helm hört nichts. Ein Psion ohne Helm hört die Sendung doppelt und wehrt sich mit WK + Geistige Widerstandskraft gegen ihre 4 + 4, sonst geht er eine Szene lang mit. (Chor)

Das Rundfunkhaus. Ein Betonbau am Stadtrand, seit 1994 stillgelegt, ein Sender, der glüht.

- **Hinweis:** Eine Röhre im Sender stammt nicht von hier. Es ist die **Röhre der Zahlenstation** aus dem Kapitel Artefakte, oder ihre Schwester. (Zahlenstation)
- **Hinweis:** Der Offene, der ihn angeschaltet hat, sitzt davor und schläft. Er hat Resonanz 4 und auf dem Tisch einen Zettel: „Sie will, dass jemand zuhört."

Die Zahlen. Ein Cryptanalyst kann die Sendung dieser Nacht aufzeichnen.

- **Hinweis:** Die Sendung dieser Nacht ist anders als alle seit Februar. Rückwärts gelesen ergibt sie nicht die dreizehn Punkte um Wales, sondern nur drei Koordinaten: die Kammer in Wales, das Institut in Bern und ein Haus in Stockholm, in Vasastan, zwischen der 5 und der 9, das keine Nummer hat. (die Türen, Handout 17)

Konfrontation

Die Zelle muss zwei Dinge gleichzeitig tun: den Sender abschalten oder stören, und die Hörer aufhalten, bevor sie im Schnee erfrieren. Ein Echo-Operative kann die Sendung mit einer Gegenfrequenz überlagern, ein Saboteur den Sender stilllegen, ein Engineer ihn umbauen, damit er etwas anderes sendet. Und irgendwer muss den Offenen aufwecken, der nicht weiß, was er getan hat.

Das Angebot des Rates

Am Morgen, als die Hörer in Bussen zurück nach Göteborg fahren, steht ein Mann im Anzug neben dem Rundfunkhaus. Es ist der Sekretär von Prometheus. Er gratuliert der Zelle, und er macht ein Angebot:

„Prometheus hat eure Akte gelesen. Alle. Auch die Teile, die ihr eurem Führungsoffizier nicht erzählt habt. Er möchte, dass ihr am 14. Februar in Bern seid. Nicht als eine Zelle unter vielen. Als die Zelle, die neben dem Öffner steht, wenn er aufgeht. Ihr werdet befördert. Ihr werdet alles erfahren. Oder ihr werdet versetzt. Nach Retrieval."

Nachspiel

Damit endet Akt II. Die Zelle kennt alle Parteien und hat von jeder ein Angebot bekommen. Alle drei Zeiger rücken um 2 vor.

Was bleibt: Die drei Koordinaten. Eine Aufnahme der Sendung. Ein Offener, der vielleicht redet. **Zeiger:** Die Zahlen −2, wenn der Sender abgeschaltet wird, bevor jemand stirbt. +2, wenn Hörer erfrieren. **Entscheidungsbuch:** Angebot des Rates angenommen (Bewachen), abgelehnt (Übernehmen oder Schließen, je nach Begründung). Wer ablehnt, bekommt in Akt III keinen Befehl mehr ohne Beobachter.

Faden zu Akt III: Die Adresse in Stockholm. Ein Investigator erkennt sie: Hallströms alte Wohnung liegt zwei Straßen weiter. Und die Registratorin, die die Akte von 1962 entgegennahm, ruft einen Charakter an, am Dreikönigstag, und sagt nur: „Kommen Sie nach Stockholm. Ich habe hier eine Wand, die Sie sehen sollten."

Akt III.
DAS MUSTER

Akt III: Das Muster

„Ich habe mein Leben lang nach außen gesucht. Die Fäden führen nach innen."
Viktor Hallström, 1985

Im dritten Akt erfährt die Zelle, wer ruft. Sie findet Hallströms Wand, schreibt einen Brief an die andere Seite, erfährt das Geheimnis ihres Führungsoffiziers, trifft Kantor, sitzt in Dr. Sanders Wartezimmer und steht vor dem Öffner. Am Ende des Aktes weiß sie genug, um zu entscheiden, auf welcher Seite sie in der Nacht vom 14. Februar steht. Und der Rat weiß, dass sie es weiß.

Zeitraum: Januar 2027. **Ziel des Aktes:** Die Wahrheit zeigen, das Entscheidungsbuch abschließen. **Ton:** Enthüllung, Verlust, Entscheidung.

```
REGEL: DER RAT BEMERKT DIE ZELLE
Ab Mission 13 hat der Rat ein Auge auf die
Zelle. Nach jeder Mission würfelt die
Spielleitung einen W6. Bei 1 oder 2 ist ein
Mitglied der Revision, ein Beobachter oder
eine Hand in der Nähe, ohne dass die Zelle es
weiß. Hat die Zelle das Angebot des Rates in
Mission 12 angenommen, würfelt die
Spielleitung nicht: Dann ist immer jemand da.
```

Mission 13: Die Wand

GRAUE AKTE OHNE NUMMER
Ursprung die Menschen · **Geheimnis** die Wand · **Im Mittelpunkt** Investigator

Worum es geht

Die Revision holte Hallströms letzte Wand 1985 ab, bevor jemand sie fotografieren konnte. Aber Hallström hatte von jedem Foto im Labor der Registratur einen zweiten Abzug machen lassen und die Abzüge mit seiner Liste der Reihenfolge der Registratorin anvertraut, die damals jung war. Sie liegen seit über vierzig Jahren in drei Kartons in ihrem Keller. Sie hat sie nie jemandem gezeigt. Jetzt, mit dem Datum vor Augen und der Akte von 1962 in der Hand, will sie, dass jemand die Wand noch einmal aufbaut.

Briefing

Es gibt keins. Die Registratorin trifft die Zelle in einem Café in Vasastan und führt sie in eine Wohnung, die sie gemietet hat, leer, mit einer großen Wand und drei Kartons.

Knoten

Die Kartons. 214 Fotos, nummeriert, in Hallströms Reihenfolge. Ein Knäuel roten Garns.

- **Hinweis:** Wer die Wand aufbaut, eine ausgedehnte Probe auf Ermittlung mit 12 Erfolgen, erkennt das Muster: Jede Tür wurde von dieser Seite aus gerufen. 1871, 1938, 1953, 1959, 1961, 1971, 1977, 1979. Die Jahre danach kann die Zelle selbst anhängen: 2011, 2019, 2026. (Baustein Investigator)
- **Hinweis:** In der Mitte der Wand hing kein Foto, sondern ein leerer Zettel mit einem Pfeil, der nach innen zeigt. Auf der Rückseite nur: „Wer liest die Post?" (Sphinx, Handout 18)

Die Registratorin. Anfang sechzig, grauer Mantel, präzise, seit ihrer Jugend in der Registratur.

- **Hinweis:** Sie weiß, dass der Stahlschrank mit Akte Null ein zweites Fach hat. Wer den Schlüssel hat, weiß sie nicht. Sie kennt nur das Gerücht, Hallström habe ihn 1979 jemandem gegeben, der kein Investigator war. Ein Paranormal Detective kennt den Rest: die Familie der Salzfrau. Sonst findet ein Antiquarian in Hallströms Reisekosten von 1979 eine Fahrt nach Norrland. (Signe)
- **Hinweis:** Sie hat einen Brief, den Hallström ihr 1984 schrieb und nie abschickte. Sie fand ihn nach seinem Tod in seinem Schreibtisch: „Wenn jemand die Wand

noch einmal aufbaut, sag ihm, er soll die Briefe lesen, die nicht ankommen.“ (das Haus ohne Nummer)

Die Loge. Am zweiten Tag sitzt ein Herr aus Uppsala im selben Café wie die Zelle, Mitte siebzig, mit Siegelring. Er gehört zur **Loge Zum Schweigenden Kreis** (Weltkapitel) und weiß, dass die Seite von 1871 im zweiten Fach liegt.

- **Hinweis:** Er will die Seite zurück ins Kirchenbuch legen, weil die Loge glaubt, dass das Buch sonst offen bleibt. Dafür bietet er, was die Loge seit 1872 bewahrt: die Noten des Liedes, das die Kinder am Solbergsee sangen. (die Loge)

Signe, die Enkelin der Salzfrau. Eine alte Frau in Norrland, die in ihrer Küche Paranormal Detectives ausbildet. Ihre Großmutter war die Salzfrau, die Hallström 1938 um Rat fragte. Signe trägt den Schlüssel an einem Lederband um den Hals und hält ihn für ein Andenken.

- Sie gibt ihn nur jemandem, der ihr ehrlich sagt, warum er ihn braucht: CH + Überzeugen oder WE + Menschenkenntnis gegen Machbar (2), eine Stufe leichter, wenn ein Paranormal Detective dabei ist.

Konfrontation

Keine Waffen. Die Konfrontation ist die Registratur selbst. Wer das zweite Fach öffnen will, muss in den Keller der Registratur, in der Nacht, an der Revision vorbei. Darin liegen vier Dinge: Notizbuch null, die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch von 1871, die Schwarze Akte Nordlicht mit Hallströms Vergleich der beiden Uhrzeiten und ein Brief von Dr. Sander aus dem Jahr 1957. Wer die Seite liest, liest, was der Pfarrer 1871 sah. Wer Notizbuch null liest, liest Hallströms Schluss: „Die Tür ist nie zu. Sie wird nur nicht gerufen. Und wir rufen am lautesten.“

Nachspiel

Was bleibt: Die Seite von 1871, die die Loge Zum Schweigenden Kreis will. Notizbuch null, Sanders Brief von 1957 und die Schwarze Akte Nordlicht. Eine Registratorin, die jetzt Angst hat. Für einen Investigator: Hallströms Wand als Fall, der sich schließen lässt. **Zeiger:** Die Zahlen +1, wenn die Loge die Seite bekommt. **Entscheidungsbuch:** Seite der Loge gegeben (Schließen), der Revision übergeben (Bewachen), behalten (Übernehmen). **Totenköpfe:** Gibt die Zelle der Loge die Seite, ist ihr Plan erfüllt, fünf Totenköpfe: Die Seite liegt wieder in Uppsala, in der folgenden Nacht singen im Umkreis von 100 km alle Kinder im Schlaf, und die Sänger bekommen einen Totenkopf dazu.

Faden: Auf der letzten Seite von Notizbuch null steht Hallströms Vermutung: „Sphinx steht in der Personalliste von Solberg.“ Darunter eine Adresse in Vasastan, zwei Straßen von seiner alten Wohnung, zwischen der 5 und der 9, und der Satz: „Die Post geht nicht verloren. Sie kommt nur woanders an.“ (Handout 19) Die Personalliste liegt im Notizbuch (Handout 20).

Mission 14: Das Haus ohne Nummer

☐ **WEISSE AKTE**

Ursprung das Verschobene · **Geheimnis** die Wand und die Stimme · **Im Mittelpunkt** Agent, Antiquarian, alle

Worum es geht

Das Haus in Vasastan steht zwischen der 5 und der 9. Es hat keine Nummer, aber es hat einen Briefschlitz. Wer einen Brief hineinwirft, dessen Brief kommt drüben an. Kantor hat 1971 hierher geschrieben, und Agnes Linds Zahlen waren von 1961 bis 1971 die Antworten auf die Briefe, die hier eingeworfen wurden. Die Post, die aus der anderen Richtung ankommt, liest seit 1947 Sphinx. Abholen lässt er sie von einem Boten.

Knoten

Das Haus. Von außen ein schmales Stadthaus. Die Tür lässt sich nicht öffnen. Wer den Grundriss prüft, stellt fest, dass es innen keinen Raum gibt.

- **Hinweis:** Der Briefschlitz ist warm. Ein Kristalldetektor schlägt an, eine Ozonsonde auch. (Stimme)

- **Hinweis:** Nachbarn erzählen von einem Mann in einem grauen Mantel, der jeden Dienstag kommt, sich vor den Briefschlitz kniet und einen Umschlag herausholt, der vorher nicht da war. (Sphinx)

Der Bote. Ein älterer Mann, freundlich, ein Agent des Operativen Zweigs, der seit dreißig Jahren nur diese Aufgabe hat.

- **Hinweis:** Er weiß nicht, was in den Umschlägen steht. Er bringt sie in ein Postfach in Zürich. Ein Agent kann ihm folgen. (Druckerei, Sphinx)

Der Brief

Die Zelle kann einen Brief schreiben. An wen, entscheidet sie: an Hanna Sander, an die 41, an Holloway, an Wendland, an Märta, an Frank Möller, an die Stimme selbst. Die Antwort liegt eine Nacht später im Briefschlitz, in einer Handschrift, die niemand kennt, oder in einer, die jemand kennt.

Die Spielleitung schreibt die Antwort. Sie sollte kurz sein, ehrlich und rätselhaft. Wer an Hanna schreibt, bekommt eine Kinderzeichnung von einem Kreis mit 32 Punkten, einer in der Mitte. Wer an die 41 schreibt, bekommt einen Satz auf Norwegisch: „Noch nicht. Aber bald." (Handout 21 zeigt die beiden Antworten) Wer an die Stimme schreibt, bekommt ein leeres Blatt, das warm ist, und in der Nacht danach träumen alle in der Zelle denselben Traum: einen weißen Raum, einen Kreis, eine Tür, die offen steht.

Konfrontation

Am Dienstag kommt der Bote, und er sieht die Zelle. Er ist kein Kämpfer. Aber er hat einen Knopf in der Tasche, der eine Nummer anruft, und zwanzig Minuten später steht eine Hand vor dem Haus. Die Zelle kann fliehen, den Boten überreden oder sich den Umschlag nehmen, der für Sphinx bestimmt war.

Nachspiel

Der Umschlag für Sphinx enthält einen Brief in Dr. Sanders Handschrift: „Die Kinder kommen am 14. Februar heim. Alle. Sie sollten jemanden haben, der sie abholt. Du hast es mir versprochen, drüben, bevor Du zurückgingst, Sven." (Handout 22) Ein Investigator oder Antiquarian findet in der Personalliste von Solberg, die in Notizbuch null liegt, einen Sven Ahlgren, Wachmann, neunzehn Jahre alt. Hinter seinem Namen steht, wie hinter achtzehn anderen: verschwunden, 3.12.1938.

Was bleibt: Eine Antwort von drüben. Vielleicht der Name von Sphinx. **Zeiger:** Die Zahlen −1, wenn die Zelle an Hanna oder Sander schreibt. **Entscheidungsbuch:** Umschlag weitergeleitet (Bewachen), geöffnet und behalten (Übernehmen), einen eigenen Brief hinübergeschickt (Öffnen).

Faden: Wenn die Zelle nach Hause kommt, wartet Behr in ihrem Hort, und er hat keine Thermoskanne dabei. „Ich muss euch etwas sagen", sagt er. „Und dann brauche ich eure Hilfe."

Mission 15: Behr

ROTE AKTE

Ursprung die Verwandelten · **Geheimnis** der Hammer und die Kittel · **Im Mittelpunkt** Soldier, Cyberneticist, Nanotech Veteran

Worum es geht

Konrad Behr ist einer der Zwölf von Asklepios. Er hat es nie gesagt, weil er sich schämt, überlebt zu haben, als achtundzwanzig nicht überlebten. Seit 2019 singen seine Naniten im Takt des Öffners, seit Februar lauter. Seit Weihnachten hört er, wohin sie wollen: nach Wales, in die Kammer, zu einem Bleikasten ohne Nummer. Darin liegt die **Ampulle S-1** (Kapitel Artefakte), die letzte, die nie vernichtet wurde. Und er ist nicht der Einzige, der sie hört. Der **verlorene Veteran** (Bedrohungsatlas), der 2019 verschwand, ist auf dem Weg dorthin, und er ist nicht mehr er selbst.

Briefing

Behr erzählt es selbst, in seiner Küche, bei Tee:

„Ich war 2004 dabei. Nummer acht. Ich habe es nie jemandem gesagt, der nicht musste. Seit ein paar Wochen weiß ich, wohin meine Naniten wollen, und ein anderer von uns weiß es auch. Er heißt Dariusz. Er war mein Freund. Wenn er die Ampulle findet, weiß niemand, was geschieht. Ich kann das nicht melden, ohne dass der Rat erfährt, dass ich es höre. Und der Rat will die Ampulle auch.“

Knoten

Behr. Seine Hände zittern nicht. Seine Augen folgen zu schnell.

- **Hinweis:** Ein Cyberneticist findet in seinem Blut Naniten, die im Takt der Pulse aktiv werden. Ein Nanotech Veteran der Zelle spürt ihn als Bruder, und spürt einen zweiten, weiter nördlich. (der Veteran)

Die Spur des Veteranen. Einbrüche in Lager, in denen nur Kristallstaub fehlt, eine Linie von Süddeutschland nach Wales.

- **Hinweis:** Das Lazarus-Signal ist wieder da, auf einer Frequenz, die es nicht geben dürfte, und Nanitenscanner peilen es nach Wales. Ein Echo-Operative hört darin immer dasselbe: eine Zahl. Acht. (Behrs Nummer, Handout 23)

Die Kammer. Das Archiv des Kollegiums, der Bleikasten ohne Nummer neben den achtundzwanzig.

- **Hinweis:** Die Siegelwahrerin aus Mission 9 lässt die Zelle hinein, wenn sie ihr vertraut. Sonst muss die Zelle einbrechen.

Konfrontation

In der Kammer, zwischen den Regalen der erschöpften Steine, trifft die Zelle auf Dariusz, den verlorenen Veteranen. Er will die Ampulle. Seine Naniten sprechen mit Behrs Naniten, und Behr würfelt jede Runde WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3), sonst handelt er eine Runde, wie Dariusz will. Wer Dariusz bei seinem Klarnamen ruft, holt den Menschen für eine Runde zurück, und in dieser Runde sagt er: „Sie wollen nach Hause, Konrad. Sie sind aus Kiruna, aus dem Stollen, aus dem der General kam. Das wussten wir nicht.“

Die Ampulle kann vernichtet, mitgenommen, Dariusz überlassen oder dem Rat übergeben werden. Wer sie vernichtet, hört achtundzwanzig Stimmen, einmal, und dann nichts mehr.

Nachspiel

Was bleibt: Behr, lebend, verändert oder verloren. Dariusz, gerettet, tot oder mit der Ampulle fort. Die Wahrheit über Asklepios, aus dem Mund eines der Zwölf. **Vertrauen:** Wenn die Zelle Behr hilft, ohne ihn zu melden, steigt Vertrauen auf 5, und Behr wird in Akt IV an ihrer Seite stehen, egal was er dafür riskiert. Wenn sie ihn meldet, wird er abgelöst, und die Zelle bekommt einen neuen Führungsoffizier aus der Revision. **Zeiger:** Die Pulse −1, wenn die Ampulle vernichtet wird. Die Uhr +1, wenn Dariusz sie bekommt, weil er zu Ares geht. **Entscheidungsbuch:** Ampulle vernichtet (Schließen), dem Rat übergeben (Bewachen), behalten (Übernehmen), Dariusz überlassen (Öffnen).

Faden: Behr, wenn er bleibt, sagt nach der Mission: „Kantor hat mir einmal geschrieben, 2005. Er wollte wissen, ob wir singen. Ich habe nie geantwortet. Vielleicht solltet ihr es tun.“

Mission 16: Das Kloster

GRAUE AKTE, DIE ROT WIRD

Ursprung die Stimme und die Menschen · **Geheimnis** der Chor · **Im Mittelpunkt** Psion

Worum es geht

Kantor lebt in einem Kloster in den Karpaten, weit über achtzig, mit den Offenen und mit Kindern, die sie aus Pflegefamilien geholt haben. Die Zelle kommt, weil ein Offener sie eingeladen hat oder weil Behr ihr die Adresse gab. Kantor will mit ihr reden. Er weiß, was am 14. Februar kommt, und er hat einen Plan: In dieser Nacht will er in der Halle über dem dritten Stollen in Wales singen, mit Psionen ohne Helm und Kindern, die frei sind, und damit den Chor ganz machen, statt ihn weiter zerreißen zu lassen.

Der Rat weiß, dass die Zelle hier ist. Am zweiten Tag kommt ein Trupp **Echo-Operative**, gut fünfzig Jahre nach dem Einsatz von 1976, an denselben Ort.

Knoten

Das Kloster. Steinmauern, ein Garten im Schnee, Kinder, die lachen, und Psionen ohne Helm, die nachts zusammen singen.

- **Hinweis:** Die Kinder sind gesund, fröhlich und laut für jeden Psion. Die Offenen haben keinen Helm, und ihre Resonanz ist hoch. Einige hören die Dreizehnte jeden Tag und halten es nicht für ein Unglück. (Chor)
- **Hinweis:** Ein Psion der Zelle hört, ohne Helm, im Gesang der Kinder eine Stimme, die er kennt. Es ist seine eigene, als Kind. (Öffnung)

Kantor. Ein alter Mann im Rollstuhl, freundlich, klar, sehr müde.

- **Hinweis:** Er sagt, Märta sei nicht tot. Sie sei 1971 hinübergegangen, nicht gestorben, und sie singe drüben mit den Neunzehn. Am 14. Februar will er sie hören, einmal noch. (Märta)
- **Hinweis:** Er sagt, wer ihm 1971 den Ort in Wales gezeigt habe: „Eine Frau im Radio. Agnes. Sie sagte, dort sei die Wand am dünnsten. Sie hatte recht. Und ich habe vierzig Menschen hineingeführt."

Kantors Angebot

„Ihr habt drei Möglichkeiten in dieser Nacht. Ihr steht beim Rat und seht zu, wie er eine Tür öffnet, die ihm gehört. Ihr steht bei Ares und holt Tote heim, die nicht mehr wissen, wer sie sind. Oder ihr singt mit uns, und wir fragen die Stimme endlich, was sie will. Ich bin zu alt für eine vierte."

Konfrontation

Die Echo-Operative kommen in der Nacht. Ihr Befehl ist, Kantor festzunehmen und die Kinder „zurückzuführen". Die Zelle muss sich entscheiden: helfen, zusehen, verhandeln, die Kinder in Sicherheit bringen. Die Offenen kämpfen, und ihre Kraft ohne Helm ist groß und gefährlich. Die Echo-Operative haben Frequenzfinder, und sie wissen, wo die Psionen der Zelle sind.

Ein Negotiator kann versuchen, den Truppführer zu überzeugen. Dessen Großvater, Paul Mercier, führte 1976 den Einsatz und hat nie darüber gesprochen.

Nachspiel

Was bleibt: Kantor und die Offenen als Verbündete, oder in den Händen des Rates. Kinder, die irgendwohin gebracht werden. **Zeiger:** Die Zahlen −1, wenn die Kinder frei bleiben. +2, wenn die Echo-Operative sie mitnehmen. **Entscheidungsbuch:** Mit Kantor gegangen (Öffnen), gegen ihn gekämpft (Bewachen), die Kinder in Sicherheit gebracht und Kantor verlassen (Schließen), den Truppführer überzeugt (Übernehmen).

Faden: Kantor gibt einem Psion der Zelle vor dem Abschied etwas: einen Termin. Mit Bleistift auf einen Zettel geschrieben, in einer feinen, altmodischen Handschrift. „Er hat ihn mir geschickt. Aber ich bin zu alt, um die Treppe hinunterzugehen." Es ist ein Termin bei Dr. Sander. In einer Woche. In Hann. Münden. (Handout 24)

Mission 17: Sprechstunde

GRAUE AKTE

Ursprung das Verschobene und die Toten · **Geheimnis** die Wand · **Im Mittelpunkt** Investigator, Paranormal Detective, Psion

Worum es geht

Dr. Sanders Praxis ist wieder in Hann. Münden, hinter der grünen Kellertür. Die Zelle hat einen Termin, von Kantor oder, wenn Raven in der Zelle ist, ihren eigenen. Wer den Termin hat, darf durch die zweite Tür gehen und zurückkommen, einmal. Dahinter liegt kein Keller.

Dahinter liegt ein Wartezimmer, das größer ist, als ein Raum sein kann, voller Kinder, die warten. Und ein Arzt, der Sprechstunde hält.

Knoten

Die Kellertür. Grün, Messingschild. Im Wartezimmer Zeitschriften vom März 1994 und ein Kalender von 1994. Der Kalender zeigt Februar 2027.

- **Hinweis:** Die Regel des Investigator-Buchs gilt: Einer bleibt draußen. Wer draußen bleibt, hört die Stimmen der anderen, solange sie drinnen sind.

Das zweite Wartezimmer. Stühle in langen Reihen, und auf jedem sitzt ein Kind aus den Öffnungen, jedes dritte, seit 1949. Sie sind ruhig, sie spielen, sie warten. Zwischen ihnen gehen die Neunzehn von Solberg, alt und müde. Ein Mädchen von sechs Jahren hilft dem Doktor und weiß nicht, dass er ihr Vater ist: Hanna. Frank Möller sitzt am Fenster und liest einer Gruppe vor.

- **Hinweis:** Einige Kinder erkennen einen Psion der Zelle. Sie waren mit ihm in derselben Stille, in derselben Nacht, und sie sind gegangen, er nicht. (Öffnung)
- **Hinweis:** Frank Möller sagt, er sei freiwillig geblieben. „Jemand muss ihnen vorlesen. Der Doktor kann nicht alles."
- **Hinweis:** Ist Echo in der Zelle, sitzt unter den Begleitern ein junger Mann mit einer Zahnlücke, der vom Brocken hierher gefunden hat: Wendt. Er will noch nicht hinaus. Aber er hat ihre Stimme jede Nacht gehört.

Dr. Sander. Nach seinem Gefühl Mitte sechzig, nach dem Kalender hundertdreißig. Weißer Kittel, runde Brille, die er ständig putzt, eine Stimme, die Kinder beruhigt. Er ist 1938 hinübergegangen, 1957 zurückgekommen und im März 1994 wieder die Kellertreppe hinuntergestiegen.

- **Hinweis:** Er erzählt von Hanna, der Zweiunddreißigsten, von Märta, die gerufen hat, von Sven, der versprach, auf dieser Seite auf Hanna zu warten, und der auf keinen Brief antwortet. (Baustein Investigator)
- **Hinweis:** Er sagt, am 14. Februar würden alle Türen offen sein, und die Kinder könnten heimgehen. „Aber heim wohin? Ihre Eltern glauben, sie seien ertrunken. Die Druckerei hat es ihnen erzählt. Wer holt sie ab?"

Sanders Bitte

„Ich halte seit über dreißig Jahren Sprechstunde für sie. Ich kann sie nicht länger behalten. Wenn die Türen aufgehen, gehen sie. Sorgt dafür, dass auf der anderen Seite jemand steht, der sie in den Arm nimmt, und nicht jemand, der sie wieder öffnet."

Konfrontation

Keine. Oder doch: Wer länger bleibt als eine Stunde, vergisst, dass er gehen wollte. Die **Praxis** (Bedrohungsatlas) ist nicht Sander selbst, sondern der Ort, und das zweite Wartezimmer hält fest. Die Zelle muss gehen, bevor sie sich hinsetzt. Und sie muss entscheiden, ob sie jemanden mitnimmt: Frank Möller, der nicht will, oder ein Kind, das will.

Nachspiel

Nimmt die Zelle ein Kind mit, ist es draußen sechs Jahre alt, trägt Kleider aus einem anderen Jahrzehnt und weiß seinen Namen. Die Druckerei hat eine Akte darüber, mit einem Totenschein. Behr, falls er noch da ist, weiß nicht, was er tun soll. Niemand weiß es.

Was bleibt: Sanders Bitte. Ein Kind, vielleicht. Eine Nachricht von Frank Möller an seine Tochter Nele (Handout 25). **Zeiger:** Die Zahlen −2, wenn die Zelle Sander verspricht, am 14. Februar für die Kinder da zu sein. **Entscheidungsbuch:** Sander versprochen, die Kinder abzuholen (Öffnen oder Übernehmen), die Tür verschlossen und gemeldet (Bewachen), Salz um die Treppe und nie wiedergekommen (Schließen).

Faden: Als die Zelle die Treppe hinaufsteigt, sagt Sander noch etwas: „Wendland war auch hier, sagen die Neunzehn. 1979, durch die Hintertür, lange bevor ich wiederkam. Er sucht etwas. Fragt ihn, wenn ihr ihn trefft. Er sitzt hinter eurem Institut und antwortet, wenn ihr klopft."

Mission 18: Stollen null

SCHWARZE AKTE OHNE AUFTRAGGEBER
Ursprung die Maschine und die Stimme · **Geheimnis** die Kittel und der Rat · **Im Mittelpunkt** Scientist, Saboteur, alle

Worum es geht

Die letzte Mission des dritten Aktes führt unter das Institut, in Wendlands Stollen, den der Rat 2017 wieder geöffnet hat. Dort steht der Öffner und klopft alle vier Minuten, inzwischen ein paar Sekunden zu früh, und jede Woche früher. Der Rat hat einen Bereich eingerichtet, bewacht von Männern im Anzug und von Soldiers, die glauben, für den Rat zu arbeiten, und in Wahrheit auf Ares hören. Die Zelle will sehen, was dort steht. Oder sie wurde vom Rat hierher befohlen, weil sie das Angebot aus Mission 12 angenommen hat.

Knoten

Planck und die Forschungsleitung. Die Forschungsleitung ist gespalten, drei für den Rat, zwei dagegen, unter ihnen die Forschungsleiterin. Planck kennt den Weg in den Schacht, weil sie die Pulse seit Monaten zurückverfolgt.

- **Hinweis:** Nach jedem Puls kommt vierzehn Millisekunden später ein zweiter, schwächerer. Der Öffner ruft, und drüben antwortet jemand. (Baustein Scientist)

Der Schacht. Achthundert Meter unter dem Institut, ein alter Stollen, Kabel, Messgeräte aus fünf Jahrzehnten, Wachen.

- **Hinweis:** An der Wand Wendlands Kreidezeichnungen von 1979, Kreise in Kreisen, und darunter in seiner Handschrift: „Es ist keine Tür. Es ist ein Ohr."

Der Öffner. Eine Maschine aus Messing und Quarz, die den Takt von Nordlicht nachschlägt. Davor stehen zwölf Stühle mit zwölf Lautsprechern, aus denen alle vier Minuten die aufgezeichneten Stimmen von Psionen rufen. Kabel führen nach oben ins Kühlhaus. Ein Psion der Zelle erkennt eine der Stimmen: seine eigene, aus der Schnittstelle, die für den Chor Gedanken aufzeichnet. Ist Viola in der Zelle, hört sie darunter eine leisere, die antwortet: die achtzehnte Stimme aus der Turnhalle in der Slowakei. Es ist Wendlands.

- **Hinweis:** Auf einem Tisch vor dem Öffner liegt ein Logbuch. Die letzten Einträge sind von Wendland, von 2019 bis heute, in frischer Tinte. Er schreibt von drüben, durch den Öffner, jeden Tag einen Satz. Der letzte: „Sagt ihnen, sie sollen nicht rufen. Sie sollen zuhören." (Handout 26)

Konfrontation

Die Zelle ist nicht allein. Prometheus' Sekretär ist da, mit Wachen, und er erklärt den Plan des Rates: Am 14. Februar soll der Öffner lauter rufen als alle anderen Türen, damit alles, was durchkommt, hierherkommt, nach Bern, unter Kontrolle. Dazu sollen in derselben Nacht elf Kinder geöffnet werden, in den Stillen, im Takt des Öffners. „Wir sind die Einzigen, die bereit sind. Wollt ihr, dass es in Wales herauskommt, bei Kantors Kindern? Oder in Kiruna, bei Ares' Armee?"

Die Zelle kann den Öffner sabotieren, was ihn nicht zerstört, aber verlangsamt. Sie kann das Logbuch stehlen. Sie kann dem Sekretär folgen. Sie kann kämpfen, gegen Wachen, gegen Soldiers, gegen **Wachsysteme** und einen Riss, der sich öffnet, wenn der Öffner gestört wird. Oder sie kann Wendland eine Frage stellen, auf dem Logbuch, mit dem Stift, der daneben liegt. Die Antwort kommt beim nächsten Klopfen.

Das Ende von Akt III

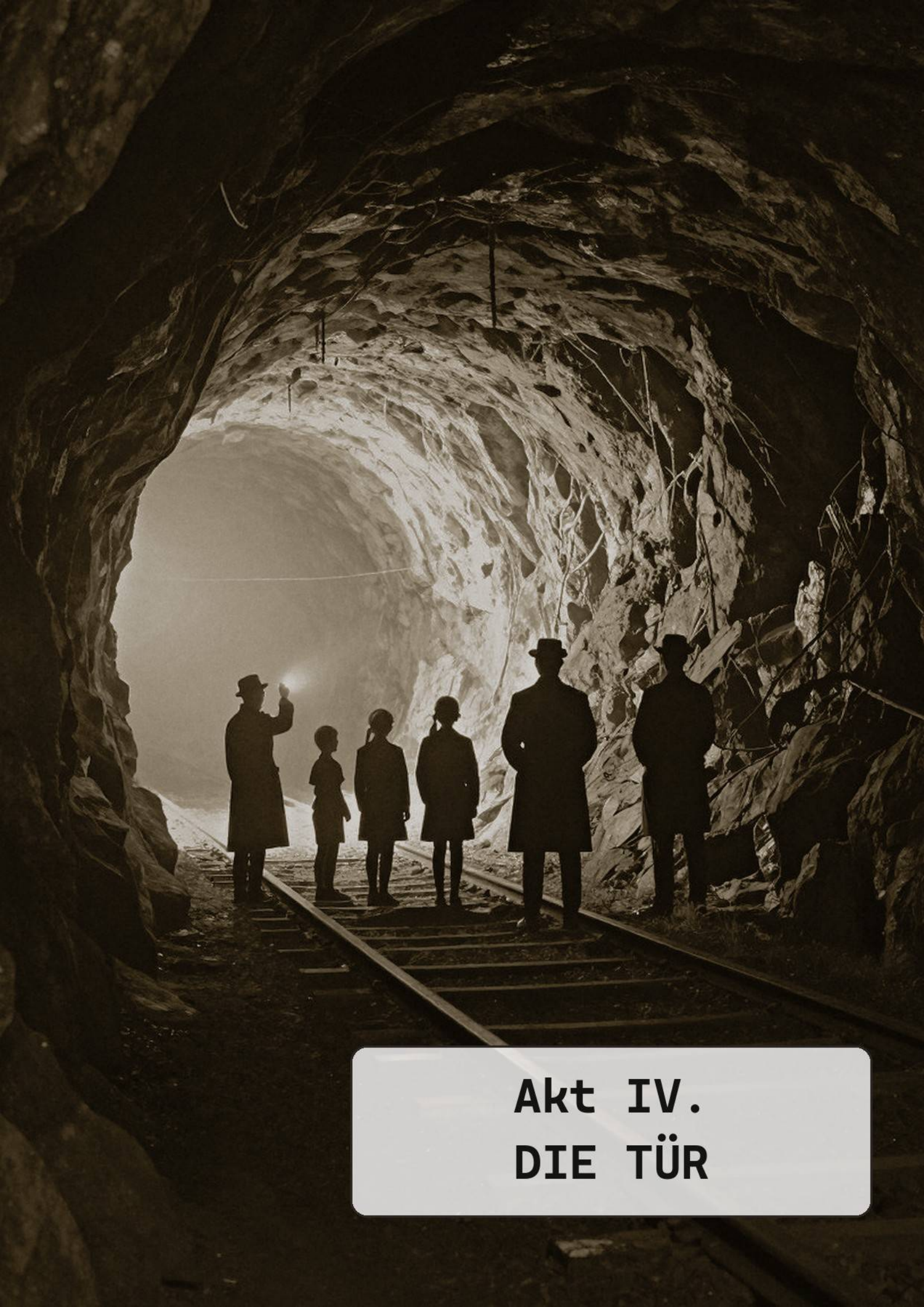
Nach Mission 18 zählt die Spielleitung das Entscheidungsbuch aus. Die Richtung mit den meisten Einträgen bestimmt, mit wem die Zelle in Akt IV geht und welche Tür sie am 14. Februar erreicht.

Richtung	Verbündete in Akt IV	Die Tür der Zelle
Schließen	Elster, das Kollegium, vielleicht Behr	Die Stahltür in Wales, und von dort alle anderen
Öffnen	Kantor, Sander, vielleicht Ares	Die Halle über dem dritten Stollen, wo Kantor singen will
Übernehmen	Behr, Planck, die Forschungsleiterin und die Minderheit, die Revision	Der Öffner in Bern, und der Rat
Bewachen	Der Rat, Prometheus' Sekretär, die Echo-Operative	Der Öffner in Bern, auf der Seite des Rates

Bei Gleichstand entscheidet die Zelle selbst, in einem Gespräch am Tisch. Die Spielleitung sollte es genau so spielen: Die Charaktere sitzen zusammen, irgendwo, in einer Küche, und reden. Keine Würfel.

Was bleibt: Wendlands Logbuch oder eine Antwort von ihm. Ein Rat, der die Zelle jetzt kennt. **Zeiger:** Die Pulse −2, wenn der Öffner sabotiert wird, +1, wenn die Zelle nichts tut. Danach rücken alle Zeiger um 2 vor, zum letzten Mal. **Entscheidungsbuch:** Öffner sabotiert (Schließen), Wendland gefragt und seiner Antwort gefolgt (Öffnen), Logbuch mitgenommen, um es dem Rat vorzulegen (Übernehmen), dem Sekretär gefolgt und dem Rat geholfen (Bewachen). Das ist der letzte Eintrag. Danach wird gezählt.

Faden zu Akt IV: Am 1. Februar 2027 um 22:10 Uhr hören alle Psionen in Europa gleichzeitig dasselbe Lied, für eine Minute. Die Zahlenstation sendet vorwärts. Und auf dem Nachttisch jedes Charakters liegt ein Zettel mit einem Termin, mit Bleistift geschrieben. 14. Februar, 22:10 Uhr. Der Ort ist die Tür, die die Zelle gewählt hat (Handout 27).



Akt IV.
DIE TÜR

Akt IV: Die Tür

„Sagt ihnen, sie sollen nicht rufen. Sie sollen zuhören."
Hans Wendland, Logbuch des Öffners, Januar 2027

Im vierten Akt hat die Zelle eine Seite gewählt. Die sechs Missionen führen sie durch die letzten zwei Wochen vor der Nacht: Sie sammelt Verbündete, besucht Nordlicht, bricht in die Druckerei ein, trifft Sphinx, verabschiedet sich von ihrem Leben und geht am 14. Februar zu ihrer Tür.

Zeitraum: 1. bis 14. Februar 2027. **Ziel des Aktes:** Die Kampagne zu einem Ende bringen, das die Spieler selbst gewählt haben. **Ton:** Entschlossenheit, Abschied, das Unbekannte.

Die Zeiger vor der Nacht

Zu Beginn von Akt IV prüft die Spielleitung die drei Zeiger. Hat einer schon 12 erreicht, geschieht, was hier steht, sofort oder im Lauf des Aktes.

Zeiger bei 12	Was geschieht
Die Zahlen	Agnes Linds Sendung ist überall. In ganz Europa singen Kinder im Schlaf, auch Kinder ohne Gabe. Sanders Kinder werden in der Nacht an jeder Tür gleichzeitig herauskommen, ohne dass jemand sie erwartet. Die Offenen sind stark, die Hände überfordert.
Die Pulse	Der Rat hat den Öffner unter Kontrolle und genug Nexus-Kristalle für die elf Öffnungen dieser Nacht. In der Nacht wird er lauter rufen als alle anderen Türen. Was durchkommt, kommt nach Bern. Die Tür der Zelle ist schwächer, wenn sie nicht in Bern steht.
Die Uhr	Ares ist schon in Nordlicht, mit einer Armee in Silber und mit Schilden aus Kiruna. Er wird hinübergehen, wenn die Uhr ankommt. Dariusz, der verlorene Veteran, ist bei ihm, vielleicht mit der Ampulle.

Zeiger unter 6 bedeuten, dass die Partei dahinter geschwächt ist. Ein Zeiger unter 3 bedeutet, dass ihre Tür in der Nacht geschlossen bleibt.

Mission 19: Sammeln

KEINE AKTE
Ursprung keiner · **Geheimnis** alle · **Im Mittelpunkt** alle

Worum es geht

Diese Mission ist ein Knotenpunkt. Die Zelle hat eine Woche und besucht die Verbündeten, die das Entscheidungsbuch ihr gibt. Jeder Besuch ist eine kurze Szene mit einer Bitte und einer Probe. Gelingt die Probe, steht der Verbündete in der Nacht an der Seite der Zelle. Misslingt sie, kommt er trotzdem, aber mit einer Bedingung.

Die Besuche

Verbündeter	Was er bittet	Probe	Was er in der Nacht bringt
Elster	Die Namen der Kinder, damit ihre Eltern sie wiederbekommen	Überzeugen gegen Machbar (2)	Kuriere der Stiftung, Papiere, eine Wohnung für jedes Kind
Das Kollegium	Dass die Zelle an der Stahltür steht, nicht dahinter	Okkultismus oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2)	Die Siegelwahrer, die Stimmgabel von Wales, einen Bannkreis
Behr	Dass er Dariusz noch einmal sehen darf	Keine Probe. Nur ein Ja.	Sich selbst, mit allem, was er ist, und zwei Soldiers aus seinem alten Trupp
Planck und die Minderheit der Forschungsleitung	Wendlands Logbuch oder die Antwort aus Mission 18	Physik oder Akademisches Wissen gegen Schwer (3)	Den Zugang zum Öffner, eine Frequenz, die ihn stört
Kantor	Dass die Zelle die Kinder aus dem Kloster in die Halle bringt	Führung oder Überzeugen gegen Schwer (3)	Den Chor der Offenen, dreißig Stimmen ohne Helm

Verbündeter	Was er bittet	Probe	Was er in der Nacht bringt
Dr. Sander	Dass jemand die Kinder abholt	Ein Brief durch das Haus ohne Nummer, keine Probe	Einen Termin für jeden in der Zelle: hinein und wieder hinaus
Ares	Silber und Männer, die ihm folgen	Taktik oder Führung gegen Schwer (3), mit Silber leichter	Eine Armee, einen Hubschrauber und seinen Willen
Der Rat	Gehorsam	Keine Probe	Wachen, Befugnisse, Zugang zu jeder Tür und einen Beobachter für jeden Charakter

Die Zelle kann auch Verbündete gewinnen, die ihr das Entscheidungsbuch nicht gibt, wenn sie gute Gründe hat. Dann ist die Probe eine Stufe schwerer.

Nachspiel

Die Zelle weiß, wer an ihrer Seite steht. **Zeiger:** Jeder gewonnene Verbündete senkt einen Zeiger um 1. Elster, das Kollegium und Planck senken die Pulse. Kantor und Sander senken die Zahlen, weil die Kinder dann erwartet werden. Behr und Ares senken die Uhr, weil Ares dann nicht allein hindurchgeht. Wer dem Rat gehorcht, erhöht die Pulse um 1.

Mission 20: Nordlicht

ROTE AKTE

Ursprung die Stimme und die Toten · **Geheimnis** der Hammer und das Kollegium · **Im Mittelpunkt** Soldier, Chronomancer

Worum es geht

Ares ist unterwegs nach Nordlicht, dem Stützpunkt, der seit 1977 Sperrzone ist. Dort will er in der Nacht hinübergehen, wo die 41 gingen. Die Zelle fährt hin, eine Woche vorher, um ihn aufzuhalten, sich ihm anzuschließen oder mit ihm zu reden. Im Stützpunkt stehen alle Uhren auf zehn nach zehn, seit 1977, und in der Kantine stehen 41 Tassen auf den Tischen, noch warm. An der Wand ein heller Fleck, wo die Wanduhr hing, die heute in Bern rückwärts läuft. Gunnar Solheim, der Mann im blauen Pullover, steht am Fenster.

Knoten

Der Stützpunkt. Schnee, Stacheldraht, Gebäude aus den Siebzigern, die Radarkuppel. Innen ist es warm.

- **Hinweis:** Alle Uhren stehen auf 22:10. Ein Chronomancer spürt darunter einen Takt, der rückwärts läuft und fast angekommen ist. (die Uhr)

Die Kantine. 41 Tassen, Kaffee, dampfend. Auf der Theke steht wieder das **Küchenradio von Nordlicht** (Kapitel Artefakte). Ares hat es aus Hort-1 holen lassen. Es ist nicht angeschlossen und läuft.

- **Hinweis:** Um 22:10 Uhr spricht das Radio. Wer eine Frage stellt, bekommt eine Antwort von einem der 41. Sie sagen alle dasselbe, auf Norwegisch: „Nicht Ares. Nicht so.“ Wer die Antwort hört, verliert eine Stunde, die niemand wiederfindet, und ein Chronomancer in der Nähe verliert für die Szene seine Kräfte. (Nordlicht)

Gunnar Solheim. Er steht am Fenster, im blauen Pullover, und sieht nicht älter aus als 1977. Er bewegt die Lippen.

- **Hinweis:** Wer ihm von den Lippen liest oder als Telepath zuhört, erfährt: „Wir kommen heim, wenn jemand die Tür aufhält, nicht wenn jemand

hindurchstürmt. Ares will uns holen. Wir wollen nicht geholt werden. Wir wollen gerufen werden, von denen, die uns vermissen.“ (die 41)

Konfrontation

Ares kommt mit dreißig Soldiers, zwei Hubschraubern und Schilden aus Kiruna. Dariusz ist bei ihm, wenn er in Mission 15 entkam. Ares ist nicht feindlich. Er hört zu, wenn ein Soldier der Zelle ihm sagt, was die 41 sagen. Er glaubt es nicht, bis er es selbst hört. Bringt die Zelle ihn um 22:10 Uhr an das Küchenradio, antwortet ihm Gunnar Solheim mit einem Satz, den nur Ares kennen kann: Er hat ihn 1953 in Kiruna zu Solheims Vater gesagt, einem Mann der Eskorte, der seitdem drüben ist. Da zögert Ares, zum ersten Mal seit Kiruna.

Wer kämpfen will, kämpft gegen eine Armee. Das sollte die Zelle nicht tun. Wer reden will, hat die stärkste Szene der Kampagne für einen Soldier.

Nachspiel

Was bleibt: Ares, überzeugt, zögernd oder unbeirrt. **Zeiger:** Die Uhr −3, wenn Ares zuhört und seine Armee zurückzieht. Die Uhr +2, wenn die Zelle kämpft und verliert. **Entscheidungsbuch:** Kein neuer Eintrag. Aber Ares steht in der Nacht auf der Seite der Zelle, wenn sie ihn überzeugt hat, egal, welche Richtung sie gewählt hat.

Faden: Gunnar Solheim gibt der Zelle etwas für Pendel, falls sie in der Zelle ist oder jemand sie kennt: eine Kinderzeichnung von einem Mann im blauen Pullover. Auf der Rückseite, in der Handschrift ihrer Mutter: „Ingrid, 3 Jahre. Für Papa.“ (Handout 28)

Mission 21: Das Kinderzimmer

GRAUE AKTE GEGEN DEN EIGENEN ZWEIG
Ursprung die Menschen · **Geheimnis** die Schatten · **Im Mittelpunkt** Agent, Infiltrator, Spy

Worum es geht

Wenn Sanders Kinder in der Nacht heimkommen, braucht jedes von ihnen einen Namen, eine Familie, eine Wahrheit. Die Namen stehen in den Kinderakten unter dem Dach der Druckerei in Zürich: für jedes Kind seit 1952 zwei Akten, ein Tod und ein Leben, und darin der Geburtsname. Der Rat hat angeordnet, die Kinderakten am 13. Februar zu vernichten. Die Zelle muss sie vorher holen. Oder verhindern, dass sie geholt werden.

Knoten

Die Druckerei. Ein Altbau, Werkstatt, Archiv, und ein Raum unter dem Dach, der in keinem Plan steht.

- **Hinweis:** Die Setzerin, neunundachtzig, arbeitet in der Nacht vor der Vernichtung allein. Sie weiß, dass der Befehl kommt. Sie hat die wichtigsten Akten kopiert und in einem alten Kachelofen unter dem Dach versteckt, der seit Jahren nicht mehr geheizt wird. (Baustein Agent)

Die Hände. Zwei Namenlose bewachen das Haus. Sie kennen die Legenden der Agenten in der Zelle.

- **Hinweis:** Ein Agent mit hohem Schwund wird von ihnen mit einem Namen angesprochen, den er einmal getragen hat.

Die Kinderakten. Achtzehn Schränke, Akten zu Tausenden, für jedes Kind zwei. Im letzten Schrank ein Fach mit dem Etikett „Chor“: die Tode und Leben jedes Psions, der je bei O.D.I.N. war, auch der Psionen der Zelle.

Konfrontation

Die Zelle bricht ein, in der Nacht vom 12. auf den 13. Februar. Die Setzerin hilft, wenn man sie fragt. Die Hände wehren sich. Und im Kinderzimmer entscheidet sich, was ein Psion der Zelle mit seiner eigenen Akte tut: lesen, verbrennen, mitnehmen, liegen lassen.

Nachspiel

Was bleibt: Die Kinderakten, ganz oder in Teilen. Die Setzerin als Zeugin, oder tot, wenn die Hände schneller waren. Der Geburtsname eines Psions. **Zeiger:** Die Zahlen −2, wenn die Zelle die Kinderakten hat.

Entscheidungsbuch: Kein neuer Eintrag. Aber ohne die Kinderakten können in der Nacht nur die Kinder heimkehren, deren Eltern schon wissen, dass sie leben.

Mission 22: Sphinx

SCHWARZE AKTE, VON SPHINX SELBST
Ursprung die Menschen · **Geheimnis** alle ·
Im Mittelpunkt Negotiator, Profiler, alle

Worum es geht

Sphinx lädt die Zelle ein. Der Direktor von O.D.I.N., den kaum jemand je gesehen hat, empfängt sie am 13. Februar in einem Haus am Zürichsee. Er sieht aus wie ein Mann von siebzig, nach dem Kalender ist er hundertacht. Er heißt Sven Ahlgren. 1938 war er neunzehn und Wachmann in Solberg, einer der Neunzehn. Als Märta rief, ging er mit hinüber, hinter Sander her, und drüben versprach er ihm, auf dieser Seite auf Hanna zu warten und sie abzuholen, wenn sie heimkommt. 1947 kam er allein zurück, durch eine Tür, die niemand kannte, kaum älter als damals, und seitdem altert er langsam, wie Sander. Der Frachtbrief von 1947, das älteste Dokument mit dem Kürzel O.D.I.N., trägt seine Unterschrift. Nicht einmal Prometheus weiß, dass Ares nicht der Erste war, der zurückkam. Sven hat aus O.D.I.N. gemacht, was es heute ist, um sein Versprechen zu halten. Und irgendwann hat er vergessen, was er versprochen hatte, und sich nur noch erinnert, dass er die Tür kontrollieren muss.

Das Gespräch

Die Mission ist ein einziges Gespräch, mehrere Stunden, an einem Tisch mit Tee. Sphinx beantwortet jede Frage, ehrlich, weil er müde ist. Er fragt auch zurück. Er will wissen, was die Zelle gesehen hat, und warum sie glaubt, dass sie es besser weiß als er.

- Er erklärt die Öffnungen: „Ohne sie hätten wir keine Psionen. Ohne Psionen hätten die Risse seit 2011 Städte verschluckt. Wie viele Kinder ist eine Stadt wert?“
- Er erklärt den Öffner: „Wenn am 14. Februar alle Türen aufgehen, kommt alles, was drüben ist. Ich will, dass es an einem Ort herauskommt, an dem jemand steht, der weiß, was er tut.“
- Er erklärt das Haus ohne Nummer: „Ich lese seit 1947 die Post. Jeden Dienstag. Sander schreibt mir jeden Monat. Ich habe nie geantwortet. Ich wusste nicht, was.“

Ein Negotiator oder Profiler kann ihn erreichen: eine vergleichende Probe, CH + Überzeugen oder WE + Menschenkenntnis gegen Sphinx’ 6 + 6. Jeder Beleg, den die Zelle mitbringt, nimmt Sphinx zwei Würfel: Sanders Brief an Sven, Sanders Brief von 1957, Wendlands Logbuch, Notizbuch null, die Zeichnung aus Nordlicht, die Kinderakten. Mit drei Belegen genügt statt der vergleichenden Probe eine Probe gegen Machbar (2).

Mögliche Ausgänge

Ausgang	Was geschieht
Sphinx wird erreicht	Er gibt der Zelle, was sie für ihre Tür braucht: den Befehl, den Öffner leiser zu stellen, die Freigabe für die Hände, die Kinder nicht zu holen, oder einfach seine Anwesenheit in der Nacht. Die Pulse −3.
Sphinx bleibt bei seinem Plan	Er lässt die Zelle gehen, ohne sie aufzuhalten. „Zeigt mir, dass ihr recht habt.“
Die Zelle verrät ihn	An Prometheus, an die Revision, an die Presse. Prometheus übernimmt den Rat in dieser Nacht, und er hat weniger Zweifel als Sphinx. Die Pulse +2.

Mission 23: Der Abend davor

KEINE AKTE
Im Mittelpunkt jeder Charakter

Worum es geht

Der 13. Februar 2027, abends. Die letzte Zwischenzeit. Jeder Charakter bekommt eine eigene Szene: mit seinem Anker, mit einem Menschen aus seinem Leben, mit einer Legende, mit seinem Silber, seinem Kristall, seinem

Helm, seiner Akte. Die Spielleitung fragt jeden Spieler: „Wo ist dein Charakter heute Abend, und mit wem?“

Diese Mission hat keine Würfel, keine Gegner und keine Hinweise. Sie hat die Szenen, auf die die ganze Kampagne zugelaufen ist. Ein Psion liest seinen Geburtsnamen oder nicht. Ein Soldier sagt die Namen auf der Innenseite seines Silbers auf. Ein Agent zählt die Schlüssel an seinem Ring. Ein Scientist schreibt ein letztes Mal in sein Laborbuch. Ein Thaumaturg hört seinem Stein zu. Ein Investigator ordnet seine offenen Akten und weiß, dass morgen eine davon geschlossen wird.

REGEL: DER LETZTE ANKER

Jeder Charakter, der in dieser Mission eine Szene mit seinem Anker hat, baut seine gesamte Belastung ab und erhält in der Nacht einmal +2 Würfel auf eine Grauen-Probe. Wer keinen Anker mehr hat, darf in dieser Mission versuchen, ihn zurückzugewinnen, mit einer Szene, die der Spieler selbst beschreibt.

Die Spielleitung sollte vor dieser Mission kurz nachfragen, ob alle am Tisch mit dem umgehen können, was in der Nacht kommen kann: Tod von Charakteren, Kinder, die heimkehren oder nicht, Verlust. Das Kapitel „Sicherheit am Tisch“ gilt hier doppelt.

Mission 24: Die Nacht

DIE LETZTE AKTE

Ursprung alle · **Geheimnis** alle · **Im Mittelpunkt** die Zelle

Der Ablauf

Die Nacht vom 14. Februar 2027 verläuft in Stunden. Die Spielleitung erzählt, was an der Tür der Zelle geschieht, und fasst zusammen, was an den anderen Türen geschieht, je nach Stand der Zeiger.

Zeit	An allen Türen
18:00	Die Zahlenstation sendet vorwärts, auf allen Frequenzen. Psionen ohne Helm hören den Chor. Kristalle in ganz Europa werden warm.
20:00	In Horten fallen die Uhren aus. Die Nordlicht-Sonde zeigt 42, dann 43, dann mehr, schneller als man zählen kann.
21:00	Die Türen beginnen sich zu öffnen: die Stahltür in Wales, der Öffner in Bern, die grüne Tür in Hann. Münden, die Kantine in Nordlicht. Aus jeder Tür kommt Licht, und aus jeder ein Geräusch: Stimmen, die singen. In den Stillen unter den Horten singen die Kinder mit.
21:30	Etwas kommt zuerst durch. Die Spielleitung wählt aus dem Bedrohungsatlas: Risslinge, ein Schwellenhüter, Wiederkehrer. Die Zelle kämpft, um die Tür zu halten.
22:00	Die Stimme spricht. Jeder in der Zelle hört sie, auch wer keine Gabe hat. Sie stellt eine Frage. Welche, entscheidet die Spielleitung. Gut ist: „Warum habt ihr gerufen?“
22:10	Die Tür steht offen. Wer drüben war, kann heimkommen. Wer hier ist, kann hinübergehen. Die Zelle entscheidet.

Die Tür der Zelle

Die Zelle steht an der Tür, die ihr das Entscheidungsbuch gegeben hat, mit den Verbündeten aus Mission 19. Was sie dort tut, ist das Ende der Kampagne. Die folgenden vier Enden sind Vorschläge. Die Zelle kann sie verändern, verbinden oder etwas ganz anderes tun. Das Ende gehört ihr.

Ende I: Die Tür schließen

Die Zelle steht in Wales an der Stahltür, mit dem Kollegium und Elster, oder in Bern am Öffner, mit Planck. Sie schließt, was offen ist: mit der Stimmgabel, die jeden Psion in der Nähe 2 Belastung kostet, mit einem Bannkreis, mit dem Öffner, der rückwärts klopft, mit einem Lied, das Kantors Offene in umgekehrter Richtung

singen. Vorher lässt sie herein, wer heimkommen will: Kinder, die 41, Holloway, wenn sie will. Dann schließt sie.

Was danach kommt: Die Stimme antwortet nicht mehr, weil niemand mehr ruft. Kristalle werden langsam grau. Psionen werden nicht mehr geöffnet, und neue Risse werden selten. O.D.I.N. verliert seine Zukunft und muss eine neue finden: vielleicht eine, in der die Organisation nicht mehr ruft, sondern nur noch bewacht, was schon da ist. Die Kinder, die heimgekommen sind, haben Namen, wenn die Zelle die Kinderakten hat.

Ende II: Die Tür öffnen

Die Zelle steht in der Halle über dem dritten Stollen in Wales, mit Kantor und seinem Chor, oder in Hann. Münden bei Sander. Sie antwortet, statt zu rufen. Kantors Chor singt, ohne Helme, und die Stimme hört zu. Märta singt zurück, von drüben. Die Tür steht weit offen, und die Zelle geht hindurch, ganz oder zum Teil, um zu sehen, was dort ist, und um die zu holen, die nicht allein zurückfinden.

Was danach kommt: Wer zurückkommt, kommt verändert. Wer bleibt, bleibt. Die Spielleitung erzählt, was die Zelle drüben findet: eine Bibliothek, ein Wartezimmer, einen Chor, oder etwas, das keine Beschreibung hat. Wendlands Satz ist der Schlüssel: Es ist keine Tür. Es ist ein Ohr. Die Welt danach hat eine offene Verbindung nach drüben, die niemand kontrolliert. O.D.I.N. muss lernen, mit ihr zu leben, oder zerbricht daran.

Ende III: Die Tür übernehmen

Die Zelle steht in Bern am Öffner, mit Behr, Planck, der Forschungsleiterin und vielleicht mit Sphinx. Sie stellt den Öffner nicht ab, sie stellt ihn um: Er ruft nicht, er hört zu. Was durchkommt, kommt nach Bern, und dort stehen keine Wachen, sondern Menschen, die Kinder in den Arm nehmen, Ärzte, Psionen mit Helm und Psionen ohne. Und am nächsten Morgen legt die Zelle dem Rat alles auf den Tisch: Hallströms Wand, die Kinderakten, das Logbuch, Asklepios, die Öffnungen.

Was danach kommt: O.D.I.N. bekommt eine neue Führung, vielleicht die Zelle selbst, vielleicht Menschen, die sie ausgewählt hat. Die Öffnungen hören auf oder werden anders. Die Druckerei schreibt keine Tode mehr. Die Frage, wie man die Welt ohne Lügen schützt, wird die Frage der nächsten Kampagne.

Ende IV: Die Tür bewachen

Die Zelle steht in Bern, auf der Seite des Rates, und hält die Tür, damit nur herauskommt, was der Rat will. Sie tut es, weil sie glaubt, dass die Alternative schlimmer ist: eine Welt, in der Türen offen stehen und niemand weiß, was hindurchkommt. Sie sieht, was durchkommt, und sie schweigt darüber.

Was danach kommt: O.D.I.N. bleibt, was es ist. Die Zelle wird befördert. Sie erfährt, was Sphinx, Prometheus und Maren Falk wissen, und sie wird zu denen, die wissen und bleiben. Die Kinder, die heimkommen, werden geöffnet, versorgt, in Pflegefamilien gegeben. Und irgendwo, in einem Wartezimmer oder einem Kloster oder einer Bank am Rhein, sitzt jemand, der sich an die Zelle erinnern wird. Die nächste Kampagne erzählt, wer.

Die anderen Türen

Die Zelle steht nur an einer Tür. An den anderen entscheiden die Zeiger und die Verbündeten, was geschieht. Für Wales gilt der höchste der drei Zeiger: Die Kammer liegt in der Mitte der zwölf Punkte, und was an einer Tür drückt, drückt auch dort.

Tür	Zeiger unter 6	Zeiger 6 bis 11	Zeiger 12
Wales (Kollegium, Kantor)	Die Tür öffnet sich kaum. Holloway schreibt einen letzten Brief.	Einige kommen heim, einige gehen hinüber. Die Siegelwahrer halten, was sie halten können.	Die Kammer steht offen, die Bibliothek fließt in die Stollen. Das Kollegium verliert Mitglieder, die Holloway folgen.
Bern (Rat, Öffner)	Der Öffner stockt. Wendland spricht ein letztes Mal.	Der Öffner ruft, und einiges kommt nach Bern. Der Rat hat, was er wollte, zum Teil.	Der Rat hat die Nacht. Was durchkommt, gehört ihm.
Hann. Münden (Sander)	Die Kinder bleiben im Wartezimmer, noch ein Jahr, noch zehn.	Viele Kinder kommen heim, und jemand holt sie ab, oder nicht.	Alle Kinder kommen heim, überall in Europa, ohne Namen, ohne Eltern, die es wissen.
Nordlicht (Ares)	Ares geht nicht. Die 41 bleiben, bis jemand sie ruft.	Ares geht hindurch, mit wenigen. Er kommt nicht zurück, oder mit den 41.	Ares' Armee geht hindurch. Was sie drüben tut, weiß niemand. Die Uhr bleibt um 22:10 stehen, für immer.

Steht ein Zeiger unter 3, bleibt seine Tür in dieser Nacht geschlossen.

Nach der Tür

Epiloge

Jeder Charakter bekommt einen Epilog, von seinem Spieler erzählt, mit einer Frage der Spielleitung. Einige Vorschläge nach Klasse:

- **Psion:** Was tust du mit deinem Helm am Morgen danach?
- **Thaumaturg:** Was sagt dein Stein, wenn du ihm zuhörst?
- **Soldier:** Wessen Name kommt als Nächstes auf die Innenseite deines Silbers?
- **Agent:** Welche Legende beerdigst du, und welche behältst du?
- **Scientist:** Was schreibst du als letzte Zeile in dein Laborbuch?
- **Investigator:** Welche Akte schließt du, und welche Frage schreibst du auf die Innenseite der nächsten?

Weiterspielen

Die Welt nach der Nacht ist eine andere, egal welches Ende die Zelle gewählt hat. Sie kann mit derselben Zelle weiterspielen oder mit einer neuen, in der die alte Zelle zu Figuren geworden ist: Führungsoffiziere, Siegelwahrer, Namen auf der Innenseite eines Silberstücks.

Ende	Die Welt danach	Mögliche nächste Kampagne
Schließen	Weniger Risse, weniger Psionen, grauere Kristalle. O.D.I.N. schrumpft.	Die letzten Türen: Wer versucht, sie wieder zu öffnen, und warum?
Öffnen	Eine offene Verbindung nach drüben. Menschen, die zurückkommen, verändert.	Die Heimkehrer: Was haben sie mitgebracht?
Übernehmen	Ein neues O.D.I.N. ohne Öffnungen und ohne Kinderzimmer, und mit vielen Feinden.	Die alte Garde: Prometheus, die Hände und alle, die das alte O.D.I.N. wollen.
Bewachen	Alles bleibt, wie es war. Nur die Zelle weiß, wie es ist.	Der Preis: Wer bezahlt für das Schweigen der Zelle?

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Tür hat kein richtiges Ende. Sie hat das Ende, das deine Runde gewählt hat, und die Stille danach. Wenn am Ende alle am Tisch einen Moment nichts sagen, bevor jemand fragt, wann die nächste Sitzung ist, hat die Kampagne getan, was sie sollte.

ANHANG
ÜBERSICHTEN

Die Missionen auf einen Blick

Die Zeitangaben sind Vorschläge. Wichtig ist nur die Reihenfolge der Akte und dass die letzte Nacht auf den 14. Februar 2027 fällt. Die Nummern der Handouts entsprechen dem Heft „Die Tür: Handouts“.

Nr.	Mission	Akte	Zeitpunkt	Handouts
1	**Das Haus am Stausee**	Grau	Anfang September 2026	1, 2, 3
2	**Kupfer**	Grau	Mitte September	4
3	**Die Bleikiste**	Rot	Ende September	5
4	**Pflegefall**	Grau, wird rot	Anfang Oktober	6
5	**Letzter Zug**	Grau	Mitte Oktober	7, 8
6	**Das Klopfen**	Weiß, wird schwarz	Ende Oktober	9, 10
7	**Basel**	Weiß, wird grau	Anfang November	11
8	**Stollen 7**	Grau	Ende November	12
9	**Die Stahltür**	Schwarz, des Kollegiums	Nacht zum 3. Dezember	13, 14
10	**Der Abend**	Grau	Mitte Dezember	15
11	**Raunacht**	Grau	Raunächte bis 31. Dezember	16
12	**Hörer**	Rot	Nacht zum 2. Januar 2027	17
13	**Die Wand**	Grau, ohne Nummer	ab dem 6. Januar	18, 19, 20
14	**Das Haus ohne Nummer**	Weiß	Januar, ein Dienstag	21, 22
15	**Behr**	Rot	Januar	23
16	**Das Kloster**	Grau, wird rot	Januar	24
17	**Sprechstunde**	Grau	eine Woche später	25
18	**Stollen null**	Schwarz, ohne Auftraggeber	Ende Januar	26, 27
19	**Sammeln**	keine	1. bis 7. Februar	keine
20	**Nordlicht**	Rot	um den 7. Februar	28
21	**Das Kinderzimmer**	Grau, gegen den eigenen Zweig	Nacht zum 13. Februar	keine
22	**Sphinx**	Schwarz, von Sphinx selbst	13. Februar	keine
23	**Der Abend davor**	keine	13. Februar, abends	keine
24	**Die Nacht**	die letzte	14. Februar 2027	keine

Die Handouts

Jedes Handout steht im Heft auf einer eigenen Seite. Die Spielleitung teilt es aus, wenn die Zelle den Hinweis findet, nicht vorher.

Nr.	Handout	Mission
1	Zeitungsartikel von 1960	1
2	Brief des Roten Kreuzes, 1961	1
3	Zettel aus der Messingkapsel	1 und 2
4	Notizbuch des Hausmeisters	2
5	Oskarssons Zettel	3
6	Monatsbericht der Pflegestelle	4
7	Fahrkarte von 1962	5
8	Graue Akte von 1962 mit Hallströms Blatt	5
9	Plancks drei Kurven	6
10	Umschlag mit Elsters Foto	6, Faden
11	Umschlag mit dem Geburtsnamen	7
12	Ares’ Funkfrequenz	8

Nr.	Handout	Mission
13	Zettel des Hüters	9
14	Antwort aus dem Bleikästchen	9
15	Bieterkarte des Abends	10
16	Liste der Hände	11
17	Sendung von Göteborg, entschlüsselt	12
18	Zettel aus der Mitte der Wand	13
19	Notizbuch null, letzte Seite	13
20	Personalliste von Solberg	13
21	Antworten aus dem Haus ohne Nummer	14
22	Sanders Brief an Sven	14
23	Funkprotokoll Lazarus	15
24	Termin bei Dr. Sander	16
25	Nachricht von Frank Möller	17
26	Logbuch des Öffners	18
27	Termin für die Nacht	18, Faden
28	Zeichnung für Pendel	20

Der Bogen

Auf den folgenden zwei Seiten steht der Bogen für die Spielleitung: die drei Zeiger, das Vertrauen, die Angebote aus Akt II, die Verbündeten für die Nacht, die Belege für Sphinx und das Entscheidungsbuch. Er darf für den eigenen Tisch kopiert werden. Am besten liegt er bei jeder Sitzung hinter dem Spielleiterschirm und wird mit Bleistift geführt.

So wird der Bogen geführt

1. **Vor der ersten Sitzung:** Zelle, Führungsoffizier und Beginn eintragen. Alle drei Zeiger stehen auf 2, das Vertrauen auch.
2. **Nach jeder Mission:** die Zeiger nach dem Nachspiel verschieben, das Kreuz im Entscheidungsbuch setzen, eine Zeile in der Spalte Zeiger notieren und das Vertrauen anpassen.
3. **Am Ende von Akt I, II und III:** alle drei Zeiger um 2 vorrücken und das Kästchen abhaken. Erreicht ein Zeiger 12, gilt „Die Zeiger vor der Nacht“.
4. **In Akt II:** jedes der fünf Angebote und die Antwort der Zelle festhalten.
5. **Nach Mission 18:** das Entscheidungsbuch auszählen und Richtung, Verbündete und Tür der Zelle eintragen.
6. **In Mission 19 und 22:** die gewonnenen Verbündeten mit ihren Bedingungen und die Belege für Sphinx abhaken.
7. **In der Nacht:** die Zeiger eintragen, mit denen die Zelle in die Nacht geht. Für Wales gilt der höchste der drei.

DIE TÜR

O.D.I.N. · KAMPAGNE
BOGEN DER SPIELLEITUNG · SEITE 1

ZELLE _____ **FÜHRUNGSOFFIZIER** _____ **BEGINN** _____

DIE DREI ZEIGER

Start bei 2. Kein Zeiger fällt unter 0 oder steigt über 12.

DIE ZAHLEN

Agnes Linds Sendung, Sanders Ruf

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		▲ Start										

DIE PULSE

Der Öffner in Bern, der Rat

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		▲ Start										

DIE UHR

Nordlicht, die 41, Ares

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		▲ Start										

☐ unter 3: Tür bleibt zu ☐ unter 6: Partei geschwächt ■ 12: Die Zeiger vor der Nacht

VORRÜCKEN UM 2 ☐ Ende Akt I ☐ Ende Akt II ☐ Ende Akt III

VERTRAUEN

Wert von 0 bis 5 für die ganze Zelle. Neue Zellen beginnen bei 2.

Stand nach jeder Mission

0	1	2	3	4	5
		▲ Start			

DIE ANGEBOTE AUS AKT II

Wer ein Angebot annimmt, hat in Akt IV einen Verbündeten.

	MISSION	ANGENOMMEN	ABGELEHNT	NOTIZ
Elster und die Stiftung	7	☐	☐	
Ares	8	☐	☐	
Das Kollegium	9	☐	☐	
Kantor und die Offenen	11	☐	☐	
Der Rat	12	☐	☐	

VERBÜNDETE FÜR DIE NACHT

Mission 19. Misslungene Probe: Er kommt, aber mit einer Bedingung.

☐ **Elster**	Bedingung _____	☐ **Kantor**	Bedingung _____
☐ **Das Kollegium**	Bedingung _____	☐ **Dr. Sander**	Bedingung _____
☐ **Behr**	Bedingung _____	☐ **Ares**	Bedingung _____
☐ **Planck und die Minderheit**	Bedingung _____	☐ **Der Rat**	Bedingung _____

BELEGE FÜR SPHINX

Mission 22. Jeder Beleg nimmt Sphinx zwei Würfel, drei genügen.

☐ Sanders Brief an Sven	☐ Wendlands Logbuch	☐ Die Zeichnung aus Nordlicht
☐ Sanders Brief von 1957	☐ Notizbuch null	☐ Die Kinderakten

Kopieren für den eigenen Tisch erlaubt.

DIE TÜR

DAS ENTSCHEIDUNGSBUCH

Ein Kreuz je Mission. Graue Felder kann diese Mission nicht füllen.

NR.	MISSION	Schließen	Öffnen	Übernehmen	Bewachen	ZEIGER	NOTIZ
1	Das Haus am Stausee						
2	Kupfer						
3	Die Bleikiste						
4	Pflegefall						
5	Letzter Zug						
6	Das Klopfen						
7	Basel						
8	Stollen 7						
9	Die Stahltür						
10	Der Abend						
11	Raunacht						
12	Hörer						
13	Die Wand						
14	Das Haus ohne Nummer						
15	Behr						
16	Das Kloster						
17	Sprechstunde						
18	Stollen null						
	SUMME NACH MISSION 18						

NACH DER ZÄHLUNG

Gleichstand: Die Zelle entscheidet am Tisch, ohne Würfel.

RICHTUNG DER ZELLE _____ VERBÜNDETE _____

TÜR DER ZELLE ☐ Stahltür in Wales ☐ Halle über dem dritten Stollen ☐ Öffner in Bern ☐ Öffner in Bern, beim Rat

DIE NACHT VOM 14. FEBRUAR

Für Wales gilt der höchste der drei Zeiger.

ZEIGER IN DER NACHT **Zahlen** ☐ **Pulse** ☐ **Uhr** ☐ **Wales** ☐

ENDE ☐ I Schließen ☐ II Öffnen ☐ III Übernehmen ☐ IV Bewachen ☐ ein eigenes

Kopieren für den eigenen Tisch erlaubt.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Die Tür, Kampagne

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