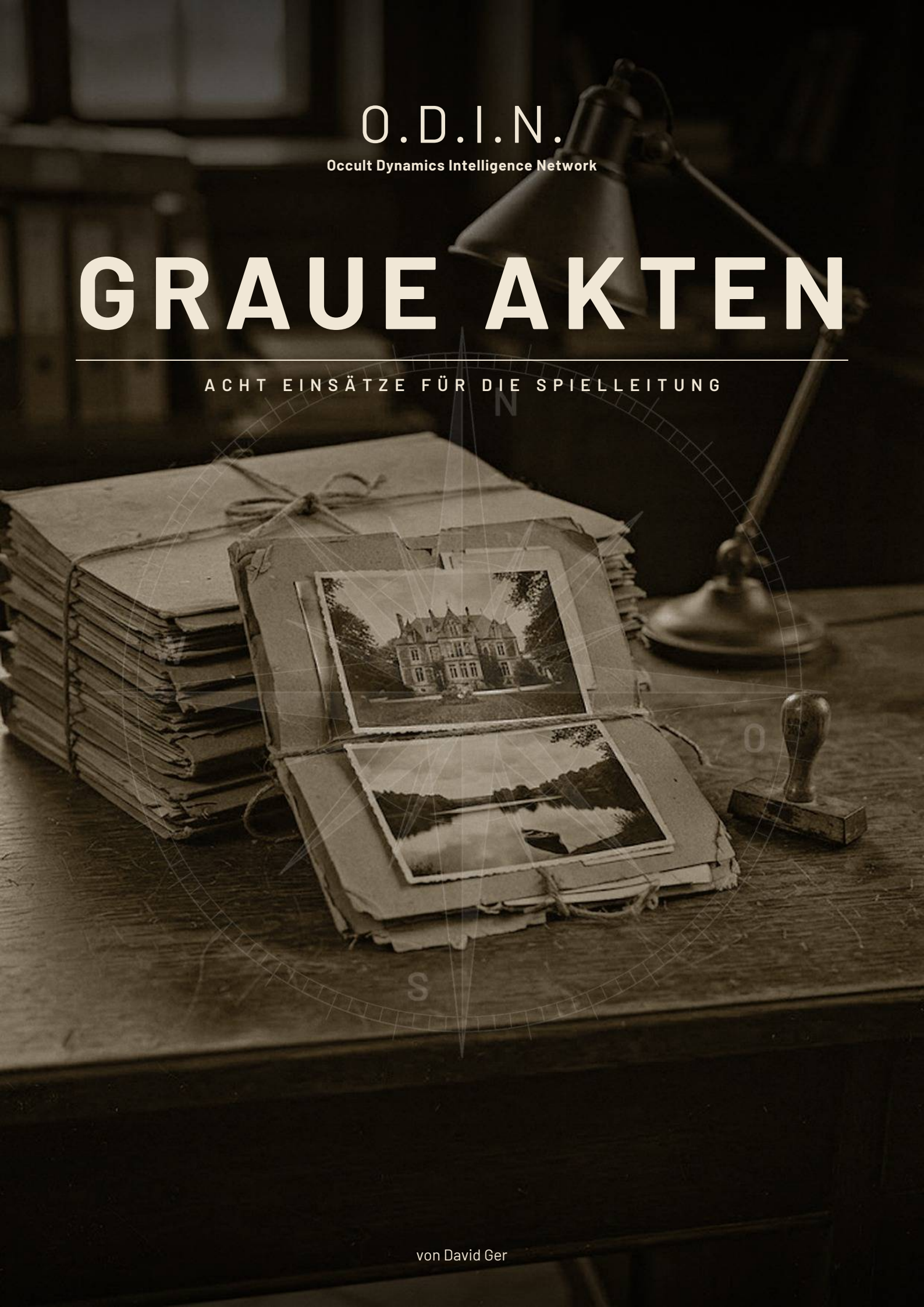
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

GRAUE AKTEN

ACHT EINSÄTZE FÜR DIE SPIELLEITUNG



von David Ger

Inhalt

Einführung **4**
So ist eine Akte aufgebaut 5
Die acht Akten 5
Handouts und Karten 6
Akten verbinden 6
Vor dem Spiel 6

Akte 1: Pflegefall **7**
Worum es geht 8
Was wirklich geschah 8
Personen 9
Briefing 10
Die Knoten 10
Eskalation 12
Die Konfrontation 12
Gegner 13
Nachspiel 14
Karte 1: Alter Elbtunnel 15

Akte 2: Fundort **16**
Worum es geht 17
Was wirklich geschah 17
Personen 18
Briefing 19
Die Knoten 19
Eskalation 21
Die Konfrontation 21
Gegner 22
Nachspiel 23
Karte 2: Hort-9, Untergeschoss 24

Akte 3: Nummer 341 ..... **25**
Worum es geht 26
Was wirklich geschah 26
Personen 27
Briefing 27
Die Knoten 28
Eskalation 30
Die Konfrontation 30
Gegner 31
Nachspiel 32
Karte 3: Pfandhaus Gwynne 34

Akte 4: Kessler **35**
Worum es geht 36
Was wirklich geschah 36
Personen 37
Briefing 37
Die Knoten 38
Eskalation 40
Die Konfrontation 40
Gegner 41
Nachspiel 42

Karte 4: Die Stiftung in Basel ... 43

Akte 5: Zweiter Kreis ... 44

Worum es geht ... 45
Was wirklich geschah ... 45
Personen ... 46
Briefing ... 46
Die Knoten ... 47
Eskalation ... 49
Die Konfrontation ... 50
Gegner ... 50
Nachspiel ... 51
Karte 5: Der Anger von Oberwölz ... 53

Akte 6: Der Hauslehrer ... 54

Worum es geht ... 55
Was wirklich geschah ... 55
Personen ... 55
Briefing ... 56
Die Knoten ... 56
Eskalation ... 58
Die Konfrontation ... 58
Gegner ... 59
Nachspiel ... 60
Karte 6: Gutshaus am Solbergsee ... 62

Akte 7: Die Vitrine ... 63

Worum es geht ... 64
Was wirklich geschah ... 64
Personen ... 65
Briefing ... 66
Die Knoten ... 66
Eskalation ... 68
Die Konfrontation ... 68
Gegner ... 69
Nachspiel ... 70
Karte 7: Museum Haus der Bergleute ... 71

Akte 8: Das Zweite Licht ... 72

Worum es geht ... 73
Was wirklich geschah ... 73
Personen ... 74
Briefing ... 74
Die Knoten ... 74
Eskalation ... 76
Die Konfrontation ... 77
Gegner ... 78
Nachspiel ... 78
Karte 8: Keller in Anderlecht ... 80

EINFÜHRUNG
GRAUE AKTEN

Einführung

Eine Graue Akte ist eine Ermittlung. Etwas ist geschehen, das nicht sein darf, und die Zelle soll herausfinden, was es ist. Dieses Buch enthält acht fertige Graue Akten für O.D.I.N. Jede Akte ist für einen langen Abend ausgelegt, für drei bis fünf Agenten. Die Akten sind einzeln spielbar. Sie lassen sich auch in eine laufende Kampagne einstreuen, als Aufträge zwischen den eigenen Missionen der Spielleitung oder als Fäden, die aus einem Nachspiel herausführen.

So ist eine Akte aufgebaut

Jede Akte folgt demselben Aufbau. Die Spielleitung liest eine Akte einmal vollständig, bevor sie die Zelle briefen lässt.

- **Übersichtstabelle:** Ursprung, Anzahl der Agenten und Dauer. Wenn eine Akte ein heikles Thema berührt, folgt ein Hinweiskasten für die Spielleitung.
- **Worum es geht:** Die Lage, wie die Zelle sie vorfindet. Der Vorfall, der Ort, die Menschen.
- **Was wirklich geschah:** Die Wahrheit hinter der Akte. Nur die Spielleitung liest diesen Abschnitt.
- **Personen:** Die wichtigsten Nichtspielercharaktere mit Rolle, Haltung und Geheimnis.
- **Briefing:** Was der Führungsoffizier der Zelle sagt, was er verschweigt und welche Mittel er bewilligt.
- **Die Knoten:** Orte, Zeugen und Dokumente, die die Zelle untersuchen kann. Jeder Knoten nennt, was dort zu finden ist, und verweist auf andere Knoten.
- **Die Schlussfolgerungen:** Was die Zelle herausfinden muss, um die Akte zu lösen. Für jede Schlussfolgerung gibt es mindestens drei Hinweise.
- **Eskalation:** Der Moment, in dem die Akte rot wird. Die Bedrohung reagiert, ein zweiter Vorfall geschieht, ein Zeuge verschwindet.
- **Die Konfrontation:** Der letzte Knoten. Die Zelle steht der Bedrohung gegenüber.
- **Gegner:** Werte für die Kämpfe und Begegnungen, mit Verweisen auf den Bedrohungsatlas oder neuen Einträgen.
- **Nachspiel:** der Schleier, was O.D.I.N. bekommt, Erfahrung, Totenköpfe und der offene Faden.
- **Handouts und Karte:** Verweise auf das Begleitheft „Graue Akten: Handouts“ und den Bleistiftplan des Konfrontationsschauplatzes.

Die Drei-Hinweise-Regel gilt in jeder Akte: Für jede Schlussfolgerung, die die Zelle ziehen muss, existieren mindestens drei Hinweise. So bleibt die Ermittlung nicht stecken, wenn die Zelle einen Hinweis übersieht oder falsch deutet.

Die acht Akten

Nr.	Akte	Schauplatz	Ursprung	Farbe
1	Pflegefall	Hamburg-Neugraben	Stimme, Menschen	Grau, wird rot
2	Fundort	Hort-9, Prag	Das Verschobene, Stimme	Grau, wird rot
3	Nummer 341	Cardiff, Grangetown	Die Toten, Menschen	Grau, kann rot werden
4	Kessler	Basel	Menschen, Spur zur Stimme	Grau, wird rot
5	Zweiter Kreis	Oberwölz, Steiermark	Stimme, Menschen	Grau, wird rot
6	Der Hauslehrer	Solbergsee	Das Alte, Stimme	Grau, kann rot werden
7	Die Vitrine	Bad Grund, Harz	Die Toten, Stimme	Grau, wird rot
8	Das Zweite Licht	Brüssel, Anderlecht	Menschen, Stimme	Grau, kann rot werden

Akte 1: Pflegefall. In einem Hamburger Vorort bringt ein Pflegekind das Aquarium der Nachbarn zum Kochen und verschwindet. Die Pflegeeltern haben nicht die Polizei gerufen, sondern eine Nummer, die sie nicht kennen dürften. Die Zelle findet ein leeres Kinderzimmer, ein Ehepaar zwischen Angst und Schuld und die Gewissheit, dass jemand anderes das Kind ebenfalls sucht.

Akte 2: Fundort. Eine Kristallmeisterin bittet die Zelle um einen privaten Gefallen außerhalb aller Dienstwege. In Hort-9 in Prag gibt es laut alten Plänen einen Raum, den es offiziell nicht gibt. Die Zelle soll herausfinden, was das Kürzel „Stille 4/12“ bedeutet, ohne den Hort zu alarmieren.

Akte 3: Nummer 341. Ein Pfandleiher in Cardiff hat ein altes Visier aus Aschesilber in Zahlung genommen und einen stillen Bieterkrieg begonnen. Zwei Stellen von O.D.I.N. wollen das Stück, und beide haben bereits Leute vor Ort. Die Zelle soll das Visier sicherstellen, bevor ein Spuk daraus wird oder O.D.I.N. sich blamiert.

Akte 4: Kessler. In einer Basler Stiftung saß vier Jahre lang ein stiller Buchhalter. Im März 2025 wurde er krank, im Januar kam er zurück, und eine Kollegin glaubt ihm seine Gedächtnislücken nicht. Die Zelle soll diskret herausfinden, wer der Mann ist, der sich Martin Kessler nennt.

Akte 5: Zweiter Kreis. In einem steirischen Dorf singen nachts alle Kinder dasselbe Lied, das kein Erwachsener kennt. Im alten Marktbrunnen glitzert etwas, das nicht von der Sonne kommt. Zwölf Kilometer entfernt wohnt eine fremde Familie, deren Kinder nicht singen.

Akte 6: Der Hauslehrer. Am Solbergsee wird ein Runenstein mit denselben Kreisen gefunden wie an der Wand des Gutshauses. Seit einer Woche singen die Kinder des Dorfes im Schlaf. Die Zelle reist mit einer Genehmigung des Rates in die Sperrzone, getarnt als Mitarbeiter einer Stiftung für Denkmalpflege.

Akte 7: Die Vitrine. In einem Heimatmuseum im Harz beschlägt eine Vitrine von innen, und nachts singen Kinder aus dem Ort ein Lied, das niemand kennt. In der Vitrine liegt ein Kristall, gefunden 1938 im Schacht „Silberner Hirsch“. Die Zelle kommt als Besuchergruppe, als Denkmalschützer oder als Journalisten.

Akte 8: Das Zweite Licht. In Brüssel sind drei Mitglieder einer Internetgruppe namens „Illuminati Europa“ verschwunden. Auf ihren Rechnern liegt dasselbe Dokument: ein Ritual der Druckerei von 1971 mit dem Titel „Das Zweite Licht“. Die Spur führt in den Keller eines Reihenhauses in Anderlecht, wo ein Kreis auf den Boden gemalt ist. Der Kreis ist warm.

Handouts und Karten

Die Handouts zu allen Akten stehen im Begleitheft „Graue Akten: Handouts“. Sie sind nach Akte und Reihenfolge nummeriert, etwa Handout 3.2 für das zweite Handout der dritten Akte. Die Spielleitung teilt ein Handout aus, wenn die Zelle den Hinweis findet, der darauf verweist.

Jede Akte endet mit einer Karte des Schauplatzes der Konfrontation. Die Karte ist ein Bleistiftplan, keine maßstabsgetreue Zeichnung. Sie zeigt die Räume, Wege, Türen und wichtigen Gegenstände, die die Zelle in der Konfrontation braucht. Die Karte mit ihrer Legende ist für die Spielleitung. Wer der Zelle einen Plan geben will, zeichnet den Grundriss ohne Nummern ab.

Akten verbinden

Einige Akten teilen offene Fäden. Das Lied der Kinder taucht in den Akten 5, 6 und 7 auf. Die Uhrzeit 22:10 erscheint in den Akten 2, 3 und 6. Das unbekannte Kürzel im Kristallbuch verbindet Akte 1 mit Akte 2. Die Spielleitung kann diese Fäden aufgreifen, wenn sie die Akten in eine Kampagne einstreut. Jede Akte funktioniert auch allein.

Vor dem Spiel

Die Spielleitung liest die gewählte Akte einmal vollständig. Dann druckt sie die Handouts aus dem Begleitheft und legt die Karte der Konfrontation bereit. Die Zelle erhält pro Akte Spesen in Höhe von 2.000 Euro nach dem Grundregelwerk. Totenköpfe werden im Nachspiel nach dem Spielleiterbuch vergeben, Erfahrung ebenfalls.

SICHERHEIT AM TISCH

Mehrere Akten berühren Kinder in Gefahr und Tod. Die Spielleitung spricht vor dem Spiel mit der Runde ab, welche Themen tabu sind und welche nur angedeutet werden. Das Kapitel Sicherheit im Spielleiterbuch gibt dafür die Regeln.

Akte 1.
PFLEGEFALL

Pflegefall

Eine Graue Akte, die im Verlauf rot wird. Ursprung: Stimme, ein geöffnetes Kind, dessen Gabe durchbricht. Mischform: Menschen, die Offenen, die das Kind holen wollen, und die Pflegeeltern, die etwas verschweigen. Die Zelle ist nicht die einzige, die das Kind sucht, und die andere Seite hat einen Vorsprung.

Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Pflegefall	Stimme, Mischform Menschen	3 bis 5	eine lange Sitzung

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Entführte Kinder und Kinder, die dabei sterben, sind kein Thema für jeden Tisch. Diese Akte handelt von einem Kind, das entführt wurde und dessen Gabe gefährlich durchbricht. Der Tod von Kindern kommt nicht vor, aber die Akte spielt im Umfeld des Bausteins Psion, der das Schicksal geöffneter Kinder beschreibt. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber, ob und wie ausführlich dieses Thema im Spiel vorkommen soll. Die Akte funktioniert auch, wenn die Hintergründe nur angedeutet werden und die Zelle sich auf die Rettung konzentriert.

Worum es geht

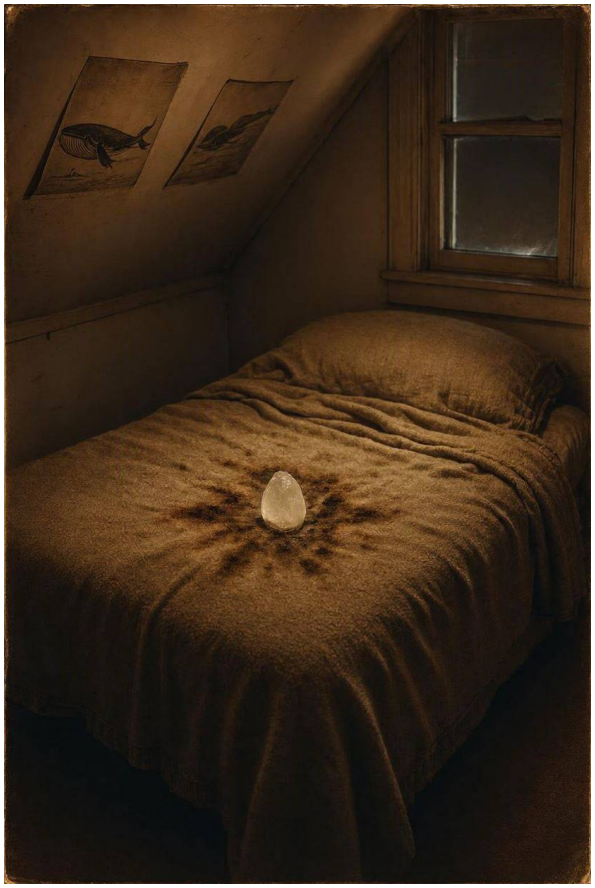
Die Zelle wird nach Neugraben gerufen, einen Hamburger Vorort an der S-Bahn-Linie S3, Reihenhäuser mit gepflegten Vorgärten, ein Spielplatz, eine S-Bahn-Station. Hier wohnt die Familie Voss: Thomas Voss, 48, Ingenieur bei einem Windkraftzulieferer, seine Frau Britta, 45, Grundschullehrerin, und ihr Pflegekind Linus, 13. Gestern Abend hat Linus das Aquarium der Nachbarn, Familie Kowalski, zum Kochen gebracht. Das Wasser kochte, die Fische starben, das Glas barst nicht, aber der Geruch von Fischsuppe hängt noch im Flur des Reihenhauses der Kowalskis. Linus ist seitdem verschwunden. Die Vossens haben nicht die Polizei gerufen, sondern eine Nummer gewählt, die sie nicht kennen dürften: die Notfallnummer des Psionik-Kerns in Hamburg. Ein Offener ist bereits auf dem Weg.

Die Zelle findet ein leeres Kinderzimmer, ein Ehepaar, das zwischen Angst und Schuldgefühl schwankt, und eine Nachbarschaft, die sich an ein stilles, höfliches Kind erinnert, das in letzter Zeit sehr müde wirkte. In der Luft liegt ein schwacher Ozongeruch, und das digitale Thermometer im Aquarium zeigt einen gespeicherten Maximalwert von 104 Grad an, obwohl der Stecker gezogen ist.

Was wirklich geschah

Linus wurde 2018 als Fünfjähriger von den Händen geholt. Der Seeker hörte ihn, die Hände holten ihn aus einer Kinderklinik in Lüneburg, und die Druckerei erfand seinen Tod: ein Ertrinken in der Ilmenau, eine Leiche, die nie gefunden wurde, eine Traueranzeige, die niemand aufgab. Er wurde in einer Stille unter Hort-3 geöffnet, überlebte und kam mit neuer Identität zu den Vossens, einer Pflegefamilie von O.D.I.N., die monatlich Bericht erstattet. Die Vossens lieben ihn aufrichtig. Sie wissen, dass er „besonders“ ist, aber nicht, was die Öffnung bedeutet, und nicht, dass jedes dritte Kind dabei stirbt.

Seit einigen Wochen hört Linus ein Summen, das lauter wird. Er schläft schlecht, isst wenig, und wenn er sich konzentriert, werden Dinge warm. Vor drei Wochen fand er am Elbufer einen kleinen, milchigen Kristall, der das Summen dämpfte, solange er ihn festhielt. Ließ er ihn los, kam das Summen lauter zurück: Der Stein nährt die Gabe. Linus nahm ihn mit nach Hause und versteckte ihn unter der Matratze. Gestern Abend war er bei den Kowalskis, um den Fischen beim Schwimmen zuzusehen. Er dachte an nichts, nur an das Wasser, und das Wasser begann zu kochen. Linus rannte nach Hause, packte seinen Rucksack und verschwand. Er will nicht, dass seine Eltern seinetwegen Ärger bekommen. Er ist zu Fuß Richtung S-Bahn, dann in die Innenstadt, und sucht einen Ort, an dem es still ist. Er hat sich im alten Elbtunnel versteckt, in der Oströhre, wo das Summen leiser ist.



Die Vossens haben nach dem Vorfall nicht die Polizei gerufen, sondern die Nummer, die ihnen vor Jahren ein „Sachbearbeiter“ gab, für den Fall, dass „etwas Ungewöhnliches“ passiert. Sie wissen nicht, dass sie damit den Psionik-Kern alarmiert haben. Jonas Vogt, ein Offener, hat die Familie bei der systematischen Suche der Offenen nach Pflegefamilien gefunden und beobachtet. Er hat den Vorfall bemerkt und ist unterwegs, um Linus zu holen, bevor O.D.I.N. ihn findet. Vogt war selbst ein geöffnetes Kind, hat seinen Helm abgelegt und glaubt, dass er Linus rettet.

Der rote Hering: Die Nachbarn, Familie Kowalski, haben vor zwei Wochen einen Einbruch gemeldet, bei dem nichts gestohlen wurde. Seitdem ist der Familienvater überzeugt, dass jemand das Haus beobachtet. In Wahrheit war es Linus, der nachts am Aquarium saß und die Fische beobachtete, weil er nicht schlafen konnte. Er kam durch die unverschlossene Terrassentür und stieß dabei ein Blumenregal um. Frau Kowalski erwischte ihn, gab ihm danach einen Schlüssel und schweigt deshalb. Die Kowalskis verdächtigen einen ehemaligen Mieter, der im Streit ausgezogen ist. Die Polizei hat den Fall als Bagatelle abgelegt. Die Zelle kann Zeit verlieren, wenn sie dem Einbruch nachgeht.

Personen

Thomas Voss, 48

Pflegevater, Ingenieur. Will Linus zurück, aber auch, dass alles wieder normal wird. Weiß, dass Linus „besonders“ ist, kennt die Nummer des Sachbearbeiters, weiß nichts über O.D.I.N. Verschweigt, dass er die Nummer gewählt hat, weil er Angst hat, dass man ihnen das Kind wegnimmt. Redet in kurzen, technischen Sätzen, stockt, wenn es um Linus geht.

Britta Voss, 45

Pflegemutter, Grundschullehrerin. Will Linus beschützen, auch vor der Organisation, der sie Bericht erstattet. Weiß mehr als ihr Mann: Sie hat einmal gesehen, wie ein Mann in grauem Mantel vor dem Haus stand und Linus beobachtete. Verschweigt, dass Linus seit Wochen Albträume hat und nachts das Haus verlässt. Redet leise, wählt Worte sorgfältig, weint, wenn sie sich unbeobachtet fühlt.

Linus Voss, 13

Das geöffnete Kind, dessen Gabe durchbricht. Will nur, dass das Summen aufhört, und dass niemand seinetwegen verletzt wird. Weiß nicht, was mit ihm geschieht, nur dass er gefährlich ist. Verschweigt, wo er den Kristall gefunden hat, weil er Angst hat, dass man ihn ihm wegnimmt. Redet wenig, in kurzen Sätzen, oft mit Blick auf den Boden.

Jonas Vogt, 34

Offener. War selbst ein geöffnetes Kind, hat seinen Helm abgelegt, als er erfuhr, was die Öffnung ist. Will Linus holen, bevor O.D.I.N. ihn findet, und ihn zu den Offenen bringen, wo er ohne Helm leben soll. Weiß, dass die Vossens eine Pflegefamilie von O.D.I.N. sind, und dass die Zelle kommen wird. Verschweigt, dass er bereit ist, Gewalt anzuwenden, wenn man ihn aufhält. Redet ruhig, freundlich, mit einer Schärfe, die nur in seinen Augen liegt.

Herr Kowalski, 52

Nachbar, Versicherungskaufmann. Will Ruhe und eine Erklärung für das tote Aquarium. Weiß nichts Übernatürliches, verdächtigt einen ehemaligen Mieter. Verschweigt, dass er gestern Abend wegen des Aquariums doch die Polizei gerufen hat, weil er den Vossens nicht traut. Die Streife kam, fand nichts und fuhr wieder. Redet laut, empört, wiederholt sich.

Frau Kowalski, 49

Nachbarin. Hat Mitleid mit Linus, den sie für ein vernachlässigtes Kind hält. Weiß, dass Linus oft nachts draußen war. Verschweigt, dass sie ihm einen Schlüssel für die Terrassentür gegeben hat, damit er die Fische sehen kann, wenn niemand da ist. Redet freundlich, mit einem Unterton von Sorge.

Maren Falk, Beobachterin

Wird im Briefing erwähnt, taucht nur auf, wenn die Zelle den Psionik-Kern kontaktiert. Will Linus in eine Stille bringen, bevor er sich oder andere verletzt. Weiß, was die Öffnung ist, und dass die Offenen hinter ihm her sind. Verschweigt, dass sie die Vossens seit Jahren kennt und ihre Berichte gelesen hat. Redet präzise, ohne Lächeln, mit einer Wärme, die man erst beim zweiten Zuhören bemerkt.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Eine Pflegefamilie in Neugraben hat bei einer Nummer angerufen, die sie nicht kennen dürfte. Die Notfallnummer des Kerns. Das Pflegekind, dreizehn, hat gestern das Aquarium der Nachbarn zum Kochen gebracht. Das Kind ist verschwunden. Ein Offener ist auf dem Weg. Ihr fahrt jetzt los, findet das Kind, bevor er es tut, und bringt es in eine Stille. Keine Polizei, keine Presse. Der Kern schickt eine Beobachterin, wenn ihr sie anfordert. Und Agenten: Die Pflegeeltern lügen. Findet heraus, was sie verschweigen, aber behandelt sie wie Zeugen, nicht wie Feinde.“
Führungsoffizier

Was die Akte enthält: Adresse der Familie Voss, Name des Kindes, Alter, ein Foto aus der Schulakte, die Notfallnummer des Kerns, ein kurzer Vermerk über den Vorfall mit dem Aquarium, und ein Vermerk des Kerns, dass in den letzten zwei Jahren drei Kinder aus Pflegefamilien geholt wurden, kurz bevor der Kern sie abholen wollte.

Spesen: 2.000 Euro.

Anfordern: Ein Fahrzeug mit verdunkelten Scheiben, ein mobiler Helm Mk. III in Transportbox, ein Multispektralscanner, ein EMF-Detektor, ein Beryllium-Isolierbehälter, Salz. Die Beobachterin Maren Falk kann angefordert werden, braucht aber eine Stunde.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zur Konfrontation.

Knoten 1: Haus der Vossens

Reihenhaus, ordentlich, mit Spielzeug im Flur, das niemand mehr anfasst. Die Vossens sind nervös, bieten Kaffee an, weichen aus.

- **Hinweis:** Auf dem Küchentisch liegt ein Zeitungsausschnitt über den Einbruch bei den Kowalskis (Handout 1.1) (führt zu Haus der Kowalskis, roter Hering).
- **Hinweis:** In einer Schublade im Wohnzimmer liegt eine Notiz der Pflegeeltern über einen Anruf des Sachbearbeiters (Handout 1.2) (führt zu Schlussfolgerung 1 und 2).
- **Hinweis:** Britta Voss erzählt von den Albträumen und dem nächtlichen Verschwinden (führt zu Linus' Zimmer, Ursprung Stimme).
- **Hinweis:** Thomas Voss gibt zu, die Nummer gewählt zu haben, zeigt den Zettel mit der Nummer (führt zum Briefing, bestätigt die Verbindung zum Kern).
- **Hinweis:** Britta Voss erzählt, dass Linus sonntags gern zu den Landungsbrücken fährt und durch den alten Elbtunnel läuft, „weil es da unten so still ist“ (führt zum alten Elbtunnel, Schlussfolgerung 3).
- **Hinweis:** Britta Voss erwähnt den Mann im grauen Mantel (führt zu Jonas Vogt, den Offenen).
- **Hinweis:** Maren Falk sagt am Telefon: „Bringt den Helm. Er ist der Deckel.“ (führt zu Schlussfolgerung 4).
- **Hinweis:** Die Vossens erwähnen, dass Linus „eine Melodie“ summt, die sie nicht kennen (führt zu Ursprung Stimme, Schlussfolgerung 2).
- **Probe:** Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass die Vossens etwas über Linus' Zustand verschweigen. Ein Agent mit Subklasse Negotiator oder Spy bekommt einen Bonuswürfel.

Knoten 2: Linus' Zimmer

Kleines Zimmer unterm Dach, Poster von Walen, ein Bett, unter der Matratze der Kristall. Das Fenster steht einen Spalt offen, obwohl es kalt ist.

- **Hinweis:** Der Kristall summt, ist warm, reagiert auf Psionen und Thaumaturgen (führt zu Ursprung Stimme, Schlussfolgerung 1, 2 und 4).
- **Hinweis:** Der Rucksack fehlt, die Spardose ist leer (führt zu Linus' Aufenthaltsort, Schlussfolgerung 3).
- **Hinweis:** Auf dem Schreibtisch liegt ein Schulheft mit einem Aufsatz: „Der stillste Ort in Hamburg". Er handelt vom alten Elbtunnel (führt zum alten Elbtunnel, Schlussfolgerung 3).
- **Hinweis:** Ein Psion hört das Summen in Linus' Zimmer und spürt Resonanz (führt zu Ursprung Stimme, Schlussfolgerung 2).
- **Hinweis:** Ein Scientist erkennt, dass der Kristall Wärme abstrahlt, wenn er ungeschirmt ist (führt zu Schlussfolgerung 4).
- **Hinweis:** Der Kristall reagiert auf den Helm, wird still, wenn man ihn nähert (führt zu Schlussfolgerung 4).
- **Probe:** Wahrnehmung gegen Machbar (2), um den Kristall zu finden. Ein Investigator mit Subklasse Paranormal Detective oder ein Scientist mit Subklasse Physicist findet ihn leichter.

Knoten 3: Haus der Kowalskis

Das Aquarium steht noch da, das Wasser ist lauwarm, die Fische tot. Der Geruch von Fischsuppe hängt im Raum. Die Kowalskis sind aufgebracht.

- **Hinweis:** Das digitale Thermometer zeigt einen gespeicherten Maximalwert von 104 Grad, der Stecker ist gezogen (führt zu Ursprung Stimme, Schlussfolgerung 1).
- **Hinweis:** Frau Kowalski erzählt, dass Linus oft nachts am Aquarium saß und sie ihm einen Schlüssel gab (führt zu Linus' Zimmer, bestätigt das Muster).
- **Hinweis:** Herr Kowalski erzählt vom Einbruch und verdächtigt den ehemaligen Mieter (roter Hering, führt zu nichts).
- **Hinweis:** Ein Nachbar hat einen Jungen gesehen, der Richtung S-Bahn lief, mit einem Rucksack (führt zu Schlussfolgerung 3).
- **Probe:** Physik gegen Machbar (2), um zu bestätigen, dass das Wasser ohne Strom kochte. Ein Scientist mit Subklasse Biochemist oder Physicist glänzt hier.

Knoten 4: S-Bahn-Station Neugraben

Kleine Station, ein Kiosk, vier Überwachungskameras. Hier wurde Linus zuletzt gesehen.

- **Hinweis:** Die Kamera zeigt Linus auf der Treppe zum Bahnsteig Richtung Innenstadt und einen Mann im grauen Mantel, der sein Foto in der Hand hält (Handout 1.3) (führt zu Jonas Vogt, Schlussfolgerung 5).
- **Hinweis:** Ein Fahrkartenautomat zeigt, dass Linus eine Karte bis Landungsbrücken gelöst hat (führt zum alten Elbtunnel, Schlussfolgerung 3).
- **Hinweis:** Ein Agent mit Subklasse Infiltrator oder Spy kann die Kameraaufnahmen sichern, bevor sie überschrieben werden (führt zu Jonas Vogt).
- **Hinweis:** Ein Soldier erkennt, dass der Mann im grauen Mantel sich wie ein ausgebildeter Operativer bewegt, mit gedecktem Rücken und Blick auf die Ausgänge (führt zu Jonas Vogt, Schlussfolgerung 5).
- **Probe:** Technik gegen Machbar (2), um die Aufnahmen zu sichern. Ein Scientist mit Subklasse Engineer oder ein Agent mit Subklasse Infiltrator bekommt einen Bonuswürfel.

Knoten 5: Alter Elbtunnel

Der alte Fußgängertunnel unter der Elbe, zwei parallele Röhren von je 426 Metern, still, kühl, mit Kacheln und Echos. Linus hat sich in der Oströhre versteckt. Jonas Vogt ist bereits da, spricht leise mit dem Kind.

- **Hinweis:** Linus sitzt in einer Nische, den Rucksack umklammert, und summt. Das Summen ist in der ganzen Röhre zu hören (führt zur Konfrontation).
- **Hinweis:** Jonas Vogt steht davor, mit dem Rücken zur Wand, und redet auf Linus ein (führt zur Konfrontation, Schlussfolgerung 5).
- **Hinweis:** Ein Psion hört die Resonanz, und jeder Psion in 100 m würfelt jede Runde seinen Resonanzwurf (führt zur Eskalation).
- **Hinweis:** Ein Soldier erkennt, dass Vogt den Südausgang gedeckt hat und einen Fluchtweg vorbereitet hat (führt zur Konfrontation, Schlussfolgerung 5).
- **Probe:** Heimlichkeit gegen Schwer (3), um sich unbemerkt zu nähern. Ein Soldier mit Subklasse Shadow Paratrooper oder ein Agent mit Subklasse Infiltrator glänzt hier.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Was ist geschehen? Linus' Gabe ist durchgebrochen, unkontrolliert, ausgelöst durch den Kristall und die Nähe zum Wasser. Er ist geflohen, nicht entführt. Hinweise in: Haus der Vossens, Haus der Kowalskis, Linus' Zimmer.

2. Welcher Ursprung? Stimme. Ein geöffnetes Kind, dessen Gabe durchbricht, kein Wesen aus Rissen. Hinweise in: Linus' Zimmer, Haus der Vossens.

3. Wo ist Linus? Im alten Elbtunnel, in der Oströhre, wo das Summen leiser ist. Hinweise in: Haus der Vossens, Linus' Zimmer, Haus der Kowalskis, S-Bahn-Station Neugraben.

4. Was wirkt? Ein Helm oder eine Kappe aus Legierung S beruhigt die Gabe. Ein Psychic Healer oder Telepath kann Linus beruhigen: WK + Telepathie gegen Schwer (3). Der Kristall muss in Beryllium verpackt werden, sonst verstärkt er die Gabe weiter. Hinweise in: Linus' Zimmer, Haus der Vossens, Telefonat.

5. Was will der Offene? Linus holen, bevor O.D.I.N. ihn findet, und ihn zu den Offenen bringen. Hinweise in: S-Bahn-Station Neugraben, Haus der Vossens, Briefing, Akte.

Eskalation

Die Akte wird rot, wenn die Zelle zu langsam ist oder wenn Jonas Vogt sie bemerkt. Zu langsam ist sie, wenn sie mehr als drei Knoten besucht, bevor sie zum alten Elbtunnel aufbricht. Vogt ist kein Mörder, aber er wird Linus nicht kampflos gehen lassen. Wenn die Zelle den alten Elbtunnel betritt, ohne sich zu verbergen, spricht Vogt sie mit Namen an und stellt sich zwischen sie und Linus. Linus' Gabe reagiert auf die Anspannung: Die Lampen im Tunnel flackern, das Wasser in den Pfützen beginnt zu dampfen.

Grauen-Proben: Wenn Linus' Gabe das erste Mal unkontrolliert wirkt, würfeln alle Agenten Grauen gegen Verstörend (2). Psionen würfeln gegen Grauenhaft (3), weil sie sich erinnern. Wenn die Zelle sieht, wie Vogt Linus beruhigt, indem er ohne Helm seine eigene Gabe einsetzt, würfeln Psionen erneut gegen Verstörend (2).

Wenn die Zelle zu langsam ist: Vogt hat Linus überzeugt, mit ihm zu kommen. Die Zelle findet den Tunnel leer, nur den Rucksack und eine warme Stelle, an der Linus saß. Die Spur führt zu einem gestohlenen Auto und Richtung Osten. Die Akte bleibt rot, und die Zelle muss entscheiden, ob sie die Verfolgung aufnimmt oder den Kern informiert.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der alte Elbtunnel, nachts, die Lampen flackern, das Echo von Schritten und Summen. Linus sitzt in einer Nische in der Oströhre, Vogt steht davor. Die Zelle kommt von einer Seite, die Röhre ist lang und schmal, mit Nischen alle zwanzig Meter. Maße, Zugänge und Positionen stehen auf Karte 1.

Die Punkte auf Karte 1:

- **1 Eingang Nord.** Kuppelbau an den Landungsbrücken. Eine Wendeltreppe führt am Rand des runden Schachts 24 m hinab, das Gittertor steht nachts offen.
- **2 Schachtsohle Nord.** Runder Schacht, 22 m Durchmesser, Kacheln, vier alte Fahrkörbe in der Mitte, außer Betrieb, eine Bank. Hier wartet Vogt, wenn er die Zelle kommen sieht.
- **3 Oströhre.** 426 m lang, 6 m breit, Kacheln, Pfützen, Lampen an der Decke, alle zwanzig Meter eine Nische in der Ostwand. Die Weströhre daneben ist baulich gleich, aber gesperrt und dunkel.
- **4 Nische 1.** Leer, aber warm. Hier saß Linus zuerst.
- **5 Nische 2.** Linus sitzt hier, den Rucksack umklammert, und summt. Vogt steht davor.
- **6 Nische 3.** Leer, ein alter Zeitungsstapel. Ein guter Ort für einen Hinterhalt.
- **7 Mitte.** Eine Markierung an der Wand. Hier ist das Summen am lautesten, und die Lampen flackern.
- **8 Schachtsohle Süd.** Wie im Norden, dazu ein geschlossener Kiosk.
- **9 Treppe Süd.** Die Wendeltreppe hinauf nach Steinwerder, der zweite Weg, den Vogt kennt.
- **10 Ausgang Süd.** Kuppelbau Steinwerder, das Gittertor steht nachts offen. Hier kann Vogt entkommen.

Die Röhre ist schmal, Schüsse hallen, jede Bewegung ist zu hören. Heimlichkeit ist schwer, aber möglich, wenn die Zelle die Nischen nutzt. Wenn Linus' Gabe wirkt, flackern die Lampen und gehen manchmal ganz aus.

Ablauf

1. **Ankunft.** Die Zelle betritt die Oströhre. Vogt bemerkt sie, wenn sie nicht leise sind. Er spricht sie mit Namen an, bittet sie, stehen zu bleiben. Linus summt lauter.

2. **Gespräch.** Vogt erklärt, dass er Linus retten will, dass O.D.I.N. ihn in eine Stille sperren wird, dass der Helm ein Maulkorb ist. Die Zelle kann verhandeln, widersprechen oder angreifen.

3. **Eskalation.** Wenn die Zelle sich nähert, setzt Vogt seine Gabe ein: Gedankenprojektion, um die Zelle zu verwirren, oder Kraftstoß, um sie zurückzudrängen. Linus' Gabe reagiert, das Wasser in den Pfützen kocht.

4. **Lösung.** Die Zelle kann Linus mit einem Helm beruhigen, mit Telepathie oder Psychischer Heilung gegen Schwer (3), oder Vogt überzeugen, dass Linus bei O.D.I.N. sicherer ist als bei den Offenen. Überzeugen gegen Schwer (3), leichter, wenn die Zelle die Wahrheit über die Öffnung kennt.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Zelle überzeugt Vogt, dass Linus in eine Stille gehört, wo seine Gabe kontrolliert werden kann, und dass die Offenen ihn nicht vor der Dreizehnten schützen können. Ein Agent mit Subklasse Negotiator oder ein Psion mit Telepathie, der Linus' Angst spürt und teilt, bekommt einen Bonuswürfel. Vogt geht, aber er sagt: „Ihr habt ihn heute. Aber ihr wisst, was ihr mit ihm macht."

Mit Kampf: Die Zelle drängt Vogt zurück, während ein Agent Linus den Helm aufsetzt. Sobald der Helm sitzt, wird das Summen leiser, und Linus' Gabe kommt zur Ruhe. Vogt zieht sich zurück, wenn er sieht, dass Linus ruhig ist.

Der Kristall: Wenn die Zelle den Kristall aus Linus' Zimmer dabeihat und in Beryllium verpackt, verliert Linus' Gabe an Kraft. Vogt erkennt, dass die Zelle versteht, was hier geschieht, und wird gesprächiger.

Gegner

Jonas Vogt

Offener (Elite) · Menschen

Ein Psion, der seinen Helm abgelegt hat und O.D.I.N. bekämpft. Er war selbst ein geöffnetes Kind und will Linus vor der Stille bewahren. Ruhig, freundlich, mit einer Schärfe, die nur in seinen Augen liegt.

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

Wert	Angabe
Schwäche	Er kämpft nicht, um zu töten, sondern um Zeit zu gewinnen. Unter 5 LP zieht er sich zurück
Verhalten	Spricht zuerst, kämpft zuletzt. Will Linus überzeugen, nicht zwingen. Flieht, wenn Linus ruhig ist oder wenn er unter 5 LP fällt

Linus Voss

Geöffnetes Kind, Werte wie Chorkind (Profi) · Stimme

Ein dreizehnjähriger Junge, dessen Gabe unkontrolliert durchbricht. Er will nur, dass das Summen aufhört, und dass niemand seinetwegen verletzt wird. Sitzt in der Nische, den Rucksack umklammert, und summt.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Ungesteuerte Kraft 4 + 3, Schaden 3, Fläche 3. Welche, bestimmt die Spielleitung: Feuer, Kraftstoß, Schrei, Stille
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 7
Grauen	Verstörend (2), für Psionen Grauenhaft (3), weil sie sich erinnern
Besonderheit	Die Kraft wirkt jede Runde von selbst, auch ohne Absicht. Jeder Psion in 100 m würfelt jede Runde seinen Resonanzwurf
Schwäche	Ein Helm, eine Kappe, ein Stück Legierung S. Ein Psychic Healer oder Telepath kann ihn beruhigen: WK + Telepathie gegen Schwer (3)
Verhalten	Flieht vor Erwachsenen, sucht einen Ort, an dem es still ist. Greift nur an, wenn er festgehalten wird

Die Offenen als Organisation und ihre Ziele stehen im Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ des Spielleiterbuchs, weitere Gegner im Bedrohungsatlas. Die Werte des Offenen (Elite) stammen aus dem Baustein Psion, die Werte für Linus aus dem Eintrag Chorkind im Bedrohungsatlas. Maren Falk, die Beobachterin, erscheint nur, wenn die Zelle sie anfordert. Sie hat keine Kampfwerte, kann aber am Telefon Hinweise geben.

Nachspiel

Der Schleier: Die Nachbarn haben das kochende Aquarium gesehen, aber die Polizei wurde nicht gerufen, außer von Herrn Kowalski, der vor zwei Wochen einen Einbruch meldete und gestern Abend die Streife rief. Ein Agent kann die Akte schließen: Die Kowalskis bekommen eine Erklärung: ein defekter Heizstab. Die Vossens bekommen eine neue Legende für Linus’ Verschwinden: ein Internat, eine Kur. Die S-Bahn-Aufnahmen werden gesichert und gelöscht.

Was O.D.I.N. bekommt: Linus, der in eine Stille gebracht wird, bis seine Gabe kontrolliert ist. Den Kristall, der ins Archiv des Kollegiums geht. Die Akte der Vossens, die geschlossen wird.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn Linus in Sicherheit ist. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für eine Lösung ohne Kampf. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa das Kürzel im Kristallbuch.

Totenköpfe: Die Offenen verlieren einen Totenkopf, wenn die Zelle Linus gerettet hat. Wenn Vogt mit Linus entkommt, gewinnen die Offenen einen Totenkopf dazu, weil sie das Kind haben und O.D.I.N. nicht.

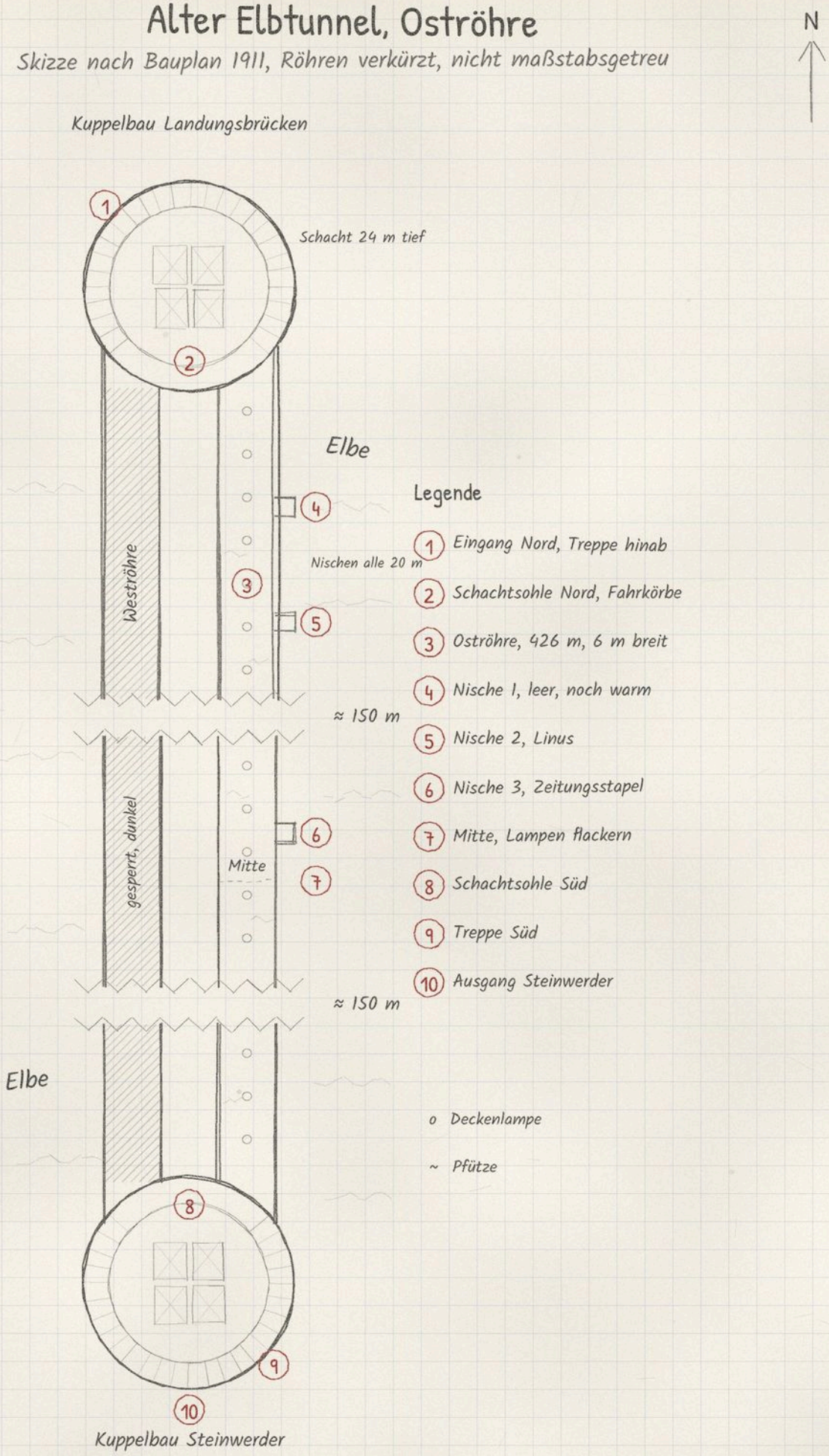
Der offene Faden: Woher der Kristall aus Linus’ Zimmer stammt, weiß niemand. Das Kollegium trägt ihn ins Kristallbuch ein. Unter „Fundort“ steht ein Kürzel, das es so noch nicht gab. Und Linus fragt in der Stille, ob er seinen Helm irgendwann wieder abnehmen darf. Die Beobachterin antwortet nicht.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout 1.1: Zeitungsartikel über den Einbruch, Knoten Haus der Vossens, auf dem Küchentisch.
- Handout 1.2: Notiz der Pflegeeltern, Knoten Haus der Vossens, gefaltet in einer Schublade im Wohnzimmer.
- Handout 1.3: Standbild der Überwachungskamera, Knoten S-Bahn-Station Neugraben, Ausdruck von Kamera 4.
- Karte 1: Alter Elbtunnel, Oströhre, auf der folgenden Seite.

Alter Elbtunnel, Oströhre

Skizze nach Bauplan 1911, Röhren verkürzt, nicht maßstabsgetreu



Akte 2.
FUNDORT

Fundort

Eine Graue Akte über einen stillen Hort, einen Raum, der nicht existieren darf, und einen Gefallen, der die Zelle tiefer in das Misstrauen gegen die eigene Organisation führt. Die Bedrohung ist kein Gegner, sondern ein Ort, der wartet.

Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Fundort	Das Verschobene, Mischform Stimme	3 bis 5	ein langer Abend

Worum es geht

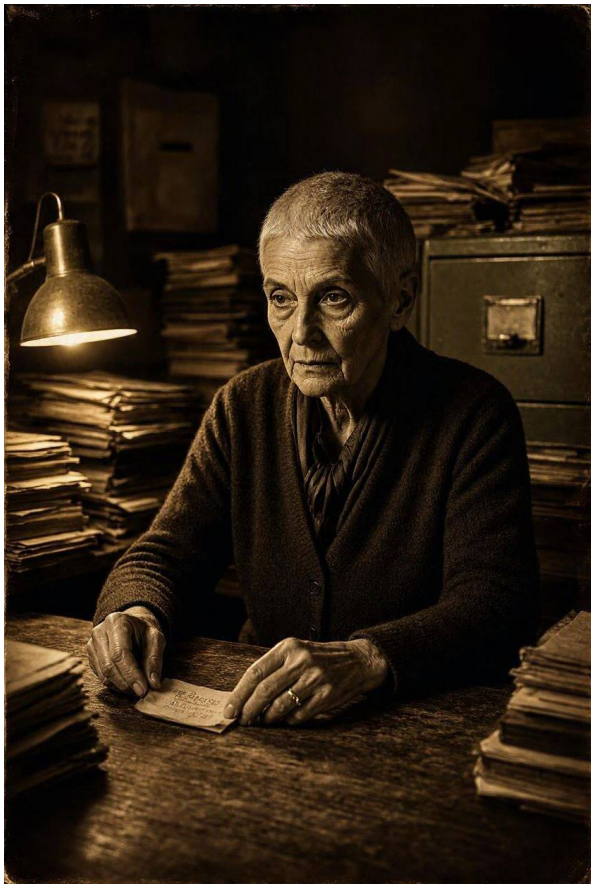
Kristallmeisterin Dr. Iris Brandl aus Hort-7 in Lyon bittet die Zelle um einen privaten Gefallen, außerhalb aller Dienstwege. Im Kristallbuch des Kollegiums ist seit 2011 ein Eintrag unter „Fundort“ nur mit einem Kürzel versehen: „Stille 4/12“. Brandl hat herausgefunden, dass das Kürzel auf einen Hort verweist, dessen Pläne einen Raum zeigen, den es offiziell nicht gibt. Sie will wissen, was das Kürzel bedeutet, und schickt die Zelle nach Hort-9 in Prag.

Dort, im Keller des Horts, gibt es laut alten Bauplänen einen Raum mit der Nummer 4/12. Im aktuellen Grundriss fehlt er. Die Zelle soll herausfinden, was es mit dem Raum auf sich hat, ohne den Hort zu alarmieren. Der Führungsoffizier der Zelle weiß nichts von dem Auftrag.

Die Zelle findet einen Raum, der in keinem aktuellen Plan verzeichnet ist, aber in alten Plänen auftaucht. Ein Raum, der still ist. Ein Raum, der wartet.

Was wirklich geschah

Die Vorgeschichte: Hort-9 in Prag wurde 1992 gegründet, in einem alten Kellergewölbe unter der Altstadt. Der Umbauplan von 1991 übernimmt die Zählung des alten Luftschutzkellers und zeigt zwölf Räume im Untergeschoss. Ausgebaut wurden elf. Der zwölfte Raum, Nummer 4/12, existiert nur auf dem Papier, aber nicht in der Realität. So steht es im aktuellen Grundriss.



Die Wahrheit: Der Raum existiert. Er ist da, zwischen Raum 4/11 und dem Treppenhaus, aber er ist nicht Teil der Welt. Er ist eine Falte, ein Raum, der aus der Zeit gefallen ist. Er entstand am 14. Februar 1977, in der Nacht von Nordlicht, als die Tür, die sich dort öffnete, einen Riss durch die Welt zog. Nicht alle Risse sind Löcher. Manche sind Falten. Der Raum 4/12 ist eine Falte: ein Raum, der an dieser Stelle in Prag liegt, aber zu einer anderen Zeit gehört. Er zeigt den Keller, wie er 1977 war, bevor der Hort gebaut wurde: ein leerer Lagerraum mit einer Tür, die nach innen aufgeht.

Das Kürzel: Die Kristallmeister tragen seit 2011 unter „Fundort“ Kürzel ein. Die meisten wissen nicht, was das bedeutet. Die Siegelwahrer wissen es. Das Kürzel „Stille 4/12“ verweist auf einen Raum, der nicht existiert, aber da ist. Was das Kürzel genau markiert, erfährt die Zelle nicht. Sie findet den Raum, aber nicht die Bedeutung des Wortes „Stille“. Die Kristallmeisterin Brandl hat das Kürzel gefunden und will wissen, was es bedeutet. Sie ahnt, dass es mit den neuen Steinen zusammenhängt, die seit 2011 im Kristallbuch auftauchen.

Was in dem Raum ist: Der Raum ist leer, bis auf eine Tür. Die Tür ist aus Holz, mit einem Griff aus Messing. Sie ist von innen verschlossen, aber das Schloss sitzt auf der Seite der Falte und gibt von dieser Seite nach. Wer sie öffnet, sieht einen Flur, der nicht zum Hort gehört: einen

Flur aus dem Jahr 1977, mit Linoleumboden und einer Lampe, die flackert. Am Ende des Flurs steht eine zweite Tür. Dahinter liegt ein Raum, der aussieht wie ein Archiv, mit Regalen voller Akten. Auf dem Tisch liegt ein Kristall, so groß wie eine Faust, klar und warm. Er flüstert auf Norwegisch. Es ist ein Nordlichtstein, einer der 212 Steine, die in der Nacht von Nordlicht grau wurden. Er ist wieder klar geworden, und er flüstert. Eine Männerstimme zählt Zahlen, immer wieder, auf Norwegisch. Es ist ein Countdown.

Der rote Hering: Der Hortleiter von Hort-9, Major Pavel Černý, ein Soldier alter Schule, hält den Raum für ein Artefakt der kommunistischen Vergangenheit: ein ehemaliger Abhörraum des tschechoslowakischen Geheimdienstes, der in den Plänen fehlt, weil er nie offiziell existierte. Er hat den Raum vor Jahren gefunden, aber nie betreten, weil er glaubt, er sei eine Falle. Er hat die Tür mit einem Vorhängeschloss versehen und den Raum aus den aktuellen Plänen streichen lassen, von einer Baufirma, die es nicht gibt, bezahlt aus der Hortkasse. Er verschweigt das, weil er befürchtet, dass O.D.I.N. den Hort schließen würde, wenn bekannt wird, dass es dort einen unbekannten Raum gibt.

Die Spur zur Stimme: Der Nordlichtstein im Raum hinter der Tür flüstert. Wer ihn berührt, hört eine Männerstimme, die auf Norwegisch zählt: „Seksti, femtini, femtiåtte …“ Er zählt rückwärts. Wer genau hinhört, erkennt, dass er bei 22:10 enden wird. Die Uhrzeit von Nordlicht. Der Stein ist ein Anker, der die Falte hält. Er ist nicht der Ursprung, aber er ist der Grund, warum die Falte in Prag liegt. Wer oder was den Stein dorthin brachte, entscheidet die Spielleitung. Die Stimme kommt nie ungerufen, aber ob sie den Stein trug oder ob er sich selbst dorthin verirrte, bleibt offen.

Was die Zelle nicht erfährt: Warum der Stein dort liegt, was die Stimme will, und was geschieht, wenn der Countdown endet. Sie sieht nur einen Zipfel: einen Raum, der nicht existiert, einen Stein, der zählt, und eine Tür, die nach innen aufgeht. Der Stein erreicht nie das Ende. Er beginnt immer wieder von vorn.

Personen

Dr. Iris Brandl, 58

Kristallmeisterin in Hort-7, Lyon. Eine hagere Frau mit grauem Haar und wachen Augen. Sie will wissen, was das Kürzel bedeutet, weil sie seit 2011 beobachtet, dass sich die neuen Steine anders verhalten. Sie verschweigt, dass sie bereits einen Nordlichtstein untersucht hat, der ihr von einem Kollegen aus Tromsø gebracht wurde. Sie redet leise, präzise, mit langen Pausen.

Major Pavel Černý, 61

Hortleiter von Hort-9 in Prag. Ein breiter Mann mit kurz geschorenem Haar und einer Narbe über dem linken Auge. Er will den Hort schützen und seine Karriere beenden, ohne dass jemand den Raum findet. Er weiß, dass der Raum existiert, aber nicht, was er ist. Er verschweigt, dass er die Tür mit einem Vorhängeschloss versehen hat und dass er seit Jahren Albträume hat, in denen er den Raum betritt. Er redet laut, militärisch, mit tschechischem Akzent.

Ing. Marta Nováková, 47

Bauingenieurin und Horttechnikerin. Sie kennt die Pläne des Horts besser als jeder andere. Sie will, dass die Pläne stimmen, und es beunruhigt sie, dass Raum 4/12 im aktuellen Plan fehlt. Sie weiß, dass Černý den Raum gefunden hat, aber sie hat ihn nie betreten. Sie verschweigt, dass sie einmal nachts ein Klopfen aus dem Raum gehört hat, obwohl er leer sein müsste. Ing. K. Svoboda, der die alten Pläne mit Bleistift ergänzt und 1992 die erste Begehung gemacht hat, war ihr Lehrmeister. Sie weiß, dass er Raum 4/12 nie öffnen wollte. Sie redet schnell, technisch, mit vielen Zahlen.

Dr. Jan Havel, 39

Kristallmeister von Hort-9. Ein junger, ehrgeiziger Thaumaturg, der das Kristallbuch des Horts führt. Er will nach Oxford versetzt werden und ist bereit, Brandl zu helfen, um sich zu profilieren. Er weiß, dass das Kürzel „Stille 4/12“ im Kristallbuch von Hort-9 steht, aber er hat es nie hinterfragt. Er verschweigt, dass er einmal einen Stein aus dem Bestand des Horts in der Nähe des Raums hat flüstern hören. Er redet gewählt, mit einem Hauch von Arroganz.

Eliška, 12

Tochter eines Zivilangestellten des Horts. Ihr Vater hilft Marta Nováková bei der Wartung der Heizung, und sie begleitet ihn manchmal in den Keller. Sie hat den Hort oft erkundet. Sie will Abenteuer erleben und von den Agenten ernst genommen werden. Sie weiß, dass der Raum 4/12 manchmal da ist und manchmal nicht. Sie verschweigt, dass sie einmal durch das Schlüsselloch gesehen hat, dass der Raum innen größer ist als außen. Sie redet schnell, neugierig, mit kindlicher Direktheit.

Oberstleutnant Viktor Marek, 55

Führungsoffizier der Zelle. Er weiß nichts von dem Gefallen. Er würde ihn verbieten, wenn er davon wüsste. Er will, dass die Zelle ihre offizielle Akte erledigt und keine Fragen stellt. Er verschweigt, dass er selbst vor Jahren in Hort-9 stationiert war und den Raum einmal gesehen hat. Er redet knapp, dienstlich, ohne Umschweife.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Eine Routineangelegenheit. Hort-9 in Prag meldet Unregelmäßigkeiten im Kellergewölbe: Feuchtigkeit, Schimmel, vielleicht ein Riss im Fundament. Ihr sollt das prüfen, bevor die Bauabteilung aus Bern anrückt. Nehmt euch zwei Tage. Haltet die Augen offen. Und haltet euch von den Kristallbeständen fern, das ist Sache des Kollegiums.“
Oberstleutnant Viktor Marek

Was die Akte enthält: Dienstreisegenehmigung nach Prag, Name des Hortleiters (Major Pavel Černý), Grundriss des Untergeschosses von Hort-9, ein Formular zur Schadensmeldung.

Spesen: 2.000 €.

Anfordern: Feuchtemessgerät, Taschenlampen, ein EMF-Detektor, eine Rolle Absperrband. Ein Thaumaturg kann einen Kristallsplitter anfordern, aber der Führungsoffizier fragt nach dem Grund.

Der private Gefallen: Dr. Brandl kontaktiert die Zelle vor dem Briefing, über einen toten Briefkasten oder ein persönliches Treffen. Sie gibt der Zelle einen Zettel mit dem Kürzel „Stille 4/12“ und dem Hinweis auf Hort-9 (Handout 2.1). Sie bittet die Zelle, herauszufinden, was das Kürzel bedeutet, und ihr zu berichten. Sie bietet als Gegenleistung einen Gefallen: Zugang zum Kristallarchiv in Oxford oder ein Empfehlungsschreiben an die Siegelwahrer. Fragt die Zelle nach Ausrüstung, gibt Brandl ihr einen Beryllium-Isolierbehälter aus der Werkstatt von Hort-7 mit.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zum Raum.

Knoten 1: Das Hortarchiv

Ein kleiner Raum im Erdgeschoss, voller Aktenordner, Baupläne und alter Begehungsprotokolle. Ein Investigator oder Antiquarian findet hier die Widersprüche.

- **Hinweis:** Der aktuelle Grundriss zeigt elf Räume, aber der Umbauplan von 1991 zeigt zwölf. (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Ein alter Bauplan von 1977 zeigt an der Stelle des späteren Raums 4/12 einen Lagerraum, mit einer Tür, die im aktuellen Plan fehlt (Handout 2.3). (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Ein Begehungsprotokoll von 1992 vermerkt: „Raum 4/12 nicht betreten. Tür verschlossen, Schlüssel nicht auffindbar.“ (Handout 2.2). (führt zu Černý, Knoten 2)
- **Hinweis:** Eine offene Akte über Nordlicht: 41 Menschen verschwanden 1977, und die Steine aus Nordlicht wurden grau. (führt zu Schlussfolgerung 4)
- **Probe:** Ermittlung gegen Machbar (2), um die fehlende Begehung zu finden. Investigator mit Subklasse Antiquarian: Einfach (1).

Knoten 2: Der Technikraum

Der Arbeitsraum von Marta Nováková, voller Pläne, Messgeräte und Werkzeug. Sie ist meistens hier.

- **Hinweis:** Marta erzählt, dass Černý den Raum gefunden und mit einem Schloss versehen hat. (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Ein Feuchtemessgerät zeigt im Kellerflur vor Raum 4/12 einen Ausschlag, der nicht zur Umgebung passt. (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Marta hat nachts ein Klopfen aus dem Raum gehört, obwohl er leer sein müsste. (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Ein Soldier erkennt an den Sicherungsspuren am Vorhängeschloss, dass jemand die Tür regelmäßig prüft, aber nie öffnet. (führt zu Černý, Knoten 3)
- **Probe:** Technik oder Physik gegen Schwer (3), um die Messwerte richtig zu deuten. Scientist mit Subklasse Engineer: Machbar (2).

Knoten 3: Die Kantine

Ein großer Raum im Erdgeschoss, in dem die Hortagenten essen. Eliška ist oft hier, wenn ihr Vater arbeitet.

- **Hinweis:** Eliška erzählt, dass der Raum manchmal da ist und manchmal nicht. (führt zu Raum 4/12, Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Eliška hat durch das Schlüsselloch gesehen, dass der Raum innen größer ist als außen. (führt zu Raum 4/12, Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Die Hortköchin erzählt, dass Černý seit Jahren schlecht schläft und nachts im Keller unterwegs ist. (führt zu Černý, Knoten 2)
- **Hinweis:** Die Hortköchin, die auch die Kasse führt, wundert sich über Zahlungen an eine Baufirma, die nie im Hort war. (führt zu Černý, Knoten 2)
- **Probe:** Menschenkenntnis oder Überzeugen gegen Machbar (2), um Eliška zum Reden zu bringen. Agent mit Subklasse Negotiator: Einfach (1).

Knoten 4: Der Kellerflur vor Raum 4/12

Ein schmaler Flur im Untergeschoss, mit nackten Betonwänden und einer Tür, die mit einem Vorhängeschloss versehen ist. Die Tür trägt die Nummer 4/12, aber sie ist im aktuellen Plan nicht verzeichnet.

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg mit Kristallsplitter spürt in der Nähe des Raums ein Flüstern, das nicht von einem Stein im Bestand stammt. (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Ein Psion hört in der Nähe des Raums die eigenen Gedanken einen Herzschlag zu spät zurückkommen, als hallten sie aus einer anderen Zeit. (führt zu Raum 4/12, Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Das Vorhängeschloss ist neu, aber die Tür ist alt, aus Holz, mit einem Griff aus Messing. (führt zu Raum 4/12)
- **Hinweis:** Ein Soldier erkennt, dass der Flur nur einen Zugang hat und die Tür der einzige Weg hinein und hinaus ist. (führt zu Knoten 2, um Werkzeug für das Schloss zu finden)
- **Probe:** Wahrnehmung oder Telepathie gegen Schwer (3), um das Echo zu spüren. Psion mit Subklasse Telepath: Machbar (2).

Knoten 5: Raum 4/12 und der Raum hinter der Tür

Der Raum ist leer, etwa vier mal fünf Meter, mit einer Tür an der gegenüberliegenden Wand. Die Tür ist von innen verschlossen, aber das Schloss gibt von der Seite der Falte nach. Wer sie öffnet, sieht einen Flur aus dem Jahr 1977, mit Linoleumboden und einer Lampe, die flackert. Am Ende des Flurs liegt ein Raum mit Regalen voller Akten. Auf dem Tisch liegt ein Kristall, so groß wie eine Faust, klar und warm.

- **Hinweis:** Ein Scientist misst, dass die Temperatur im Raum um 2,3 °C niedriger ist als im Rest des Kellers, und dass Uhren in der Nähe unterschiedlich gehen. (führt zu Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg, der den Raum betritt, hört das Flüstern lauter: eine Männerstimme, die auf Norwegisch zählt. (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Der Stein flüstert auf Norwegisch: „Seksti, femtini, femtiåtte …“ Er zählt rückwärts, und die Zahlen werden lauter, wenn man näher kommt. (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Ein Scientist mit Physik erkennt, dass die Raumgeometrie nicht stimmt: Der Raum ist innen 1,2 Meter länger als außen, und am stärksten verzieht sich die Geometrie um den Tisch mit dem Stein. (führt zu Schlussfolgerung 2 und 4)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg, der den Stein berührt, spürt, dass er warm ist und flüstert, und dass das Flüstern lauter wird, wenn man ihn anhebt. Dabei verziehen sich die Wände des Raums. (führt zu Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Ein Psion, der den Stein berührt, hört für einen Moment die Dreizehnte, und sie klingt näher als je zuvor. (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg, der den Stein untersucht, erkennt, dass er zu den Nordlichtsteinen gehört: Die Kristallstruktur ist identisch mit den grauen Steinen aus dem Archiv. (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Die Akten in den Regalen stammen aus dem Jahr 1977, einige tragen den Stempel des alten Kreisarchivs. (führt zu Knoten 1, um die Verbindung zum Bauplan zu erkennen)
- **Hinweis:** Auf dem Tisch liegt ein Notizblock mit dem Namen „Svoboda“, dem Ingenieur aus dem Bauplan von 1977. (führt zu Knoten 2, um Marta Nováková darauf anzusprechen)
- **Probe:** Physik oder Thaumaturgie gegen Schwer (3), um die Geometrie des Raums zu vermessen.

Scientist mit Subklasse Physicist: Machbar (2). Thaumaturg mit Subklasse Chronomancer: Machbar (2).

```
DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN
1. Was ist geschehen? | In Hort-9 existiert ein Raum, der im aktuellen Plan fehlt. Er ist da, aber nicht Teil der offiziellen Begehung. Der Hortleiter hat ihn versteckt. | Hinweise in Knoten 1, 2, 3
2. Welcher Ursprung? | Das Verschobene. Der Raum ist eine Falte in der Welt, entstanden in der Nacht von Nordlicht 1977. | Hinweise in Knoten 3, 4, 5
3. Wo ist es oder wer steckt dahinter? | Der Raum ist an Ort und Stelle, aber er ist nicht leer. Hinter der Tür im Raum liegt ein Flur aus dem Jahr 1977, und am Ende des Flurs ein Raum mit einem Nordlichtstein. | Hinweise in Knoten 1, 3, 5
4. Was wirkt? | Die Falte ist ein Fehler in der Welt. Man kann sie nicht erschießen. Man muss den Anker finden: den Nordlichtstein, der die Falte hält. | Hinweise in Knoten 1, 5
5. Was will es? | Die Falte will nicht gestört werden. Der Stein zählt rückwärts, und er will, dass jemand zuhört. | Hinweise in Knoten 5
```

Eskalation

Die Bedrohung ist die Falte selbst. Sie ist nicht aggressiv, aber sie reagiert, wenn man sie stört. Wer den Raum betritt, verändert ihn. Die Tür fällt zu, das Licht flackert, und die Zeit beginnt, sich zu verschieben.

Wenn die Zelle zu langsam ist, wird der Stein nach der ersten Nacht im Hort lauter. Am zweiten Abend hören auch die Hortagenten die Stimme. Eliška erzählt in der Kantine, der Mann im Stein wolle „um zehn nach zehn“ ankommen. Die Akte wird rot, wenn die Zelle den Raum betritt und die Tür hinter ihr zufällt.

Grauen-Proben:

- Unheimlich (1): Beim Betreten des Raums, der in keinem aktuellen Plan existiert.
- Verstörend (2): Beim Anblick des Flurs aus dem Jahr 1977, der nicht zum Hort gehört.
- Verstörend (2): Beim Berühren des Steins, der mit einer Männerstimme flüstert.
- Grauenhaft (3): Wenn die Zelle erkennt, dass der Stein rückwärts zählt und kurz vor 22:10 abbrechen wird, um von vorn zu beginnen.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der Schauplatz ist Raum 4/12 und der Raum hinter der Tür, in der Nacht des zweiten Tages. Die Zelle hat den Raum betreten, die Tür ist zugefallen, und die Zeit im Raum beginnt, sich zu verschieben. Draußen im Hort vergehen Minuten, drinnen Stunden. Die Karte 2 zeigt das Untergeschoss von Hort-9 mit Raum 4/12, dem Flur aus dem Jahr 1977 und dem Raum dahinter.

Ablauf

1. Die Tür fällt zu, sobald die Zelle den Raum betritt. Ein Scientist oder Soldier kann sie mit Gewalt öffnen, aber sie führt dann nicht mehr in den Hort, sondern in den Flur aus dem Jahr 1977.

2. Im Flur flackert die Lampe. Am Ende des Flurs liegt der Raum mit den Regalen und dem Stein. Der Stein flüstert lauter, und die Zahlen werden schneller.

3. Die Zelle muss den Anker finden: den Nordlichtstein. Wer ihn berührt, hört eine Männerstimme, die auf Norwegisch zählt. Ein Thaumaturg kann den Stein untersuchen, ein Scientist kann die Geometrie des Raums vermessen, ein Psion kann das Echo spüren.

4. Der Stein ist der Anker. Wird er in Beryllium verpackt oder mit einem Bannkreis umschlossen, wird die Falte schwächer. Der Raum beginnt, sich zu verändern: Die Wände werden durchlässig, die Tür zum Hort erscheint wieder.

5. Wird der Stein nicht gesichert, zählt der Countdown schneller. Kurz vor 22:10 bricht die Stimme ab, die Tür des Archivraums öffnet sich flackernd einen Spalt weit, und dahinter ist kein Flur mehr, nur Dunkel. Dann springt der Zähler auf sechzig zurück, die Tür schließt sich, und die Zählung beginnt von vorn. Der Stein erreicht das Ende nie.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Zelle erkennt, dass der Stein der Anker ist. Ein Thaumaturg spricht einen Bannkreis um den Stein, ein Scientist verpackt ihn in Beryllium, oder ein Psion beruhigt die Falte mit seiner Gabe. Der Raum gibt die Tür zum Hort frei, und die Zelle kann den Stein mitnehmen. Das Kollegium wird ihn untersuchen wollen.

Mit Kampf: Wenn die Zelle den Stein nicht sichern kann, öffnet sich die Tür des Archivraums, und aus dem Dunkel dahinter tritt ein Rissling. Die Zelle muss ihn abwehren, während sie den Stein sichert. Der Rissling ist ein Handlanger, aber er kommt nicht allein: Ein Trupp zu dritt, wie im Bedrohungsatlas beschrieben.

Der schwere Weg: Die Zelle versucht, den Raum zu verlassen, ohne den Stein zu sichern. Die Tür zum Hort bleibt verschlossen, und die Zeit im Raum verschiebt sich weiter. Die Zelle muss eine Probe auf Physik oder Thaumaturgie gegen Sehr schwer (4) bestehen, um den Ausgang zu finden. Gelingt sie nicht, bleibt die Zelle im Raum, bis der Countdown erneut abbricht und wieder beginnt. Was dann geschieht, entscheidet die Spielleitung.

Wissen aus der Ermittlung belohnen: Wer den alten Bauplan von 1977 gefunden hat, weiß, dass der Raum ursprünglich ein Lagerraum war. Wer die offene Akte über Nordlicht kennt, erkennt den Stein als Nordlichtstein. Wer das Kürzel „Stille 4/12“ gesehen hat, weiß, dass der Raum im Kristallbuch vermerkt ist und die Angelegenheit für die Siegelwahrer bedeutsam sein muss. Wer dazu die Messungen am Stein aus Knoten 5 kennt, erkennt in ihm den Anker.

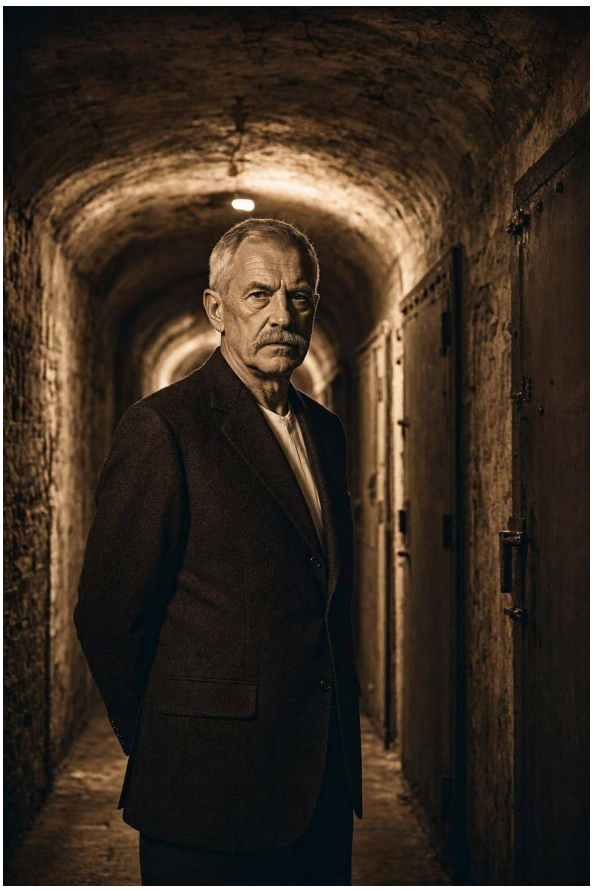
Gegner

Die Falte selbst ist kein Wesen, sondern ein Ort. Wer den Raum betritt, kämpft gegen die Zeit, nicht gegen einen Feind. Wenn die Zelle den Stein berührt, kann ein Rissling erscheinen (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch). Er ist ein Handlanger der Stimme und sickert durch die Tür des Archivraums, aber er ist nicht der eigentliche Gegner. Ein Trupp Risslinge besteht aus drei Wesen, wie im Bedrohungsatlas beschrieben.

Major Pavel Černý ist kein Feind, solange die Zelle den Hort nicht alarmiert. Stellt er die Zelle im Keller, wird er laut und verlangt eine Erklärung. Er greift nur an, wenn die Zelle mit dem Stein den Hort verlassen will, ohne ihm zu sagen, was er ist. Seine Werte stehen unten.

Major Pavel Černý

Hortleiter von Hort-9 · Soldier



Ein breiter Mann mit kurz geschorenem Haar und einer Narbe über dem linken Auge. Er will den Hort schützen und seine Karriere beenden, ohne dass jemand den Raum findet. Er redet laut, militärisch, mit tschechischem Akzent.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3, oder Nahkampf 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 (Leichte Rüstung) / 11
Grauen	Unheimlich (1) für Agenten, die seine Albträume erahnen
Besonderheit	Kennt jeden Winkel des Kellers. Einmal pro Szene kann er einen Fluchtweg oder eine Deckung nennen, die die Zelle übersehen hat.

Wert	Angabe
Schwäche	Sein Geheimnis. Wer ihn mit dem Raum 4/12 konfrontiert, bringt ihn für eine Runde aus dem Takt, und er würfelt mit −2 Würfeln.
Verhalten	Warnt zuerst, befiehlt dann, schießt zuletzt. Er will keine Toten im Hort. Flieht er, versucht er, die Zelle als Eindringlinge zu melden.

Nachspiel

Der Schleier: Der Hort meldet einen Wasserschaden im Keller. Ein Agent kann die Spuren der Zelle verwischen, die Messgeräte der Technikerin neu kalibrieren und die Hortagenten davon überzeugen, dass sie geträumt haben. Die offizielle Akte wird geschlossen: Feuchtigkeit, Schimmel, kein Riss.

Was O.D.I.N. bekommt: Den Nordlichtstein, wenn die Zelle ihn abgibt. Das Kollegium trägt ihn ins Kristallbuch ein, unter „Fundort“ mit einem neuen Kürzel. Die Siegelwahrer werden aufmerksam. Der Führungsoffizier der Zelle erfährt nichts von dem privaten Gefallen, es sei denn, die Zelle erzählt es ihm.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn die Zelle den Stein gesichert hat. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für die Lösung ohne Kampf. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa den Stein, der rückwärts zählt.

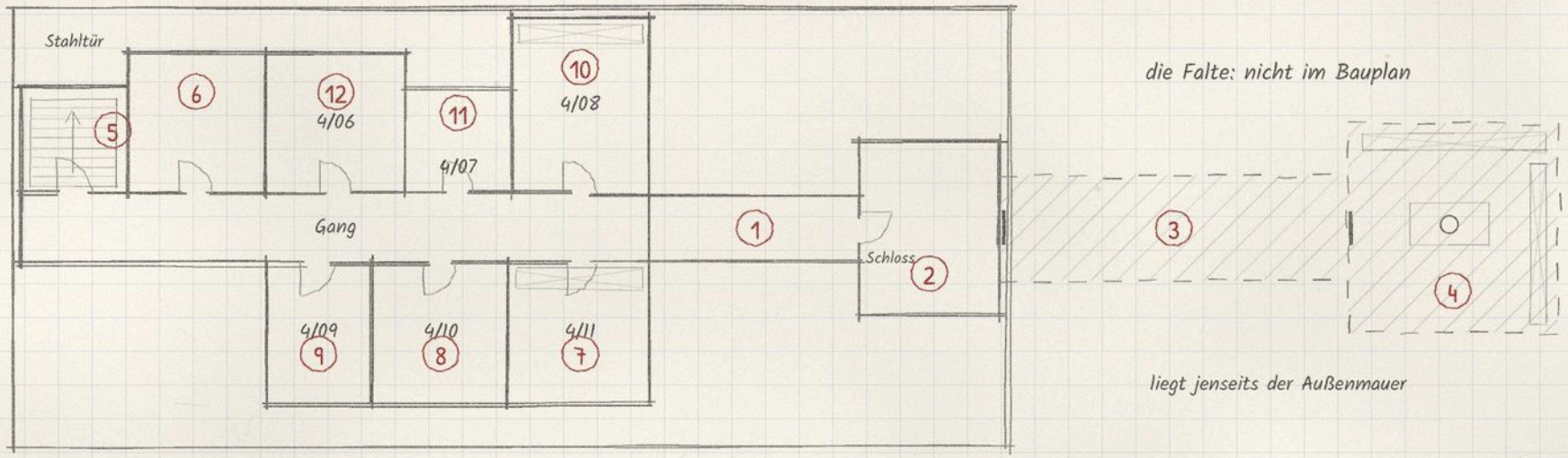
Totenköpfe: Die Offenen gewinnen einen Totenkopf, wenn die Zelle den Stein berührt und die Stimme der Dreizehnten lauter wird, weil Kantor es hört. Der Abend verliert einen Totenkopf, wenn die Zelle den Stein sichert und dem Kollegium übergibt, weil der Stein nicht in den Handel gelangt.

Der offene Faden: Der Stein zählt rückwärts. Kurz vor 22:10 bricht er ab, springt auf sechzig zurück und beginnt von vorn. Was dann geschieht, weiß niemand. Die Siegelwahrer werden die Zelle vielleicht fragen, was sie in dem Raum gesehen hat. Und Dr. Brandl wird wissen wollen, was das Kürzel bedeutet. Sie wird nicht zufrieden sein mit der Antwort.

```
HANDOUTS UND KARTE
- Handout 2.1: Zettel von Dr. Brandl,
handschriftlich, ohne Absender. Zuordnung:
Aufhänger/Briefing, wird der Zelle vor dem
Briefing zugesteckt.
- Handout 2.2: Begehungsprotokoll von 1992,
vergilbter Ausdruck aus dem Hortarchiv.
Gefunden in Knoten 1, Hortarchiv.
- Handout 2.3: Bauplan von 1977, Kopie mit
handschriftlichen Notizen, zeigt den Lagerraum
Ost an der Stelle des späteren Raums 4/12.
Gefunden in Knoten 1, Hortarchiv.
- Karte 2: Untergeschoss von Hort-9 mit
Kellerflur, Raum 4/12, Flur aus dem Jahr 1977,
Raum hinter der Tür, Treppenhaus, einem
Nebenraum und den Räumen 4/06 bis 4/11,
darunter der Technikraum (4/10). Die Räume
4/01 bis 4/05 liegen im nicht dargestellten
Teil des Untergeschosses und sind für die
Konfrontation ohne Belang.
```

Hort-9, Untergeschoss

Prag, Altstadt. Nach dem Bauplan von 1991, ergänzt von der Zelle



Legende

1. Kellerflur, 6 x 2 m, eine Lampe
2. Raum 4/12, 4 x 5 m, leer, kalt, Tür mit Vorhängeschloss
3. Flur von 1977, 3 x 10 m, Linoleum
4. Raum hinter der Tür, Regale, Tisch, Kristall
5. Treppenhaus, Stahltür nach oben
6. Nebenraum (frei)
7. Raum 4/11, Verwahrraum, verplombte Kisten
8. Raum 4/10, Technikraum, Marta Nováková
9. Raum 4/09, Waffenkammer
10. Raum 4/08, Werkstatt
11. Raum 4/07, Messstation
12. Raum 4/06, Krankenstation

5 m

Akte 3.

NUMMER 341

Nummer 341

Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Nummer 341	Die Toten, Mischform Menschen	3 bis 5	ein langer Abend

Worum es geht

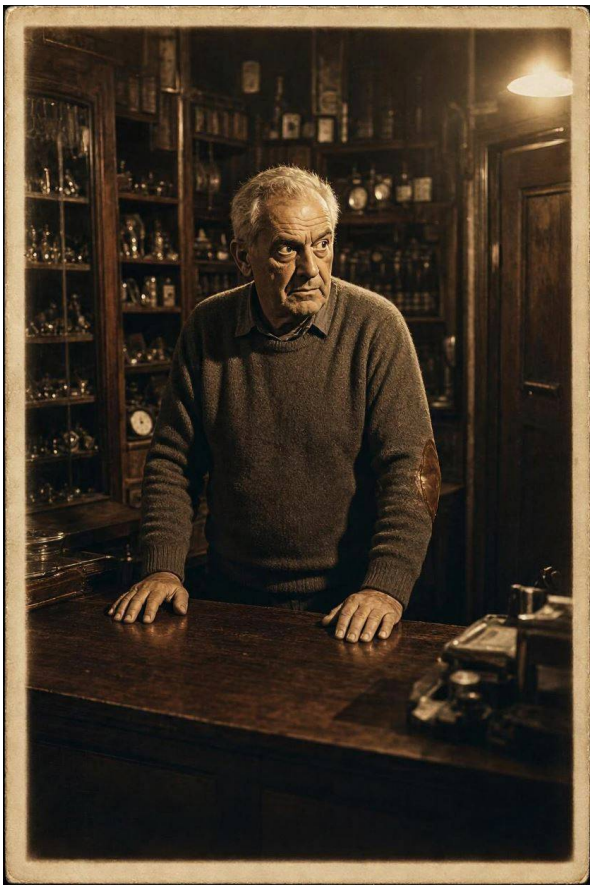
In Cardiff, Stadtteil Grangetown, betreibt Owen Gwynne einen kleinen Pfandhandel in der Clare Road. Vor drei Tagen hat er ein Visier aus mattgrauem Metall in Zahlung genommen, von einem Mann, der seinen Namen nicht nannte und bar bezahlt werden wollte. Gwynne hat das Stück gereinigt, fotografiert und in sein Schaufenster gelegt. Seitdem klingelt nachts zweimal das Telefon im Laden, ohne dass jemand anruft. Gwynne hat das Visier einem Stammkunden gezeigt, Alistair Vane, der sofort 4.000 Pfund bot und am nächsten Tag 6.000. Gwynne will mehr. Er hat einen stillen Bieterkrieg begonnen, ohne zu wissen, dass er zwei Stellen von O.D.I.N. gegeneinander aufgerufen hat.

Die Zelle wird nach Cardiff geschickt, weil ein Rüstmeister aus Hort-2 das Visier auf einem Onlinefoto erkannt hat: Nummer 341, ein Stück Aschesilber, das seit 1989 als verschollen gilt. Der Rüstmeister will es zurück in die Waffenkammer. Das Kollegium will es ins Archiv nach Wales, in einen Bleikasten. Beide Seiten haben in Cardiff bereits Leute. Die Zelle soll das Visier sicherstellen, bevor es ein Sammler kauft, bevor ein Spuk daraus wird oder bevor O.D.I.N. sich vor Ort blamiert.

Die Lage vor Ort: Gwynnes Laden ist ein schmaler, vollgestellter Raum in einer Straße mit Wettbüro, Kebabhaus und zwei leerstehenden Geschäften. Das Visier liegt in einer Vitrine neben Ringen, Uhren und einem alten Fernglas. Gwynne ist misstrauisch und redselig. Vane hat einen Anwalt eingeschaltet und droht mit Klage, falls Gwynne das Stück anderweitig verkauft. Ein Mann vom Kollegium, der sich als Kunsthändler aus Bath ausgibt, hat bereits 5.000 Pfund geboten. Ein ehemaliger Soldier, jetzt Sicherheitsberater, beobachtet den Laden im Auftrag des Rüstmeisters.

Was wirklich geschah

Evan Pryce, Alchemist und Schmied des Aschesilbers, hat das Visier im Dezember 1989 heimlich in der Werkstatt von Hort-2 geschmiedet. Er hielt den Beschluss des Kollegiums, die Herstellung einzustellen, für falsch. Er glaubte, das Silber schütze die Toten, weil es sie auf dieser Seite hält, statt sie der Stimme zu überlassen. Auf die Innenseite gravierte er nur seinen Namen, ohne Jahreszahl. Dann verließ er die Werkstatt und nahm das Visier mit.



Pryce starb 1996 in einem Cottage in Snowdonia. Das Visier lag in einer Truhe unter dem Bett, als er starb. Der Staub im Silber füllte sich mit dem, was ihm am nächsten war: Pryces letzte Gedanken, sein Wunsch, dass jemand das Stück trägt und versteht, was es bedeutet. Das Visier blieb dort, bis ein Neffe das Cottage 2025 auflöste. Der Neffe, ein Lastwagenfahrer aus Wrexham, wusste nichts von dem Stück. Er hielt es für altes Motorradzubehör und verkaufte es in Cardiff an Gwynne, für 80 Pfund.

Das Visier summt, sobald jemand es aufsetzt. Was darin summt, ist nicht die Stimme. Es ist ein Echo von Evan Pryce selbst: sein letzter Gedanke beim Sterben, der Wunsch, dass jemand das Stück trägt und versteht, was es bedeutet. Das Summen ist eine Wiederholung, kein Angriff. Wer es aufsetzt, hört für einen Moment das Cottage von 1996: Regen an den Fenstern, das Knarren der Truhe, Pryces Atem. Dann wird es still. Das Visier ist kein gefährliches Artefakt. Es ist ein Beweisstück.

Der rote Hering: Alistair Vane ist kein Sammler und kein Kultist. Er ist ein ehemaliger Antiquitätenhändler, der 2019 bei einer Auktion in Bristol ein Stück Aschesilber gesehen hat, das für 30.000 Pfund an einen anonymen Bieter ging. Seitdem träumt er von dem großen Fund. Er glaubt, das Visier sei wertvoll, weil es alt und selten ist.

Er weiß nichts von O.D.I.N., nichts von den Toten, nichts von Pryce. Er ist nur gierig.

Die Spur zur Stimme: Das Summen des Visiers ist ein Echo, aber es ist nicht allein. In derselben Nacht, in der Gwynne das Visier ins Schaufenster legte, hat ein Psion in Cardiff im Schlaf einen Namen gehört: „Evan Pryce“. Der Psion, ein junger Mann aus einer Pflegefamilie, hat keine Ahnung, was der Name bedeutet. Er hat ihn auf einen Zettel geschrieben und in seine Jackentasche gesteckt. Die Zelle kann ihn finden, wenn sie den Psionik-Kern nach ungewöhnlichen Wahrnehmungen in der Region fragt. Der Name ist der Faden, der offen bleibt: Warum hört ein Psion, dessen Gabe noch nicht vollständig erwacht ist, den Namen eines Toten, der seit 1996 nicht mehr spricht? Und warum gerade jetzt, wo das Visier wieder im Umlauf ist?

Personen

Owen Gwynne, 58

Pfandleiher. Klein, grauhaarig, Brille mit Goldrand, Pullover mit Lederflicken. Will das Visier so teuer wie möglich verkaufen, ohne Ärger mit der Polizei. Weiß, dass das Stück alt ist und dass es nachts im Laden klingelt. Verschweigt, dass er das Visier bereits drei Interessenten gezeigt hat und dass einer davon gedroht hat, wiederzukommen. Redet schnell, lacht oft, stellt Gegenfragen.

Alistair Vane, 61

Ehemaliger Antiquitätenhändler. Groß, teurer Mantel, Ledertasche, Handschuhe. Will das Visier kaufen, um es weiterzuverkaufen. Weiß, dass Aschesilber auf dem Schwarzmarkt hohe Preise erzielt, aber nicht, warum. Verschweigt, dass er 2019 bei einer Auktion ein ähnliches Stück gesehen hat und seitdem Schulden hat. Redet leise, wählt Worte, als koste jedes Wort Geld.

Idris Pryce, 54

Rüstmeister von Hort-2. Kräftig, kurze Haare, Schürze über der Kleidung, Hände voller Metallstaub. Will das Visier zurück in die Waffenkammer, weil es ein Stück Aschesilber ist und weil sein Großvater Evan Pryce es geschmiedet hat. Weiß, dass das Visier seit 1989 fehlt und dass das Kollegium es als gefährlich einstuft. Verschweigt, dass er den ehemaligen Soldier Daniel Keane auf den Laden angesetzt hat, ohne den Führungsoffizier zu informieren. Redet knapp, mit walisischem Akzent, nennt das Visier „das Stück“.

Miriam Hale, 47

Siegelwahrerin des Kollegiums. Schlank, dunkler Mantel, Ledertasche mit Bleifutter. Will das Visier ins Archiv nach Wales bringen, in einen Bleikasten ohne Nummer, weil sie glaubt, dass es summt und dass Summen nie gut ist. Weiß, dass Evan Pryce das Visier heimlich geschmiedet hat und dass es seit 1989 als verloren gilt. Verschweigt, dass das Kollegium bereits einen Mann nach Cardiff geschickt hat, der sich als Kunsthändler aus Bath ausgibt. Redet langsam, präzise, ohne Höflichkeit.

Daniel Keane, 44

Ehemaliger Soldier, jetzt Sicherheitsberater. Breitschultrig, Lederjacke, Stiefel, ein Stück Aschesilber an einer Kette um den Hals, das Idris Pryce ihm für diesen Auftrag geliehen hat. Will das Visier für den Rüstmeister sichern, weil er Idris Pryce einen Gefallen schuldet. Weiß, dass das Visier summt, wenn man es aufsetzt, und dass es Tote anzieht. Verschweigt, dass er seit seiner Dienstzeit nachts Stimmen hört, wenn er Silber berührt. Redet wenig, beobachtet viel, steht gern im Dunkeln.

Rhys Bowen, 19

Psion. Lebt in einer Pflegefamilie in Splott, jobbt in einem Supermarkt. Seine Gabe ist erwacht, aber noch nicht geöffnet. Er hat in der Nacht, als das Visier ins Schaufenster kam, den Namen „Evan Pryce“ gehört und auf einen Zettel geschrieben. Will wissen, warum er den Namen gehört hat, und ob er verrückt wird. Weiß nichts von O.D.I.N., nichts von Psionen, nichts von dem Visier. Verschweigt, dass er den Namen schon einmal gehört hat, als Kind, im Traum. Redet stockend, vermeidet Augenkontakt, trägt den Zettel immer bei sich.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Ein Pfandleiher in Cardiff hat ein Visier aus Aschesilber im Schaufenster. Nummer 341, Innenseite ein Name: Evan Pryce. Der Rüstmeister von Hort-2 will es zurück, das Kollegium will es ins Archiv. Holt das Stück, bevor es ein Sammler kauft oder bevor sich unsere eigenen Leute in die Quere kommen. Und findet heraus, warum es summt.“
Führungsoffizier

Was die Akte enthält: Adresse des Pfandhandels, Name des Pfandleihers, Foto des Visiers aus einem Onlineinserat, eine kurze Notiz des Rüstmeisters: „Stück

ist seit 1989 verschollen, hergestellt von Evan Pryce, Innenseite trägt seinen Namen, nicht öffnen, nicht aufsetzen“. **Spesen:** 2.000 Euro. **Anfordern:** Ein EMF-Detektor, Salz, ein Beryllium-Isolierbehälter, ein Fahrzeug mit Tarnkennzeichen. Der Führungsoffizier sagt nicht, dass der Rüstmeister und das Kollegium bereits eigene Leute geschickt haben.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zur Konfrontation im Pfandhaus.

Knoten 1: Das Pfandhaus in Grangetown

Ein schmaler Laden in der Clare Road, vollgestopft mit Vitrinen, Regalen und einem Tresen aus dunklem Holz. Das Visier liegt in der mittleren Vitrine, zwischen Ringen und einem alten Fernglas. Owen Gwynne steht hinter dem Tresen und beobachtet jeden, der hereinkommt.

- **Hinweis:** Das Onlineinserat mit dem Foto des Visiers, Nummer 341 sichtbar (führt zu Hort-2, zum Rüstmeister). (Handout 3.1)
- **Hinweis:** Ein EMF-Detektor schlägt in der Nähe der Vitrine aus, auch wenn das Visier nicht getragen wird (führt zu Ursprung Tote).
- **Hinweis:** Nach Menschenkenntnis gegen Machbar (2) erzählt Gwynne von drei Interessenten: einem Kunsthändler aus Bath, einem Antiquitätenhändler aus Bristol und einem stummen Mann in Lederjacke, der nur einmal hereinkam und wieder ging (führt zu Knoten 4, zu Alistair Vane und zu Knoten 3).
- **Hinweis:** Wer das Visier aufsetzt, hört ein Cottage: Regen, eine knarrende Truhe, Atem. Dann Stille (führt zu Evan Pryce, zum Cottage in Snowdonia).
- **Hinweis:** Wer das Visier aufsetzt, spürt eine Wärme, die nicht vom Metall kommt (führt zu Was will es?).
- **Hinweis für Scientist:** Mit einem Multispektralscanner lässt sich der Kristallstaub im Silber analysieren. Die Signatur ist alt, erschöpft und mit einem Echo durchsetzt, das auf einen Todeszeitpunkt vor etwa dreißig Jahren deutet (führt zu Ursprung Tote, zu Evan Pryce).
- **Hinweis für Investigator:** Ein Abgleich der Nummer 341 mit alten Akten des Ermittlungszweigs zeigt, dass die Nummer in einer Liste von Aschesilberstücken aus Hort-2 auftaucht, die 1989 als verschollen gemeldet wurden (führt zu Hort-2, zum Rüstmeister).
- **Hinweis für Thaumaturg:** Eine Probe auf Thaumaturgie gegen Machbar (2) zeigt, dass das Summen kein Angriff ist, sondern eine Wiederholung. Das Visier ist ein Träger, kein Gegner (führt zu Was wirkt?).
- **Hinweis für Soldier:** Ein Soldier mit Nachhall spürt, dass das Silber nicht feindlich ist, sondern wartet (führt zu Was wirkt?).
- **Hinweis für Psion:** Ein Psion hört beim Berühren des Visiers einen Satz: „Nicht einschließen.“ (führt zu Was will es?, mit Gedankenflüstern).

Proben: Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass Gwynne lügt, wenn er sagt, er wisse nicht, woher das Stück stammt. Wahrnehmung gegen Machbar (2), um ein Foto der Visier-Innenseite in Gwynnes Unterlagen zu finden, auf dem der Name „Evan Pryce“ zu sehen ist (führt zu Evan Pryce, zum Brief in Hort-2). Glänzende Klassen: Investigator, Scientist, Thaumaturg, Soldier, Psion.

Knoten 2: Hort-2, die Werkstatt

Ein alter Hort in Cardiff, unter einem unscheinbaren Gebäude in der Nähe des Bahnhofs. Die Werkstatt riecht nach Metall, Öl und Kreide. Idris Pryce arbeitet an einem Schild, als die Zelle eintrifft. Er ist kurz angebunden, aber gesprächig, sobald es um das Visier geht.

- **Hinweis:** Der Rüstmeister bestätigt, dass das Visier seit 1989 fehlt und von seinem Großvater Evan Pryce geschmiedet wurde (führt zu Was ist geschehen?).
- **Hinweis:** In einer Schublade liegt ein alter Brief von Evan Pryce an seinen Enkel: „Das Silber hält, was von uns bleibt. Trag es, und ich bin nicht fort.“ (führt zu Was will es?). (Handout 3.2)
- **Hinweis:** Der Rüstmeister hat Daniel Keane auf den Laden angesetzt, ohne den Führungsoffizier zu informieren (führt zu Daniel Keane, zur Straße vor dem Pfandhaus).
- **Hinweis:** In den Unterlagen des Rüstmeisters liegt ein Registratur-Auszug: Cottage Snowdonia 2025 aufgelöst, ein Neffe aus Wrexham verkaufte das Visier an Gwynne (führt zu Was ist geschehen?).
- **Hinweis:** Der Rüstmeister erzählt, der Psionik-Kern melde seit drei Tagen einen jungen Mann in Splott, dessen Gabe erwacht ist und der nachts Namen hört (führt zu Knoten 5).
- **Hinweis für Soldier:** Ein Nachhall-Wurf in der Werkstatt zeigt, dass das Silber im Hort unruhig ist, seit das Visier wieder aufgetaucht ist. Ein Vorbesitzer warnt vor einem Mann in einem dunklen Mantel,

der das Stück einschließen will (führt zu Knoten 4, zum Kunsthändler aus Bath).

- **Hinweis für Thaumaturg:** Eine Probe auf Thaumaturgie gegen Machbar (2) zeigt, dass das Visier kein gefährliches Artefakt ist, sondern ein Träger. Das Summen ist eine Wiederholung, kein Angriff (führt zu Was wirkt?).

Proben: Nachhall-Wurf, nur für Soldiers mit Nachhall: Die Spielleitung würfelt verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als der Nachhall, spürt der Soldier, dass das Silber im Hort unruhig ist, seit das Visier wieder aufgetaucht ist. Thaumaturgie gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass das Visier kein gefährliches Artefakt ist, sondern ein Träger. Glänzende Klassen: Soldier, Thaumaturg, Investigator.

Knoten 3: Die Straße vor dem Pfandhaus

Die Clare Road bei Nacht: ein Wettbüro, ein Kebabhaus, zwei leerstehende Geschäfte. Gegenüber dem Pfandhaus steht ein alter Ford, in dem Daniel Keane sitzt und den Laden beobachtet. Er ist nervös, weil er das Gefühl hat, selbst beobachtet zu werden.

- **Hinweis:** Keane trägt ein Stück Aschesilber an einer Kette und sagt, es sei seit Tagen warm (führt zu Ursprung Tote).
- **Hinweis:** Keane hat gesehen, wie ein Mann in einem dunklen Mantel den Laden betrat, mit Gwynne sprach und mit leeren Händen wieder ging (führt zu Knoten 4, zum Kunsthändler aus Bath).
- **Hinweis:** Keane weiß, dass Alistair Vane einen Anwalt eingeschaltet hat und dass Vane Schulden hat (führt zu Alistair Vane).
- **Hinweis:** Keane erzählt, dass die Rüstmeister Salz vor die Waffenkammer streuen und das Licht brennen lassen, wenn das Silber nachts summt (führt zu Was wirkt?).
- **Hinweis für Agent:** Keane ist ein ehemaliger Soldier. Ein Agent mit Kontakten kann herausfinden, dass Keane seit drei Tagen in Cardiff ist und im Auftrag von Idris Pryce arbeitet (führt zu Hort-2, zum Rüstmeister).

Proben: Heimlichkeit gegen Schwer (3), um Keane zu folgen, ohne dass er es merkt. Einschüchtern gegen Machbar (2), um Keane zum Reden zu bringen, falls er ausweicht. Glänzende Klassen: Agent, Soldier, Investigator.

Knoten 4: Das Hotel des Kunsthändlers aus Bath

Ein kleines Hotel in der Innenstadt, in dem der Mann vom Kollegium wartet. Er nennt sich Mr. Hartley und gibt sich als Kunsthändler aus Bath aus. In seinem Zimmer liegt eine Ledertasche mit Bleifutter, bereit für das Visier.

- **Hinweis:** Hartley hat eine Notiz des Kollegiums: „Aschesilber mit Echo, sicherstellen, in Blei verpacken, nach Wales bringen“ (führt zu Miriam Hale, zum Kollegium). (Handout 3.3)
- **Hinweis:** Hartley weiß, dass das Visier summt, wenn man es aufsetzt, und dass das Kollegium es deshalb einschließen will (führt zu Was will es?).
- **Hinweis:** Hartley hat Gwynne 5.000 Pfund geboten, aber Gwynne will mehr (führt zu Pfandhaus, zu Gwynne).
- **Hinweis für Psion:** Ein Psion, der Hartley mit Gedankenflüstern (Einfach, 1 PSI) liest, sieht das Bild eines Bleikastens ohne Nummer und hört das Wort „Archiv“ (führt zu Miriam Hale, zum Kollegium).

Proben: Täuschung gegen Schwer (3), um Hartley glauben zu lassen, die Zelle sei vom Kollegium geschickt. Verhandeln gegen Machbar (2), um Hartley dazu zu bringen, seine Anweisungen zu zeigen. Glänzende Klassen: Agent, Psion, Investigator.

Knoten 5: Die Pflegefamilie in Splott

Eine kleine Reihenhaussiedlung im Osten von Cardiff. Rhys Bowen lebt hier bei einer Pflegefamilie. Er hat den Zettel mit dem Namen „Evan Pryce“ in seiner Jackentasche und traut sich nicht, jemandem davon zu erzählen.

- **Hinweis:** Rhys hat in der Nacht, als das Visier ins Schaufenster kam, den Namen „Evan Pryce“ gehört und aufgeschrieben (führt zu Was ist geschehen?, zu Evan Pryce).
- **Hinweis:** Rhys hat den Namen schon einmal gehört, als Kind, im Traum (führt zur Spur zur Stimme).
- **Hinweis:** Rhys weiß aus einem psionischen Eindruck, dass in der Clare Road nachts zweimal das Telefon im Pfandhaus klingelt, ohne dass jemand anruft (führt zu Pfandhaus, zu Ursprung Tote).
- **Hinweis für Psion:** Ein Psion, der Rhys mit Tiefenabfrage (Machbar, 3 PSI, Berührung) untersucht, sieht den Moment, in dem der Name kam: ein Summen, ein Cottage, ein alter Mann, der

das Visier hält (führt zu Evan Pryce, zum Cottage in Snowdonia).

Proben: Überzeugen gegen Machbar (2), um Rhys zu beruhigen und zum Reden zu bringen. Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass Rhys die Wahrheit sagt, aber etwas zurückhält. Glänzende Klassen: Psion, Investigator, Negotiator.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Was ist geschehen? Ein verschollenes Stück Aschesilber ist in einem Pfandhaus in Cardiff aufgetaucht, und mehrere Parteien jagen es. Hinweise in Knoten 1, 2.

Welcher Ursprung? Die Toten. Das Visier trägt ein Echo von Evan Pryce, das summt, wenn jemand es aufsetzt. Hinweise in Knoten 1, 5.

Wo ist es oder wer steckt dahinter? Das Visier liegt in der Vitrine im Pfandhaus, aber drei menschliche Parteien jagen es: der Rüstmeister, das Kollegium und ein gieriger Antiquitätenhändler. Hinweise in Knoten 1, 3, 4.

Was wirkt? Das Visier ist kein Gegner. Es will getragen werden, oder es will zurück zu denen, die es verstehen. Salz, Licht und Silber wirken gegen das Echo, aber sie zerstören es nicht. Ein Ende für das offene Werk: Pryces Wunsch, dass jemand das Stück trägt und versteht. Hinweise in Knoten 1, 2, 3.

Was will es? Das Echo will, dass jemand das Visier trägt und den Namen auf der Innenseite liest. Es will nicht ins Blei, nicht in die Vitrine, nicht in die Waffenkammer. Es will an einen Ort, an dem es gebraucht wird. Hinweise in Knoten 1, 2, 4.

Eskalation

Wenn die Zelle zu langsam ist oder eine der Parteien sie bemerkt, geschieht Folgendes:

- **Nach 24 Stunden:** Alistair Vane erhöht sein Angebot auf 8.000 Pfund und lässt seinen Anwalt bei Gwynne anrufen. Gwynne wird nervös und bestellt alle Interessenten für diese Nacht nach Ladenschluss in den Laden: Wer am meisten bietet, nimmt das Stück mit.
- **Nach 48 Stunden:** Das Kollegium schickt einen zweiten Mann nach Cardiff, der das Visier notfalls mit Gewalt holen soll. Idris Pryce erfährt davon über einen Kontakt im Archiv und weist Daniel Keane an, das Stück vorher aus dem Laden zu holen. Keane widerspricht, gehorcht aber.
- **Nach 72 Stunden:** Das Summen des Visiers wird lauter. In der Nacht klingelt im Pfandhaus das Telefon, und mit ihm die alte Registrierkasse. Die Vitrine beschlägt von innen, obwohl der Laden trocken ist. Evan Pryce erscheint als Umriss im Verkaufsraum, wiederholt seine letzte Stunde im Cottage und greift jeden an, der das Visier einsteckt, in Blei einschließt oder aus dem Laden tragen will.

Wann die Akte rot wird: Wenn Keane und der Mann vom Kollegium im Pfandhaus aufeinandertreffen und Waffen ziehen. Oder wenn der Spuk erscheint und Gwynne in Panik die Polizei ruft.

Grauen-Proben:

- Wer das Visier aufsetzt und das Cottage hört: Grauen gegen Unheimlich (1).
- Wer den Spuk von Evan Pryce sieht, wie er das Visier hält und dabei den Namen des Charakters flüstert: Grauen gegen Verstörend (2).
- Wer miterlebt, wie zwei O.D.I.N.-Stellen aufeinander schießen: Grauen gegen Unheimlich (1), wenn der Charakter selbst zu O.D.I.N. gehört.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Das Pfandhaus in der Clare Road, nach Ladenschluss. Draußen Regen, der gegen die vergitterten Fenster schlägt. Drinnen das Summen des Visiers, das leiser wird, sobald jemand den Raum betritt. Die Vitrine ist geöffnet, das Visier liegt auf dem Tresen, daneben ein alter Hammer und ein Lappen. Der Lageplan ist auf **Karte 3** beschrieben.

Ablauf

1. **Ankunft:** Die Zelle betritt den Laden durch die Glastür. Gwynne steht hinter dem Tresen, die Hände aufgestützt. Vane sitzt auf einem Stuhl neben der Vitrine, die Ledertasche auf dem Schoß. Hartley lehnt an der Wand beim Büro, den Mantel geschlossen. Keane steht in der Ecke beim Fenster, die rechte Hand in der Jackentasche. Alle schweigen. Das Summen ist deutlich zu hören, wie ein Atem, der nicht aufhört.

2. **Der Streit:** Vane bietet 8.000 Pfund, bar, noch heute Nacht. Hartley zieht eine Ledertasche mit Bleifutter aus seinem Mantel und sagt, das Stück sei Eigentum des Kollegiums und werde nicht verkauft. Keane tritt einen Schritt vor und sagt, es gehöre in die Waffenkammer von Hort-2. Gwynne hebt beide Hände und fragt, wer am meisten zahlt.

3. **Der Spuk:** Wenn die Zelle nicht eingreift, erscheint Evan Pryce als Umriss hinter dem Tresen. Er trägt die Kleidung eines alten Mannes aus den Neunzigern, eine Wolljacke, eine Brille. Er nimmt das Visier vom Tresen, hält es ins Licht, flüstert einen Namen. Dann sieht er die Anwesenden an und sagt: „Nicht einschließen." Danach greift er jeden an, der das Visier einsteckt, in die Ledertasche mit Bleifutter legt oder aus dem Laden tragen will.

4. **Die Entscheidung:** Die Zelle muss wählen. Sie kann das Visier dem Rüstmeister geben, dem Kollegium, Vane, Rhys Bowen oder niemandem. Oder sie findet einen dritten Weg. Der Spuk beobachtet jede Bewegung, die das Visier betrifft.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Zelle spricht mit dem Spuk. Ein Charakter setzt das Visier auf und liest laut den Namen auf der Innenseite: „Evan Pryce". Der Spuk hält inne, nickt und verschwindet. Oder ein Charakter sagt: „Ich habe den Namen gehört. Ich weiß, wer du bist." Der Spuk wird ruhig. Danach überzeugt die Zelle die anderen Parteien mit einer Probe auf Überzeugen oder Verhandeln gegen Machbar (2), dass das Stück nicht in Blei gehört, sondern an einen Ort, an dem es getragen wird. Der Rüstmeister und das Kollegium müssen sich einigen, oder die Zelle entscheidet gegen beide.

Mit Kampf: Die Zelle sichert das Visier, hält Keane und Hartley in Schach und vertreibt den Spuk mit Salz und hellem Licht. Das Visier geht an die Zelle, aber der Konflikt zwischen Rüstmeister und Kollegium bleibt ungelöst. Die Akte gilt als erledigt, nicht als gelöst.

Der dritte Weg: Die Zelle gibt das Visier an Rhys Bowen, den jungen Psion aus Splott. Er trägt es, und der Spuk verschwindet endgültig. Aber das Kollegium wird davon erfahren, und der Rüstmeister wird fragen, warum ein Psion, dessen Gabe noch nicht geöffnet ist, das Stück trägt. Der Führungsoffizier wird eine Erklärung verlangen.

Gegner

Evan Pryce als Spuk

Evan Pryce erscheint als Spuk mit den Werten aus dem **Bedrohungsatlas** (Spuk, Handlanger, Kreatur · Tote), mit einer Besonderheit: Er greift nur an, wenn jemand das Visier einsteckt, in die Ledertasche mit Bleifutter legt oder aus dem Laden tragen will. Sein Angriff ist ein Kältegriff, der Rüstung ignoriert. Er verschwindet bei 0 LP und kehrt in der nächsten Nacht zurück, solange das Visier nicht an einem Ort ist, an dem es getragen wird.

Owen Gwynne

Pfandleiher · Menschen

Ein kleiner, grauhaariger Mann mit Goldrandbrille und Pullover mit Lederflicken. Will das Visier so teuer wie möglich verkaufen, ohne Ärger mit der Polizei. Redet schnell, lacht oft, stellt Gegenfragen.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Hammer 2 + 1, Schaden 2, oder Jagdflinte 2 + 2, Schaden 4, Streuung, unter dem Tresen
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 7
Grauen	Keines. Würfelt selbst gegen Unheimlich (1), wenn der Spuk erscheint
Besonderheit	Kennt jeden Winkel des Ladens und den Hinterausgang. Kann in einer Runde den Laden verschließen.
Schwäche	Angst vor Polizei und Ärger. Ein Einschüchtern gegen Machbar (2) bringt ihn zum Reden.
Verhalten	Verhandelt, lügt, weicht aus. Greift nur an, wenn jemand das Visier ohne Bezahlung mitnimmt oder wenn der Spuk ihn in Panik versetzt.

Alistair Vane

Ehemaliger Antiquitätenhändler · Menschen

Ein großer Mann mit teurem Mantel, Ledertasche und Handschuhen. Will das Visier kaufen, um es weiterzuverkaufen. Redet leise, wählt Worte, als koste jedes Wort Geld.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Taschenmesser 2 + 2, Schaden 1, Verdeckt, oder Teleskopschlagstock 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Grauen	Keines. Würfelt selbst gegen Unheimlich (1), wenn der Spuk erscheint
Besonderheit	Hat 8.000 Pfund in bar in der Ledertasche. Bietet jedem in der Zelle Geld, wenn er ihm hilft.

Wert	Angabe
Schwäche	Gier. Ein Verhandeln gegen Machbar (2) lenkt ihn ab oder hält ihn hin.
Verhalten	Bietet, droht, verhandelt. Greift nur an, wenn jemand ihn körperlich angreift oder ihm das Visier wegnimmt.

Mr. Hartley

Kunsthändler des Kollegiums · Menschen

Ein schlanker Mann in dunklem Mantel, der sich als Kunsthändler aus Bath ausgibt. In seiner Ledertasche mit Bleifutter wartet ein Platz für das Visier. Redet präzise, ohne Höflichkeit.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Kompaktpistole 3 + 2, Schaden 2, Verdeckt, oder Totschläger 2 + 2, Schaden 2, Betäubend, Verdeckt
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 8
Grauen	Keines. Würfelt selbst gegen Unheimlich (1), wenn der Spuk erscheint
Besonderheit	Trägt eine Ledertasche mit Bleifutter, die das Visier aufnehmen kann. Hat eine Notiz des Kollegiums mit Anweisungen.
Schwäche	Loyalität zum Kollegium. Eine Probe auf Täuschung gegen Schwer (3) lässt ihn glauben, die Zelle sei vom Kollegium geschickt.
Verhalten	Beobachtet, wartet, handelt im Auftrag. Greift an, wenn jemand das Visier an den Rüstmeister oder Vane geben will.

Daniel Keane

Ehemaliger Soldier, Sicherheitsberater · Menschen

Ein breitschultriger Mann in Lederjacke und Stiefeln, ein Stück Aschesilber an einer Kette um den Hals. Will das Visier für den Rüstmeister sichern. Redet wenig, beobachtet viel, steht gern im Dunkeln.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Klinge der Eskorte 4 + 3, Schaden 2, 3 gegen Wesen aus Rissen, oder Dienstpistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Kampfanzug unter der Jacke) / 14
Grauen	Keines. Würfelt selbst gegen Unheimlich (1), wenn der Spuk erscheint. Er hat Schlimmeres gesehen.
Besonderheit	Trägt ein Stück Aschesilber an einer Kette. Wenn das Visier summt, wird sein Silber warm. Er hört nachts Stimmen, wenn er es berührt.
Schwäche	Schuld gegenüber Idris Pryce. Ein Überzeugen gegen Machbar (2) bringt ihn dazu, einen Moment zu zögern. Er greift Soldaten der Zelle nicht sofort an.
Verhalten	Beobachtet, sichert, greift nur an, wenn jemand das Visier dem Kollegium gibt oder wenn er angegriffen wird.

Rhys Bowen

Psion mit ungeöffneter Gabe · Menschen

Ein junger Mann aus Splott, neunzehn, der in einem Supermarkt jobbt und bei einer Pflegefamilie lebt. Hat den Namen „Evan Pryce“ gehört und auf einen Zettel geschrieben, den er immer bei sich trägt. Redet stockend, vermeidet Augenkontakt.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Wenn er Angst hat, flackert das Licht im Raum.
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 6
Grauen	Keines. Würfelt selbst gegen Unheimlich (1), wenn der Spuk erscheint
Besonderheit	Sein psionisches Potenzial ist erwacht, aber nicht geöffnet. Er hört den Namen „Evan Pryce“ seit seiner Kindheit im Traum. Wenn er das Visier berührt, hört er den Satz: „Nicht einschließen.“
Schwäche	Angst, verrückt zu sein. Ein Überzeugen gegen Machbar (2) beruhigt ihn.
Verhalten	Weicht aus, fragt, beobachtet. Greift nie an.

Nachspiel

Der Schleier: Wenn die Zelle schnell war, bleibt die Sache unter dem Schleier. Gwynne denkt, er habe ein wertvolles Stück an einen exzentrischen Sammler verkauft. Vane denkt, er habe eine Auktion verloren. Keane und Hartley schweigen, weil beide ihre Auftraggeber nicht verraten wollen. Ein Agent kann Zeugenaussagen festigen, ein Journalist kann die

Geschichte umschreiben, falls die Polizei doch gerufen wurde.

Was O.D.I.N. bekommt: Das Visier Nummer 341, wenn die Zelle es abgibt. Oder einen Bericht, warum es nicht abgegeben wurde. Dazu die Erkenntnis, dass das Echo von Evan Pryce kein Angriff ist, sondern ein Wunsch. Der Rüstmeister von Hort-2 wird den Bericht lesen. Die Siegelwahrerin Miriam Hale wird ihn ebenfalls lesen.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn das Visier sichergestellt ist, ohne dass zwei Stellen von O.D.I.N. aufeinander schießen. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für eine Lösung ohne Kampf. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa Rhys Bowen und den Namen, den er hört.

Totenköpfe: Keine, solange die Zelle das Visier nicht zerstört oder an einen Sammler verkauft. Wird es zerstört oder verkauft, zählt es als verlorenes Stück Aschesilber (ein Totenkopf für jeweils zehn verlorene Stücke, Spielleiterbuch). Geht es an Vane und von ihm an einen Sammler, erhält der Abend einen Totenkopf dazu, sobald der Weiterverkauf bekannt wird.

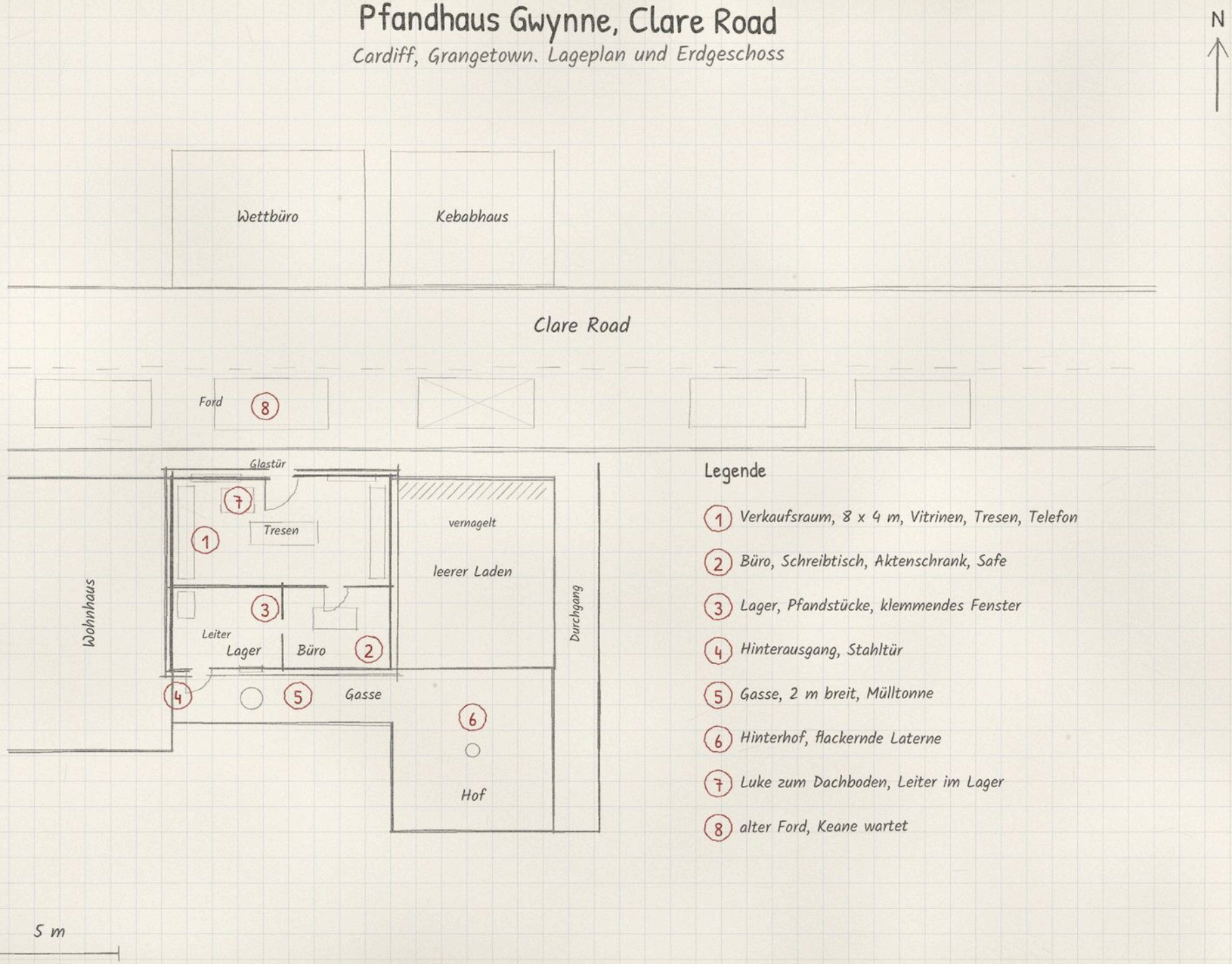
Der offene Faden: Rhys Bowen hat den Namen „Evan Pryce“ gehört, bevor er das Visier je gesehen hat. Warum? Und warum trägt er das Visier jetzt, als hätte er es immer getan? Der Psionik-Kern wird ihn beobachten. Und in der nächsten Nacht, wenn Rhys schläft, summt das Visier leise, und in der Werkstatt von Hort-2 bleibt eine Uhr um 22:10 Uhr stehen.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout 3.1: Onlineinserat des Pfandhauses, mit Foto des Visiers, gefunden in Knoten 1, Pfandhaus, auf dem Tresen oder im Büro.
- Handout 3.2: Brief von Evan Pryce an seinen Enkel, handschriftlich, vergilbt, gefunden in Knoten 2, Hort-2, in einer Schublade des Rüstmeisters.
- Handout 3.3: Notiz des Kollegiums an den Kunsthändler, maschinengeschrieben, ohne Briefkopf, gefunden in Knoten 4, Hotelzimmer des Kunsthändlers aus Bath.
- Karte 3: Das Pfandhaus in der Clare Road, Cardiff, mit Lageplan, Räumen, Maßen und Zugängen, Grundlage für die Konfrontation.

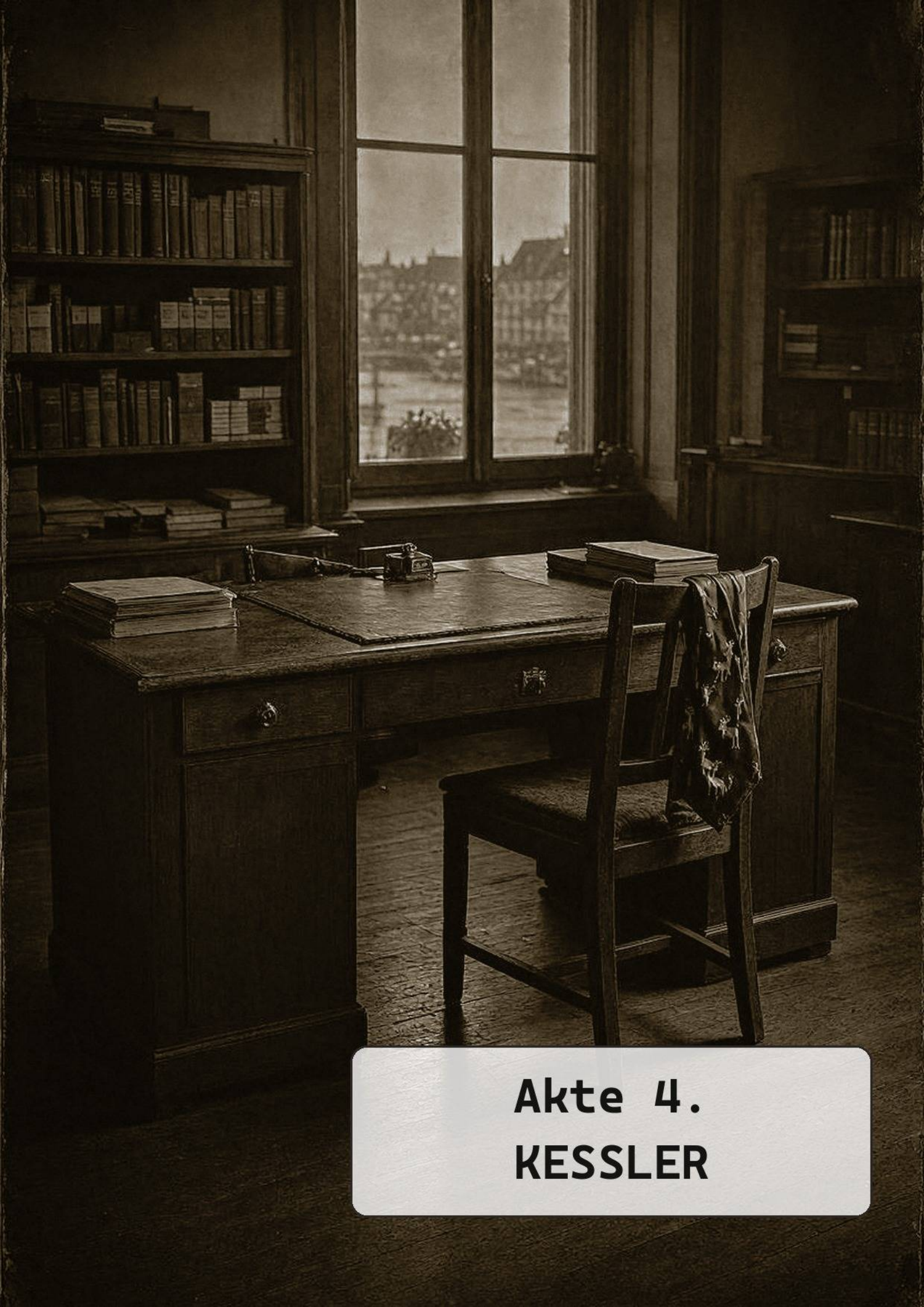
Pfandhaus Gwynne, Clare Road

Cardiff, Grangetown. Lageplan und Erdgeschoss



Legende

1. Verkaufsraum, 8 x 4 m, Vitrinen, Tresen, Telefon
2. Büro, Schreibtisch, Aktenschrank, Safe
3. Lager, Pfandstücke, klemmendes Fenster
4. Hinterausgang, Stahltür
5. Gasse, 2 m breit, Mülltonne
6. Hinterhof, flackernde Laterne
7. Luke zum Dachboden, Leiter im Lager
8. alter Ford, Keane wartet



Akte 4.
KESSLER

Kessler

In Basel ist ein Buchhalter nach langer Krankheit zurückgekehrt. Er heißt Martin Kessler, trägt eine Krawatte mit Rentieren und ist nicht der Mann, für den ihn alle halten. Die Zelle soll herausfinden, wer er wirklich ist, bevor jemand anderes es tut.

Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Kessler	Die Menschen, Spur zur Stimme	3 bis 5	ein langer Abend

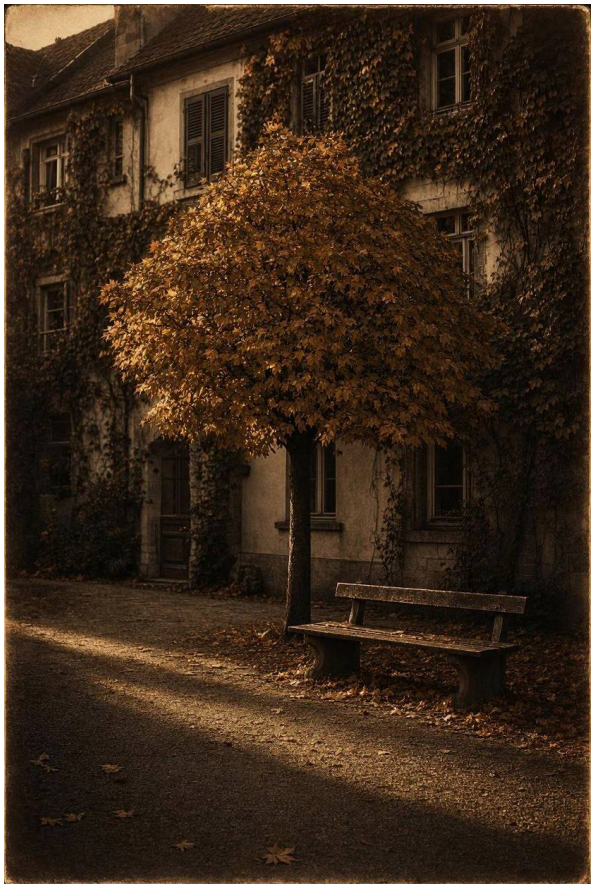
Worum es geht

Die Stiftung „Sammlung und Bewahrung“ in Basel kauft seit Jahrzehnten Kristalle auf, um sie in Blei einzuschließen. Im Stiftungsrat sitzt eine alte Dame namens Renate Albers. In der Buchhaltung arbeitete vier Jahre lang Martin Kessler, ein stiller Mann mit einer Krawatte mit Rentieren. Im März 2025 wurde Kessler krank, sehr krank, und niemand durfte ihn besuchen. Im Januar kam er zurück. Sabine aus der Buchhaltung hat ihn gefragt, warum er sich nicht an Otto erinnert, den Hund des Hausmeisters, den Kessler jeden Morgen gefüttert hat. Kessler hat gelächelt und gesagt, die Krankheit habe ihm das Gedächtnis genommen. Im März hatte die Stiftung ihn der Polizei als verschwunden gemeldet. Im Januar war aus dem Vermissten ein Langzeitkranker geworden, und die Meldung wurde zurückgezogen. Sabine hat beides mitbekommen. Sabine glaubt ihm nicht. Sie hat bei der Polizei angerufen, und die Polizei hat den Anruf an eine Stelle weitergegeben, die es nicht gibt.

Die Zelle soll herausfinden, wer der Mann ist, der sich Martin Kessler nennt. Sie soll diskret sein, denn die Stiftung ist keine gewöhnliche Stiftung, und Renate Albers ist keine gewöhnliche alte Dame.

Was wirklich geschah

Tobias Lenz, genannt Kuckuck, war vier Jahre lang Martin Kessler. Er arbeitete als Buchhalter in der Stiftung, um herauszufinden, wohin die Kristalle gehen, die die Stiftung kauft. 2021 wäre er als Journalist beinahe über ein inszeniertes Ertrinken in der Elbe gestolpert. Die Druckerei in Zürich rekrutierte ihn, um den Artikel zu verhindern. Man gab ihm die Legende Martin Kessler und schickte ihn nach Basel.



Elster, die im Stiftungsrat sitzt und in Wahrheit das Kind ist, das die Hände 1952 nicht geholt haben, erkannte Kuckucks Legende nach drei Wochen. Sie ließ ihn vier Jahre arbeiten und sah ihm zu. Dann ließ sie einen Ordner mit Fotos vom Sommerfest 2024 in der Villa des Direktors in den Keller der Stiftung stellen, zu den Akten der Restaurierungen, wo ein Buchhalter ihn finden würde. Auf einem der Bilder steht sie selbst neben dem Direktor. Elster wollte, dass Kuckuck stolpert. Sie wollte, dass er Fragen stellt. Sie wollte, dass er den Artikel über das Ertrinken in der Elbe zu Ende schreibt.

Kuckuck fand das Bild, nahm es mit und meldete es. Seine Meldung ging nach oben, und weil sie Elster betraf, ging sie an Prometheus. Die Antwort schrieb ein Sekretär. In Mulhouse warteten zwei Männer der Hände, um Kuckuck zu holen. Er kam nicht in Mulhouse an. Er kam über Konstanz, und seitdem folgt ihm jemand.

Der Rat hat einen neuen Plan. Kuckucks Akte wurde auf Kadett gesetzt. Die Legende Martin Kessler wurde nicht beerdigt. Stattdessen wurde sie an Retrieval übergeben: Ein Mann namens Viktor Brunner, ein ehemaliger Hand, der seit 2005 als tot gilt, trägt jetzt die Legende Martin Kessler. Er ist kein Kuckuck. Er ist ein Profi, der vier Jahre lang beobachtet hat, wie Kuckuck die Rolle spielte, und der sie jetzt übernommen hat. Seine Aufgabe ist es, in

der Stiftung zu bleiben, Elster zu beobachten und auf den Moment zu warten, in dem der Rat sie holen will.

Brunner ist gut. Aber er hat einen Fehler gemacht. Er hat Sabine unterschätzt. Und er hat die Krawatte mit den Rentieren getragen, weil sie zur Legende gehört, obwohl er sie hasst.

Der rote Hering: Viktor Brunner hat in der Stiftung eine Akte über einen Kristallkauf aus dem Jahr 2019 gefunden, bei dem die Stiftung einen Nexus-Kristall von einem Sammler in Genf erwarb. Die Akte ist unvollständig, und Brunner glaubt, dass Elster den Kristall nicht ins Bleiarchiv der Stiftung gebracht hat, sondern für sich behalten will. Er hat recht, aber es ist nicht der Grund, warum die Zelle hier ist. Der Kristall liegt in Elsters Haus, in einem Bleikasten, und er summt leise. Wer ihm folgt, findet einen Nexus-Kristall und eine alte Frau, die keine Angst hat. Wer ihn für den eigentlichen Fall hält, verliert Zeit.

Die Spur zur Stimme: Der Kristall in Elsters Haus summt. Ein Psion, der in seine Nähe kommt, hört die Dreizehnte leise, wie ein Lied, das jemand unter Wasser singt. Elster sagt, der Kristall habe ihr einmal geantwortet, als sie einen Namen laut gesagt habe. Sie sagt nicht, welchen.

Personen

Martin Kessler, eigentlich Viktor Brunner

61 Jahre alt, schlank, graue Haare, ruhige Hände. Er trägt die Legende Martin Kessler, Buchhalter der Stiftung. Er will seine Aufgabe erfüllen und unauffällig bleiben. Er weiß, wer Elster ist, und er weiß, dass der Rat sie holen will. Er verschweigt, dass er nicht Kuckuck ist. Er redet langsam, freundlich, mit einer leisen Stimme, als müsse er sich jedes Wort erst überlegen. Er trägt die Krawatte mit Rentieren, weil sie zur Legende gehört.

Renate Albers, genannt Elster

80 Jahre alt, weißes Haar, Perlenkette. Sie sitzt im Stiftungsrat und erkennt jede Lüge in der ersten Minute. Sie will, dass jemand aus dem Zweig das Kinderzimmer mit eigenen Augen sieht. Sie weiß, dass Brunner nicht Kuckuck ist, und sie weiß, dass der Rat sie holen will. Sie verschweigt, dass sie die Fotos vom Sommerfest absichtlich in den Keller stellen ließ. Sie redet höflich, geduldig, in vollständigen Sätzen, und sie sieht jedem zuerst in die Augen, bevor sie antwortet.

Sabine Wirz

47 Jahre alt, Buchhalterin, seit zwölf Jahren in der Stiftung. Sie hat Kessler gemocht, den ersten und den zweiten. Sie will wissen, warum er sich nicht an Otto erinnert. Sie weiß, dass Kessler vor seiner Krankheit jeden Morgen den Hund des Hausmeisters gefüttert hat. Sie verschweigt, dass sie einen Schlüssel zu Kesslers Schreibtisch hat, den sie nie zurückgegeben hat. Sie redet schnell, in kurzen Sätzen, und sie raucht vor der Tür, obwohl es verboten ist.

Otto

Ein alter Mischling, Alter unbekannt. Der Hund des Hausmeisters, der jeden Morgen um acht vor der Tür der Buchhaltung sitzt. Er knurrt, wenn Brunner vorbeigeht. Er wedelt, wenn Sabine kommt. Er weiß mehr als alle anderen, aber er sagt es nicht.

Herr Leuenberger

Ende sechzig, Direktor der Stiftung, früher selbst bei den Händen, gilt seit 1990 als tot. Er kauft Kristalle und schließt sie in Blei ein. Er will, dass die Stiftung weiterarbeitet, und er will nicht, dass der Rat Elster bekommt. Er weiß, dass Brunner nicht Kuckuck ist, weil er Kuckuck vier Jahre lang beobachtet hat. Brunner kennt er aus seiner eigenen Zeit bei den Händen. Er verschweigt, dass er Elster seit 1990 kennt. Er redet freundlich, gründlich, und er lächelt, wenn er lügt.

Die Setzerin

89 Jahre alt, arbeitet seit 1961 im Kinderzimmer in Zürich. Sie hat die Legende Martin Kessler geschrieben. Die Legende Renate Albers pflegt sie seit 1990 allein. Sie weiß, wer Brunner ist, und sie weiß, wer Elster ist. Sie verschweigt beides. Sie redet leise, mit einer Stimme wie Papier, und sie sagt nie mehr, als nötig ist.

Ein Kurier der Offenen

34 Jahre alt, ein ehemaliges Kind, das die Offenen gerettet haben. Er arbeitet für Elster und bringt ihr Nachrichten aus den Karpaten. Er will Elster beschützen. Er weiß, dass der Rat sie holen will, und er weiß, dass Brunner für den Rat arbeitet. Er verschweigt, wo er wohnt. Er redet wenig, beobachtet viel, und er trägt eine Kompaktpistole unter der Jacke.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„In Basel ist ein Buchhalter nach langer Krankheit an seinen Arbeitsplatz zurückgekehrt. Er heißt Martin Kessler, er trägt eine Krawatte mit Rentieren, und er ist nicht Kuckuck. Die Zelle soll herausfinden, wer er ist. Sabine aus der Buchhaltung hat ihn schon gefragt, warum er sich nicht an Otto erinnert. Das war klug von Sabine. Vielleicht zu klug. Haltet sie aus der Sache raus, wenn ihr könnt. Die Stiftung ist nicht irgendeine Stiftung. Renate Albers sitzt im Stiftungsrat. Wenn sie euch anspricht, seid höflich. Wenn sie euch anlügt, merkt ihr es nicht. Und wenn ihr herausfindet, wer Kessler ist, meldet es, bevor ihr etwas unternehmt. Das ist ein Befehl."
Führungsoffizier

Was die Akte enthält: Adresse der Stiftung, Name der Buchhalterin (Sabine Wirz), Name des Direktors (Herr Leuenberger), ein älteres Personalbild aus Kuckucks Legendenakte, aufgenommen 2021 bei der Übernahme der Legende. Ein Vermerk: „Kuckuck, Tobias Lenz, Legende Martin Kessler, seit 2021 in Basel. Letzte Meldung im März 2025. Seitdem krank. Rückkehr im Januar 2026, gemeldet von Sabine Wirz."

Spesen: 2.000 Euro.

Anfordern: Ein Dienstfahrzeug, Wanzen (5 Stück), ein EMF-Detektor, ein Feldscanner, Falsche Papiere für Basel. Ein Psion mit freiem Helm ist nicht verfügbar. Der Führungsoffizier sagt: „Nehmt euch Zeit. Die Stiftung hat Zeit. Elster hat Zeit. Nur Sabine hat keine."

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zur Konfrontation.

Knoten 1: Die Stiftung

Ein altes Stadthaus am Rheinufer, drei Stockwerke, ein Innenhof mit einem Ahornbaum. Im Erdgeschoss die Buchhaltung, im ersten Stock die Direktion, im zweiten Stock der Stiftungsrat, im Keller das Bleiarchiv. Der Grundriss der Stiftung ist auf Karte 4 dargestellt.

- **Hinweis:** Sabine Wirz erzählt von Otto und der fehlenden Erinnerung. (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Im Keller, bei den Akten der Restaurierungen, steht ein Ordner mit Fotos vom Sommerfest 2024. Ein Bild fehlt, auf einem anderen steht Martin Kessler. Ein Investigator mit Ermittlung oder ein Agent mit Menschenkenntnis erkennt die Abweichung. (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Kesslers Büro ist leer. Kein persönlicher Gegenstand, kein Foto, kein Stift, der nicht zur Stiftung gehört. Ein Agent mit Ermittlung oder ein Investigator mit Wahrnehmung findet, dass das Büro zu sauber ist. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** In Kesslers Personalakte liegt für zehn Monate Krankheit kein einziges Attest. Sabine hat es bemerkt. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Leuenberger erkennt Brunner aus seiner Zeit bei den Händen. Den Namen Viktor Brunner sagt er nur, wenn die Zelle ihm verspricht, Elster nicht auszuliefern. (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Ein Psion, der Kesslers Gedanken liest, hört klare, kontrollierte Gedanken, keine Verzerrung. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Leuenbergers Kalender zeigt für die kommende Woche eine späte Sitzung des Stiftungsrats, in drei Tagen, nach Dienstschluss. Eine Einladung dazu liegt in der Direktion. (führt zur Konfrontation)

Proben: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass Sabine mehr weiß, als sie sagt. Ermittlung gegen Machbar (2), um den Ordner zu finden. Gedankenflüstern (WK + Telepathie), Brunner leistet Widerstand.

Hier glänzen Agent, Investigator und Psion.

Knoten 2: Das Foto

Das Foto vom Sommerfest 2024, aufgenommen im Garten der Villa des Direktors. Es zeigt Martin Kessler mit der Krawatte mit Rentieren und einem Lächeln, das nicht ganz zu ihm passt. Am Rand, angeschnitten, eine alte Frau mit weißem Haar. Das Foto ist als Handout 4.1 beigelegt.

- **Hinweis:** Ein Investigator mit Ermittlung oder ein Agent mit Menschenkenntnis erkennt, dass der Mann auf dem Foto nicht derselbe ist wie der Mann, der heute in der Stiftung arbeitet. (führt zu Knoten 1)
- **Hinweis:** Auf der Rückseite steht mit Bleistift: „Sommerfest 2024, Martin Kessler." Die Handschrift ist nicht von Sabine. Ein Investigator mit Ermittlung oder ein Agent mit Wahrnehmung erkennt, dass die Handschrift alt ist, sehr alt. (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Der Ordner stand zwischen Akten, die nur die Buchhaltung braucht. Ein Investigator mit Ermittlung erkennt, dass jemand ihn dort abgestellt hat, wo ein Buchhalter ihn finden würde. (führt zu Knoten 3)

Proben: Ermittlung gegen Schwer (3), um die Abweichung zu erkennen. Ermittlung gegen Schwer (3), um die Handschrift zu identifizieren.

Hier glänzen Investigator und Agent.

Knoten 3: Elsters Haus

Ein altes Haus im Basler Quartier Gundeldingen, nahe der Heiliggeistkirche, mit einem Garten, in dem Rosen wachsen, und einer Tür, die nie abgeschlossen ist. Im Wohnzimmer steht ein Bleikasten, in dem ein Kristall summt.

- **Hinweis:** Elster sagt: „Sagen Sie Ihrem Führungsoffizier, dass ich die Legende Renate Albers seit 1989 trage und dass sie 1952 für mich geschrieben wurde. Er wird wissen, was das bedeutet." (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Der Kristall im Bleikasten summt. Ein Psion mit Aura-Erkennung hört die Dreizehnte leise, wie ein Lied, das jemand unter Wasser singt. (führt zur Spur zur Stimme)
- **Hinweis:** Der Kurier der Offenen beobachtet das Haus. Ein Soldier oder Investigator mit Wahrnehmung erkennt ihn. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Ein Foto von 1952 liegt versteckt in einem Buch im Wohnzimmer. Es zeigt ein Mädchen von sechs Jahren, das vor einem Haus in Leipzig steht. Die Rückseite ist unbeschriftet. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Elster sagt, der Rat werde sie holen, in drei Tagen, bei der späten Sitzung des Stiftungsrats. Sie weiß es von ihrem Kurier. (führt zur Konfrontation)

Proben: Wahrnehmung gegen Machbar (2), um den Kurier zu entdecken. Aura-Erkennung (WE + Präkognition, Einfach 1, 1 PSI), um das Summen zu hören.

Hier glänzen Psion, Soldier, Investigator und Agent.

Knoten 4: Die Druckerei in Zürich

Ein unscheinbares Gebäude in Zürich, in dem das Legendenbüro des Operativen Zweigs arbeitet. Unter dem Dach liegt das Kinderzimmer, in dem die Setzerin seit 1961 Kinderleben schreibt.

- **Hinweis:** Die Setzerin sagt: „Die Legende Kessler wurde nicht beerdigt. Das war ein Fehler." (führt zu Knoten 1)
- **Hinweis:** Die Akte der Legende Martin Kessler ist nicht geschlossen. Ein Agent oder Investigator findet den Vermerk: „Übergabe an Retrieval, Januar 2026. Neuer Träger: V. B." (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Die Akte von Kuckuck wurde auf Kadett gesetzt. Ein Investigator mit Zugang zur Registratur findet den Vermerk. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Die Setzerin pflegt die Legende Renate Albers seit 1990 allein. Ein Agent oder Investigator erfährt, dass sie für niemanden sonst arbeitet. (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Der Brief der Setzerin liegt der Akte der Legende Kessler bei (Handout 4.2).
- **Hinweis:** Der Kadett-Vermerk aus Kuckucks Akte, ein Auszug der Registratur, ist als Handout 4.3 beigelegt.

Proben: Ermittlung gegen Schwer (3), um die Akte zu finden. Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass die Setzerin mehr weiß, als sie sagt.

Hier glänzen Agent und Investigator.

Knoten 5: Der tote Briefkasten

Ein Schließfach im Bahnhof Basel SBB, das Brunner für Meldungen an den Rat benutzt, und der alte tote Briefkasten des Zweigs im Stadtpark, in der Ritze der Mauer hinter dem Musikpavillon. Über ihn hat Kuckuck gemeldet. Ein Agent mit Zugang zu den Unterlagen des Zweigs findet die Handschrift eines Sekretärs von Prometheus.

- **Hinweis:** Die Antwort auf Kuckucks Meldung kam nicht von seinem Führungsoffizier, sondern von einem Sekretär von Prometheus. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** In Mulhouse warteten zwei Männer der Hände. Ein Soldier oder Investigator, der die Reisebewegungen von Kuckuck rekonstruiert, findet, dass er über Konstanz kam, nicht über Mulhouse. (führt zu Knoten 1)
- **Hinweis:** Die Meldungen im Schließfach sind mit „V. B." abgezeichnet. Wer das Kürzel mit den alten Listen der Hände abgleicht, findet einen Viktor Brunner, gestorben 2005. Das Schließfach findet ein Agent, der Brunner mit Heimlichkeit folgt. (führt zu Knoten 1)
- **Hinweis:** Eine Kopie von Brunners letzter Meldung liegt im Briefkasten. Sie nennt Datum und Ort des Zugriffs auf Elster: die Stiftung, in drei Tagen, zur späten Sitzung des Stiftungsrats. (führt zur Konfrontation)

Proben: Heimlichkeit gegen Schwer (3), um Brunner zu folgen. Ermittlung gegen Machbar (2), um die Reisebewegungen zu rekonstruieren.

Hier glänzen Agent, Soldier und Investigator.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

- **Was ist geschehen?** Ein Mann, der nicht Kuckuck ist, trägt die Legende Martin Kessler und arbeitet in der Stiftung. Er ist nach einer Krankheit zurückgekehrt, die es nie gab, und er hat die Rolle übernommen, ohne die Feinheiten zu kennen. Hinweise in Knoten 1 und 2.
- **Welcher Ursprung?** Die Menschen. Kein Riss, kein Kristall, kein Toter. Nur eine Legende, die von einem anderen Menschen getragen wird. Hinweise in Knoten 1 und 4.
- **Wer steckt dahinter?** Der Rat. Die Legende wurde nicht beerdigt, sondern an Retrieval übergeben. Ein neuer Träger wurde eingesetzt, um Elster zu beobachten. Hinweise in Knoten 4 und 5.
- **Was wirkt?** Die Beerdigung der Legende. Wenn die Zelle herausfindet, wer Brunner ist, und es meldet, kann der Rat die Legende beerdigen. Wenn die Zelle Elster hilft, kann sie das Kinderzimmer sehen. Wenn die Zelle nichts tut, holt der Rat Elster. Hinweise in Knoten 1, 3 und 4.
- **Was will es?** Der Rat will Elster. Brunner will seine Aufgabe erfüllen. Elster will, dass jemand aus dem Zweig das Kinderzimmer sieht. Hinweise in Knoten 1, 3, 4 und 5.

Eskalation

Wenn die Zelle zu langsam ist, wird Brunner nervös. Er merkt, dass Sabine Fragen stellt, und er merkt, dass die Zelle in der Stiftung ist. Er meldet es an den Rat, und der Rat schickt zwei Männer der Hände nach Basel, um Elster zu holen.

Wenn die Zelle Brunner zu offen beobachtet, bemerkt er es. Er wird vorsichtiger, wechselt den toten Briefkasten und beginnt, die Zelle zu beobachten. Ein Agent mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) bemerkt, dass er beschattet wird. Brunner bleibt dabei unauffällig, ein grauer Mann, der an einer Haltestelle steht und in die falsche Richtung sieht.

Wenn die Zelle Elster besucht, wird der Kurier der Offenen misstrauisch. Er folgt der Zelle und greift ein, wenn er glaubt, dass sie Elster gefährden. Er trägt eine Kompaktpistole unter der Jacke und spricht nicht, bevor er nicht sicher ist, wen er vor sich hat.

Die Akte wird rot, wenn die zwei Männer der Hände in Basel ankommen. Das geschieht, wenn die Zelle drei Tage verstreichen lässt, gerechnet ab dem ersten Hinweis auf die späte Stiftungsratssitzung in drei Tagen, den sie in Leuenbergers Kalender in der Direktion findet oder von Elster oder dem Kurier erfährt. Es geschieht auch, wenn Brunner eine Meldung absetzt, die die Zelle nicht abfängt. Dann wird aus der stillen Ermittlung eine Nacht, in der die Zelle Elster schützen oder ausliefern muss.

Grauen-Proben: Keine, solange die Zelle nicht in Elsters Haus den Kristall öffnet. Dann hört ein Psion die Dreizehnte laut, und alle anderen hören ein Summen, das von innen kommt. Grauen-Probe gegen Unheimlich (1).

ROTE AKTE

Sobald die zwei Männer der Hände in Basel sind, ändert sich der Ton. Die Stiftung ist nachts leer, aber nicht still. Leuenberger bleibt länger, Elster kommt zu einer Sitzung, die keine ist, und Brunner öffnet eine Tür, die er nicht öffnen sollte. Die Zelle hat eine Nacht, um zu entscheiden, wem sie gehört.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Stiftung in der Nacht. Ein altes Stadthaus am Rheinufer, drei Stockwerke, ein Innenhof mit einem Ahornbaum. Die Zelle hat herausgefunden, wer Brunner ist, und muss entscheiden, was sie tut. Die zwei Männer der Hände sind im Haus, um Elster zu holen, die zu einer späten Sitzung des Stiftungsrats gekommen ist. Brunner hat ihnen die Tür geöffnet. Der Schauplatz ist auf Karte 4 beschrieben.

Ablauf in nummerierten Schritten

1. Die Zelle beobachtet, wie zwei Männer der Hände das Haus betreten. Sie kommen über den Hinterausgang zum Rhein hin, leise, professionell, mit schallgedämpften Pistolen. Einer bleibt an der Tür stehen, der andere geht voraus in die Eingangshalle.

2. Im ersten Stock hört die Zelle Leuenbergers Stimme, ruhig und freundlich. Er fragt, was die Herren zu so später Stunde suchen. Die Antwort der Männer ist kurz und kalt: „Sie wissen, warum wir hier sind.“

3. Elster sitzt im zweiten Stock im Sitzungszimmer des Stiftungsrats, mit einem Buch auf dem Schoß, und wartet. Sie hat keine Angst. Vor ihr auf dem Tisch liegt ein Foto von 1952, das ein Mädchen von sechs Jahren vor einem Haus in Leipzig zeigt. Die Rückseite ist unbeschriftet.

4. Brunner steht im Treppenhaus und bewacht den Weg. Er hat die Krawatte mit Rentieren abgelegt. Er trägt eine dunkle Jacke und hält eine Pistole in der Hand, die er nicht hebt, solange niemand die Treppe betritt.

5. Wenn die Zelle nichts tut, führen die Männer der Hände Elster über die Treppe nach unten. Leuenberger stellt sich ihnen in den Weg. Einer der Männer schlägt ihn mit dem Griff der Pistole nieder. Elster geht ruhig mit, als wäre der Weg ihre eigene Entscheidung.

6. Wenn die Zelle eingreift, geschieht das am besten im Treppenhaus oder in der Eingangshalle. Brunner zieht sich zurück, sobald er sieht, dass der Plan scheitert. Die Männer der Hände kämpfen, bis sie fallen oder fliehen können.

Lösungen

Lösungsweg ohne Kampf: Die Zelle konfrontiert Brunner mit dem Foto vom Sommerfest und den fehlenden Attesten. Ein Agent oder Negotiator mit Überzeugen gegen Schwer (3) bringt ihn dazu, die Männer der Hände zurückzurufen. Brunner ist kein Fanatiker. Er ist ein Profi, der weiß, wann ein Plan gescheitert ist. Er senkt die Waffe, nickt der Zelle zu und geht über den Hinterausgang zum Rhein. Die Männer der Hände folgen ihm, wenn er ihnen sagt, dass der Einsatz abgebrochen ist. Vorher verlangt Brunner eines: dass die Zelle schweigt, gegenüber dem Rat und gegenüber dem Zweig. Er will nicht gejagt werden. Er will nur verschwinden.

Lösungsweg mit Kampf: Die Zelle stellt sich den Männern der Hände im Treppenhaus. Ein Soldier mit Heimlichkeit gegen Schwer (3) kann sie überraschen, ein Agent mit Heimlichkeit gegen Schwer (3) ebenfalls. Brunner zieht sich zurück, wenn er sieht, dass der Plan scheitert. Die Männer der Hände kämpfen mit schallgedämpften Pistolen und im Nahkampf. Sie versuchen nicht, die Zelle zu töten, sondern sie aufzuhalten. Wer sie überwältigt, findet an einem der Männer einen Autoschlüssel für einen Wagen, der am Rheinufer steht, und in dessen Handschuhfach eine Karte mit dem Weg nach Mulhouse.

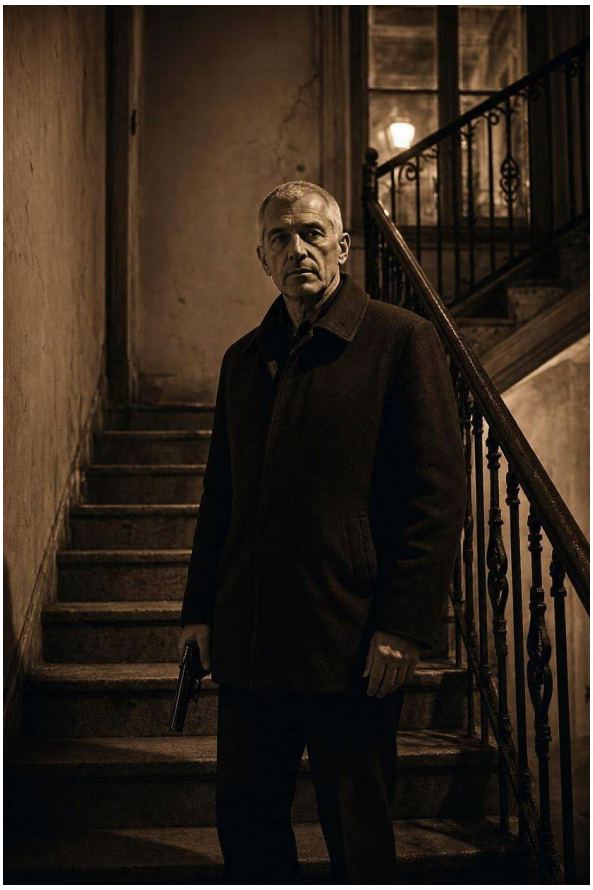
Lösungsweg mit Elster: Die Zelle geht zu Elster und sagt ihr, dass der Rat sie holt. Elster lächelt und sagt: „Ich weiß. Ich warte seit 1989.“ Sie bietet der Zelle an, mit ihr zu kommen, ins Kinderzimmer nach Zürich, bevor der Rat sie holt. Wenn die Zelle zustimmt, verlässt Elster die Stiftung durch den Keller, durch einen Gang, den nur sie und Leuenberger kennen. Der Gang führt zum Rheinufer, wo der Kurier der Offenen mit einem Wagen wartet. Elster steigt ein und sieht die Zelle an: „Kommen Sie. Oder bleiben Sie. Aber entscheiden Sie sich, bevor die Hände an der Tür sind.“

Gegner

Die Männer der Hände: Zwei Hände. Werte wie Hand im Baustein Psion (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch). Sie tragen schallgedämpfte Pistolen, sind leise und professionell. Sie kämpfen koordiniert und ziehen sich zurück, wenn der Auftrag scheitert.

Viktor Brunner, genannt Martin Kessler

Elite · Menschen



Ein ehemaliger Hand, der seit 2005 als tot gilt. Ein Profi, der vier Jahre lang beobachtet hat, wie Kuckuck die Rolle Martin Kessler spielte, und der sie jetzt übernommen hat. Er trägt die Legende vollständig, aber er hasst die Krawatte mit Rentieren. Er reagiert auf keinen anderen Namen als Martin Kessler, solange er die Legende trägt.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Schallgedämpfte Pistole 4 + 4, Schaden 3, Leise
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 11

Wert	Angabe
Täuschung, Verkleidung	4 + 4
Grauen	Keines
Besonderheit	Kennt die Legende Martin Kessler vollständig und reagiert auf keinen anderen Namen
Schwäche	Die Krawatte mit Rentieren. Wer sie ihm vorhält, bringt ihn für eine Runde aus dem Takt: −2 Würfel auf alle Proben
Verhalten	Brunner kämpft nicht, wenn er nicht muss. Er beobachtet, bewacht den Weg und zieht sich zurück, sobald der Plan scheitert. Er tötet nur, wenn er keinen anderen Ausweg sieht.

Der Kurier der Offenen: Werte wie Kurier der Offenen im Baustein Agent (Spielleiterbuch). Er trägt Papiere aus Elsters Werkstatt. Wer sie prüft, würfelt mit −2 Würfeln. Er kennt einen toten Briefkasten des Zweigs und weiß, wo Elster im Notfall untertauchen kann.

Nachspiel

Der Schleier: Die Stiftung meldet einen Einbruch, der von der Polizei als erfolglos abgelegt wird. Ein Agent kann die Spuren verwischen, mit einer Probe auf Täuschung gegen Machbar (2). Sabine Wirz erzählt, dass Kessler gekündigt hat und nach Deutschland gezogen ist. Sie glaubt es selbst nicht, aber sie fragt nicht weiter. Der Hund Otto sitzt weiter jeden Morgen um acht vor der Tür der Buchhaltung und wartet auf jemanden, der nicht mehr kommt.

Was O.D.I.N. bekommt: Die Akte der Legende Martin Kessler, geschlossen und beerdigt. Die Akte von Kuckuck, mit dem Vermerk „Kadett“. Einen Bericht über Elster, der an Prometheus geht. Wenn die Zelle den Nexus-Kristall aus Elsters Haus sicherstellt, geht er an das Kollegium, nicht an den Rat.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn die Zelle herausfindet, wer Kessler ist. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für eine Lösung ohne Kampf oder eine, die Elster ins Kinderzimmer bringt. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa den Nexus-Kristall in Elsters Haus.

Totenköpfe: Die Stiftung in Basel verliert einen Totenkopf, wenn die Zelle den Nexus-Kristall sicherstellt und an O.D.I.N. übergibt. Die Offenen verlieren einen Totenkopf, wenn die Zelle Elster an den Rat ausliefert. Der Rat gewinnt keinen Totenkopf, aber er vergisst nicht.

Der offene Faden: In Elsters Haus steht ein Bleikasten, in dem ein Kristall summt. Wenn die Zelle ihn öffnet, hört ein Psion die Dreizehnte, und die Dreizehnte hört ihn. Der Kristall ist ein Nexus-Kristall, und er hat einen Namen, den Elster einmal laut gesagt hat. Sie sagt nicht, welchen.

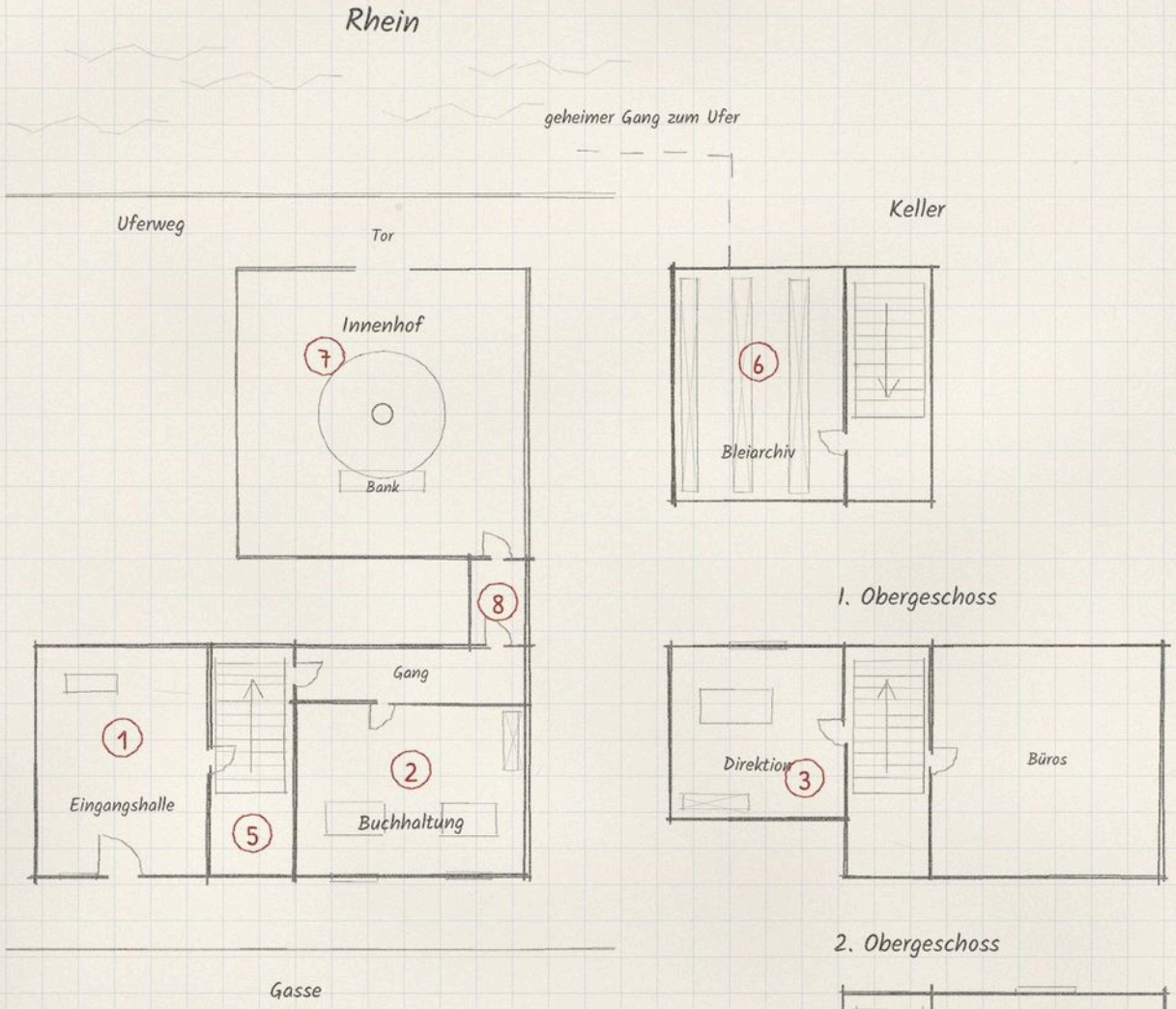
HANDOUTS UND KARTE

- Handout 4.1: Das Foto vom Sommerfest, in Knoten 1 und 2, im Ordner im Keller der Stiftung.
- Handout 4.2: Der Brief der Setzerin, in Knoten 4, liegt der Akte der Legende Martin Kessler bei oder wird beim Betreten der Druckerei ausgehändigt.
- Handout 4.3: Der Kadett-Vermerk, ein Auszug der Registratur, in Knoten 4, im Archiv der Druckerei, in der Akte von Kuckuck.
- Karte 4: Die Stiftung Sammlung und Bewahrung, Basel, mit allen Räumen, Türen, Fenstern und Wegen für die Konfrontation.

Stiftung Sammlung und Bewahrung

Basel, Stadthaus am Rhein. Erdgeschoss mit Hof, rechts die anderen Geschosse

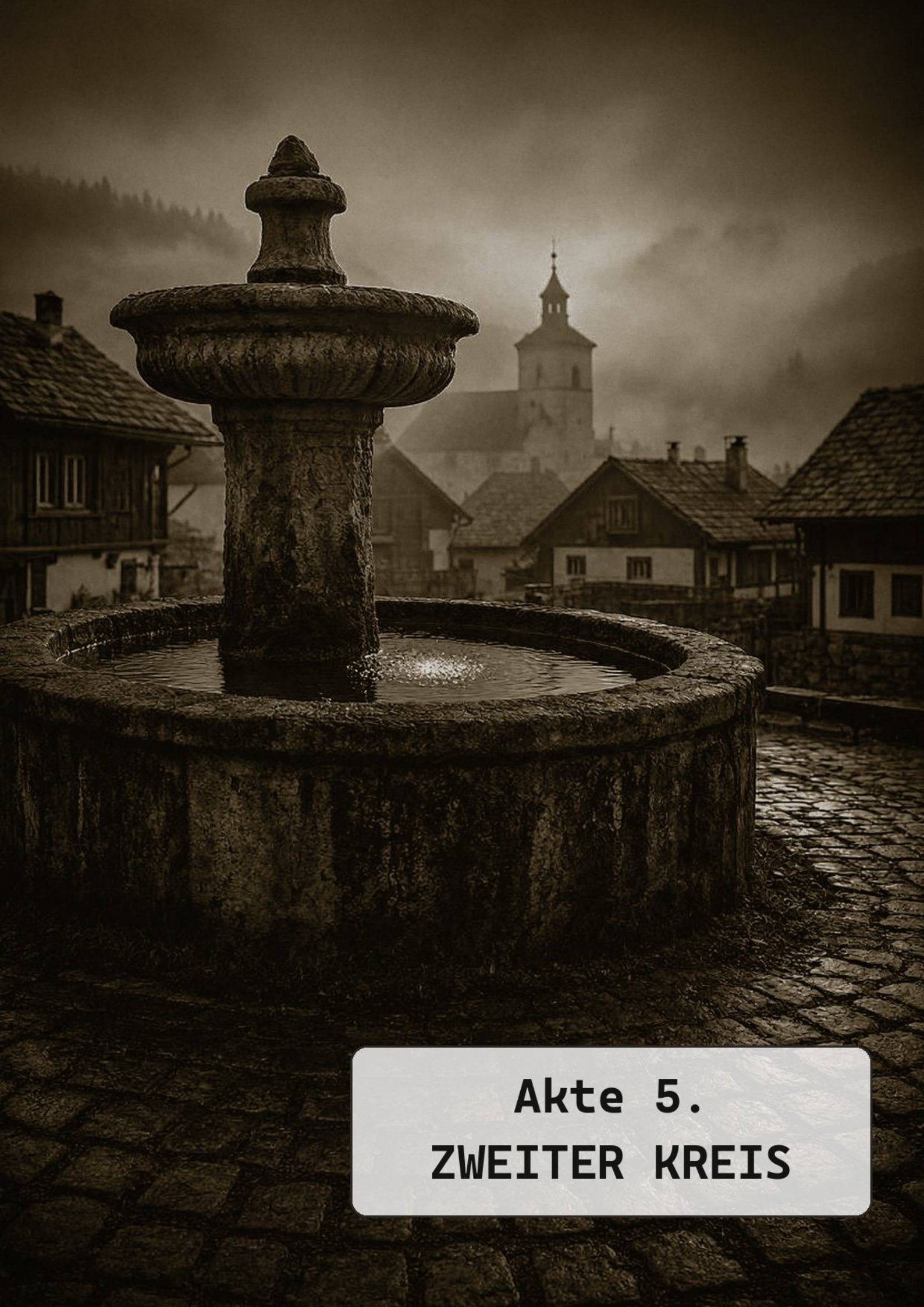
N



Legende

1. Eingangshalle, Garderobe, Empfang
2. Buchhaltung, Tische von Sabine und Kessler
3. Direktion, Leuenbergers Büro, 1. OG
4. Sitzungszimmer des Stiftungsrats, 2. OG
5. Treppenhaus, Stein, Geländer aus Eisen
6. Keller, Bleiarchiv, geheimer Gang
7. Innenhof, Ahornbaum, Bank
8. Hinterausgang zum Rhein, Riegel innen

5 m



Akte 5.
ZWEITER KREIS

Zweiter Kreis

Eine Graue Akte, die im Verlauf rot wird. In einem steirischen Dorf singen Kinder nachts im Schlaf, und im Marktbrunnen glitzert ein Licht, das nicht von der Sonne kommt. Die Zelle soll herausfinden, was im Brunnen liegt, warum die Kinder singen und ob eine fremde Familie im Nachbarort etwas damit zu tun hat.

Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Zweiter Kreis	Stimme, Mischform Menschen	3 bis 5	ein langer Abend

Worum es geht

Das Dorf Oberwölz liegt im oberen Murtal, auf etwa 830 Metern, umgeben von bewaldeten Hängen. Seit sieben Nächten singen die Kinder des Dorfes im Schlaf. Alle dasselbe Lied, eine Melodie ohne Text, die kein Erwachsener im Dorf je gehört hat. Die Kinder singen nicht gleichzeitig, sondern versetzt, als antworteten sie einander. Am Morgen erinnern sie sich an nichts. Die Eltern sind erschöpft, die Schule meldet Konzentrationsschwächen, der Dorfarzt spricht von Schulstress und einer vorübergehenden Erscheinung.

Im Brunnen am Anger, dem alten Marktbrunnen aus dem 17. Jahrhundert, glitzert seit einer Woche etwas. Das Wasser ist klar, aber wer bei Sonnenaufgang hineinsieht, sieht am Grund ein Licht, das nicht von der Sonne kommt. Zwei Bauern haben es gemeldet, einer hat eine Probe entnommen. Die Probe steht in einem Einmachglas in seiner Küche und ist nachts warm geworden.

Im Nachbarort St. Peter am Kammersberg, zwölf Kilometer entfernt, hat vor drei Monaten eine Familie das alte Haus am Waldrand gekauft. Niemand kennt sie, sie grüßen freundlich, die Kinder gehen nicht zur Schule. Ihre Kinder singen nicht. Die Zelle soll herausfinden, was im Brunnen liegt, warum die Kinder singen und ob die fremde Familie etwas damit zu tun hat.

Was wirklich geschah

Im Brunnen von Oberwölz liegt seit sieben Tagen ein Kristall, klein, kaum daumengroß, klar mit einem milchigen Kern. Er ist kein Nexus-Kristall, sondern ein Rissfragment, entstanden, als sich vor sieben Tagen in der Brunnenröhre für wenige Sekunden ein Riss öffnete. Der Riss öffnete sich, weil das Dorf auf dem zweiten Kreis um das Institut liegt und der Öffner unter Bern seit 2019 im Takt von Nordlicht klopft. Der Abstand der Pulse ist kürzer geworden. An dünnen Stellen antwortet die Welt jetzt nicht mehr nur mit Klopfen, sondern mit kleinen Rissen. Der Kristall ist ein Wort der Stimme, erstarrt im Wasser.

Der Kristall kontaminiert das Grundwasser. Wer davon trinkt, trägt die Stimme in sich, leise, wie ein Summen. Bei Erwachsenen verblasst es nach Stunden. Bei Kindern, deren Gabe noch schläft, bleibt es länger. Nachts, wenn der Körper ruht, singt es aus ihnen heraus. Die Kinder singen nicht dasselbe Lied, weil sie es gehört haben. Sie singen es, weil der Kristall in ihnen antwortet, jedes Kind eine Stimme, alle im Takt des Öffners.

Die Familie im Nachbarort sind Menschen, keine Verwandelten: Dr. Eva Leitner, 48, Biochemikerin, und Thomas Leitner, 51, Ingenieur. Bis 2019 arbeiteten beide für Morrow Biologics in Leiden. Sie kündigten, nachdem sie in internen Unterlagen auf die Studie MB-7 gestoßen waren und verstanden hatten, dass ihr Arbeitgeber mit Zellen aus Rissen experimentierte. Sie flohen mit ihren beiden Kindern, Mara, 11, und Jakob, 9, und lebten seitdem unter wechselnden Namen an wechselnden Orten. Vor drei Monaten kauften sie das Haus in St. Peter unter dem Namen Lechner. Sie haben den Kristall nicht gelegt. Sie haben ihn gefunden.

Eva Leitner besitzt einen modifizierten Multispektralscanner, den sie aus Teilen von Morrow

gebaut hat. Das Gerät schlug vor sieben Tagen auf das Signal des Kristalls an. Seitdem fährt sie jede Nacht nach Oberwölz, parkt am Waldrand und misst. Sie will den Kristall bergen, bevor O.D.I.N. oder Morrow ihn findet. In der ersten Nacht nach dem Auftauchen des Signals brachte Eva kontaminierte Wasserproben ins Haus, um sie zu analysieren. Seitdem gibt sie ihren Kindern jeden Abend ein von ihr entwickeltes Suppressivum, das die Wirkung der Kontamination unterdrückt. Das Mittel ist ein Beruhigungsmittel ohne dauerhaften Schaden, aber gefährlich genug, dass die Zelle eingreifen muss, wenn sie davon erfährt. Eva glaubt, ihre Kinder seien geschützt. In Wahrheit riskiert sie die Gesundheit der beiden: Jede weitere Woche macht sie träger und blasser.

Der rote Hering: Der Dorfarzt Dr. Franz Pichler, 58, hat vor drei Jahren eine Patientin verloren, ein Mädchen mit einer seltenen Schlafstörung. Seitdem glaubt er, dass hinter unerklärlichen Symptomen immer eine psychische Ursache steckt. Er hat den Eltern geraten, die Kinder nicht zu wecken, und der Gemeinde empfohlen, den Brunnen zu reinigen. Er verschweigt, dass er selbst seit einer Woche nachts das Summen hört, weil er jeden Morgen vor Sonnenaufgang aus dem Brunnen trinkt. Er ist kein Täter, aber er lenkt die Ermittlung in die falsche Richtung: auf eine Massenhysterie.

Personen

Dr. Eva Leitner, alias Eva Lechner, 48

Biochemikerin, ehemals Morrow Biologics. Ruhig, präzise, misstrauisch. Will den Kristall bergen und untersuchen, bevor er Schaden anrichtet. Weiß fast alles über die Kontamination, verschweigt ihre Identität und die Medikamente ihrer Kinder. Redet leise, mit vielen Fachbegriffen, vermeidet Augenkontakt.

Thomas Leitner, alias Thomas Lechner, 51

Ingenieur, Evas Mann. Praktisch, wortkarg, baut und wartet die Geräte. Will seine Familie schützen und so schnell wie möglich weiterziehen. Weiß vom Kristall, verschweigt, dass er nachts Wache hält. Redet im Dialekt, wenn er müde ist.

Dr. Franz Pichler, 58

Dorfarzt, seit 25 Jahren in Oberwölz. Glaubt an das Gute im Menschen und an die Schulmedizin. Will das Dorf beruhigen und seinen Ruf wahren. Verschweigt sein eigenes Summen. Redet in beruhigendem Ton, mit langen Pausen.

Maria Steiner, 44

Wirtin des Gasthauses „Zum Goldenen Hirschen“. Pragmatisch, neugierig, kennt jeden im Dorf. Will, dass das Dorf wieder normal wird, und fürchtet um die Gäste. Weiß, dass die Kinder im Schlaf singen, und dass der Brunnen nachts leuchtet. Verschweigt, dass sie die Polizei gerufen hat, die nicht kam. Redet schnell, mit vielen Namen.

Bürgermeister Alois Gruber, 61

Landwirt, seit zwölf Jahren im Amt. Will keine Schlagzeilen und keine Behörden. Weiß von den Messungen der fremden Familie, weil ein Jäger das Auto am Waldrand gesehen hat. Verschweigt, dass er die Leitners für eine Privatfirma hält, die den Brunnen kaufen will. Redet langsam, in langen Sätzen.

Paul Reiter, 66

Pensionierter Volksschullehrer, wohnt am Anger. Hat die Kinder vor drei Tagen nachts singen hören und die Melodie aufgeschrieben. Will verstehen, was geschieht. Weiß, dass das Lied in keinem Liederbuch steht, und dass es „nicht von hier“ klingt. Verschweigt, dass er die Melodie schon einmal gehört hat: 1977, als Gymnasiast auf einer Oberstufenfahrt nach Nordnorwegen, in einer Nacht, über die er nie gesprochen hat. Redet bedächtig, mit Respekt vor jedem Wort.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Oberwölz, Steiermark. Seit einer Woche singen dort die Kinder im Schlaf, und im Marktbrunnen glitzert etwas. Im Nachbarort hat eine Familie ein Haus gekauft, die niemand kennt, und ihre Kinder singen nicht. Findet heraus, was im Brunnen liegt, warum die Kinder singen und wer die Fremden sind. Nehmt Messgeräte mit. Und trinkt nicht aus dem Brunnen.“
Führungsoffizier

Er zögert kurz und fügt hinzu: „Die Nadel auf der Karte zeigt auf diesen Ort. Das ist nie ein gutes Zeichen.“

Was die Akte enthält: Ortsangaben, Namen der wichtigsten Zeugen (Steiner, Pichler, Gruber), ein Foto des Brunnens, ein Ausdruck aus dem Grundbuch von St. Peter mit dem Namen „Lechner“. **Spesen:** 2.000 €.

Anfordern: Häufiges ohne Wartezeit. Ein Multispektralscanner, ein Feldscanner, ein EMF-Detektor und ein Beryllium-Isolierbehälter sind sinnvoll. Der Beryllium-Isolierbehälter ist nicht käuflich und muss über den Wissenschaftlichen Zweig angefordert werden. Der Führungsoffizier sagt das nicht.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zur Konfrontation am Brunnen.

Knoten 1: Der Anger mit dem Marktbrunnen

Der zentrale Platz in Oberwölz, Kopfsteinpflaster, der Brunnen aus dem 17. Jahrhundert mit einer Steinfigur des heiligen Florian. Das Wasser ist klar, am Grund glitzert es: Unter dem Becken führt ein gemauerter Schacht sechs Meter tief zur Quellfassung, und dort unten liegt das Licht. Rundherum: das Gasthaus, die Volksschule, die Kirche.

- **Hinweis:** Eine Wasserprobe, entnommen am Morgen, ist nachts warm und riecht nach Ozon. Ein Biochemist oder Physicist erkennt mit einer Probe auf Chemie gegen Machbar (2): Das Wasser enthält Spuren von Kristallstaub. (führt zu Ursprung Stimme, Knoten 3)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Telepathie hört in der Nähe des Brunnens ein Summen, das aus der Tiefe kommt, ein Paranormal Detective mit EMF-Detektor ebenso. Probe auf WK + Telepathie oder IN + Okkultismus gegen Schwer (3): Es ist kein Gedanke, sondern ein Rhythmus, der sich alle vier Minuten wiederholt. (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Maria Steiner erzählt, dass die Kinder im Schlaf singen, und dass der Brunnen nachts leuchtet. Sie erwähnt beiläufig, dass Dr. Pichler die Eltern beruhigt und von Schulstress spricht. Ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) merkt, dass sie mehr weiß: Sie hat die Polizei gerufen, aber es kam niemand. (führt zu Knoten 2, 4)
- **Hinweis:** Ein Soldier mit Taktik erkennt an den Absperrungen und den Spuren am Brunnenrand, dass hier jemand in der Nacht systematisch gearbeitet hat: Die Holzzaunpfosten sind frisch eingesetzt, und am Rand liegen feine Kratzer von einem Seil oder einer Winde. Probe auf Taktik gegen Machbar (2): Jemand bereitet eine Bergung vor, professionell gesichert. (führt zu Knoten 3, 5)
- **Probe:** Ein Scientist mit einem EMF-Detektor misst Pulse aus dem Brunnen. Schwierigkeit: Machbar (2). Bei Erfolg: Der Abstand beträgt vier Minuten und wird kürzer. Bei grandiosem Erfolg: Das Muster erinnert an alte Aufzeichnungen aus dem Archiv, die der Scientist in einem früheren Einsatz gesehen hat. (führt zu Knoten 3)

Hier glänzen Scientist und Psion. Ein Agent oder Investigator kann über Maria Steiner und die Spuren am Brunnen weitere Zugänge finden.

Knoten 2: Das Gasthaus „Zum Goldenen Hirschen“

Ein Wirtshaus mit dunklem Holz, Wirtin Maria Steiner, am Abend voll mit besorgten Eltern. Hier treffen sich die Leute, die nicht schlafen können.

- **Hinweis:** Paul Reiter hat die Melodie aufgeschrieben. Ein Investigator mit Ermittlung gegen Machbar (2) erkennt: Das Muster aus Kindern, die im Schlaf singen, taucht in alten, offenen Akten auf. Es ist ein bekanntes Vorzeichen der Stimme. (führt zu Ursprung Stimme, Knoten 5)
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Agent beobachtet, dass die Eltern ihre Kinder mit Schlaftabletten ruhigstellen wollen. Dr. Pichler hat sie verschrieben. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Telepathie hört in den Gedanken der Eltern die Angst, dass ihre Kinder „nicht mehr ihre“ sind. Probe auf WK + Telepathie gegen Schwer (3): Ein Kind, das am Nebentisch schläft, summt innerlich, und das Summen antwortet auf den Brunnen. (führt zu Knoten 1, 5)
- **Hinweis:** Ein Agent oder Negotiator befragt die Eltern. Schwierigkeit: Machbar (2). Bei Erfolg: Die Kinder singen nicht gleichzeitig, sondern versetzt, wie ein Kanon. Außerdem erzählt ein Bauer, dass er nachts ein fremdes Auto am Waldrand gesehen hat, das erst kurz vor Sonnenaufgang wegfuhr. (führt zu Knoten 1, 3)
- **Hinweis:** Ein Journalist oder Spy hört am Nebentisch ein Gespräch über die fremde Familie in St. Peter: Sie kaufe nur im Supermarkt ein, die Kinder seien nie draußen, und der Mann fahre nachts weg. (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Maria Steiner bemerkt, dass Dr. Pichler selbst kaum schläft und jeden Morgen vor Sonnenaufgang am Brunnen steht. Sie hat es vom Fenster des Gasthauses aus gesehen. (führt zu Knoten 1, 4)

- **Hinweis:** Paul Reiter zeigt der Zelle einen Zeitungsartikel der „Obermurtaler Bote“ vom 18. November 2026, den Maria Steiner aufbewahrt hat. (Handout 5.1)
- **Hinweis:** Wer Reiters Zögern mit Menschenkenntnis gegen Schwer (3) bemerkt und nachfragt, bekommt von ihm ein Foto von 1977 mit einer Beschriftung auf der Rückseite. (Handout 5.3)

Hier glänzen Investigator, Agent und Psion. Ein Thaumaturg kann über die Melodie oder das Foto weitere Muster erkennen.

Knoten 3: Das Labor im Haus der Leitners

Ein altes Bauernhaus am Waldrand von St. Peter, nach außen unauffällig. Im Keller ein improvisiertes Labor: Multispektralscanner, Kühlschrank, ein Beryllium-Isolierbehälter, Protokolle.

- **Hinweis:** Ein Scientist mit Technik oder Ingenieurwesen findet den modifizierten Multispektralscanner. Probe auf Technik gegen Schwer (3): Das Gerät ist auf die Frequenz des Kristalls kalibriert und hat in den letzten sieben Nächten Messungen in Oberwölz aufgezeichnet. (führt zu Knoten 1, 5)
- **Hinweis:** Ein Agent oder Investigator findet im Schreibtisch einen alten Ausweis von Morrow Biologics mit dem Namen Eva Leitner. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg mit Okkultismus oder ein Scientist mit Akademisches Wissen erkennt im Keller einen Beryllium-Isolierbehälter, der für einen Kristall dieser Größe vorbereitet ist. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Agent durchsucht das Haus. Schwierigkeit: Machbar (2). Bei Erfolg: Im Kühlschrank stehen Medikamente für die Kinder, ein Beruhigungsmittel mit einem handgeschriebenen Etikett, dosiert für Kinder. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Ein Biochemist oder Chemiker analysiert die Medikamente. Probe auf Chemie gegen Schwer (3): Es handelt sich um ein Suppressivum, das die Wirkung der Kontamination unterdrückt. Es ist nicht harmlos, aber ohne dauerhaften Schaden, wenn es bald abgesetzt wird. (führt zu Knoten 4, 5)
- **Hinweis:** Ein handschriftliches Laborprotokoll, Messung Nr. 7, mit fallendem Pulsabstand und der Empfehlung zur Bergung innerhalb von 48 Stunden wegen Entdeckungsrisiko. (Handout 5.2)

Hier glänzen Scientist und Thaumaturg. Ein Agent oder Soldier kann durch die Suche im Haus weitere Hinweise finden.

Knoten 4: Die Ordination von Dr. Pichler

Eine Landarztpraxis im Ortskern, altmodisch, mit einem Wartezimmer voller Zeitschriften. Pichler ist überarbeitet und abweisend.

- **Hinweis:** Ein Agent mit Menschenkenntnis oder ein Investigator mit Menschenkenntnis bemerkt, dass Pichler selbst aus dem Brunnen getrunken hat. Probe auf Menschenkenntnis gegen Schwer (3): Er hört nachts ein Summen und verschweigt es. (führt zu Knoten 1)
- **Hinweis:** Ein Scientist mit Medizin oder Chemie sieht in den Patientenakten, dass Pichler den Kindern Schlaftabletten verschrieben hat, obwohl er an eine psychische Ursache glaubt. (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Ein Investigator mit Ermittlung findet eine alte Patientenakte: ein Mädchen mit Schlafstörung, gestorben vor drei Jahren. Pichler hat den Fall nie abgeschlossen. (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Telepathie liest Pichlers Gedanken. Schwierigkeit: Schwer (3). Bei Erfolg: Er hat Angst, dass er verrückt wird, und glaubt, das Summen sei ein Tinnitus. (führt zu Knoten 1)

Hier glänzen Agent, Scientist und Investigator. Ein Psion kann Pichlers Geheimnis direkt lesen.

Knoten 5: Der Marktbrunnen bei Nacht

Der Anger um Mitternacht, Nebel, Stille. Der Brunnen leuchtet schwach, als läge eine Taschenlampe im Wasser. Die Kinder in den Häusern singen, leise, versetzt, wie ein Kanon.

- **Hinweis:** Ein Scientist mit einem EMF-Detektor oder ein Thaumaturg mit einem Multispektralscanner misst die Pulse direkt am Brunnen. Probe auf Physik gegen Schwer (3): Der Kristall pulsiert periodisch, Abstand vier Minuten, Tendenz fallend. (führt zu Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Telepathie hört den Chor der Kinder als ein einziges Summen, das aus dem Brunnen kommt. Probe auf WK + Telepathie gegen Sehr schwer (4): Der Kristall „singt“ durch die Kinder, und er will gehört werden. Wer ihn zum Schweigen bringt, bringt auch sie zum Schweigen. (führt zu Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg mit Ritualismus kann einen Bannkreis um den Brunnen ziehen. Probe auf

Ritualismus gegen Machbar (2): Der Bannkreis hält die Kontamination auf, bis der Kristall geborgen ist. Salz im Wasser wirkt ohne Probe. (führt zu Konfrontation)

- **Probe:** Ein Agent oder Soldier beobachtet das Auto der Leitners am Waldrand. Schwierigkeit: Machbar (2). Bei Erfolg: Eva Leitner misst mit einem Handgerät und wartet auf den richtigen Moment. (führt zu Konfrontation)

Hier glänzen Scientist, Thaumaturg und Psion. Ein Agent oder Soldier kann die Lage sichern und den Zugriff vorbereiten.

```
DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN
Was ist geschehen?
1. Die Kinder singen im Schlaf, alle dieselbe Melodie, versetzt. (Knoten 1, 2, 5)
2. Der Brunnen glitzert, und eine Wasserprobe wird nachts warm. (Knoten 1, 3, 5)
3. Die fremde Familie fährt nachts nach Oberwölz und misst etwas. (Knoten 2, 3, 5)
Welcher Ursprung?
1. Ein EMF-Detektor zeigt Pulse im Takt von Nordlicht, alle vier Minuten. (Knoten 1, 3, 5)
2. Ein Telepath hört in den Kindern ein Summen, das nicht von ihnen stammt. (Knoten 1, 2, 5)
3. Die Wasserprobe enthält Kristallstaub, und Kinder, die im Schlaf singen, sind ein bekanntes Vorzeichen der Stimme. (Knoten 1, 2)
Wo ist es oder wer steckt dahinter?
1. Der Kristall liegt am Grund des Marktbrunnens. (Knoten 1, 3, 5)
2. Die Familie Lechner misst das Signal und will den Kristall bergen. (Knoten 2, 3, 5)
3. Dr. Pichler verschweigt sein eigenes Summen und lenkt auf Massenhysterie. (Knoten 2, 4)
Was wirkt?
1. Beryllium bringt den Kristall zum Schweigen. (Knoten 3)
2. Salz im Wasser hält die Kontamination auf, bis der Kristall geborgen ist. (Knoten 5)
3. Die Kinder hören auf zu singen, wenn der Kristall entfernt oder isoliert wird. (Knoten 5)
Was will es?
1. Der Kristall antwortet im Takt des Öffners. Er will gehört werden. (Knoten 3, 5)
2. Die Kinder singen versetzt, als antworteten sie einander. Der Kristall macht aus ihnen einen Chor. (Knoten 1, 2, 5)
3. Die Leitners wollen den Kristall für sich, nicht für O.D.I.N. und nicht für Morrow. (Knoten 2, 3, 5)
```

Eskalation

Die Akte wird rot, wenn die Zelle zu langsam ist oder die Leitners merken, dass sie beobachtet werden. **Eva Leitner** entscheidet sich dann, den Kristall in der nächsten Nacht zu bergen, ohne Rücksicht auf die Kinder. Sie hat einen **Tauchanzug** und eine **Seilwinde** dabei. Wenn sie den Kristall berührt, antwortet er: Alle Kinder im Dorf singen gleichzeitig, laut, und im Brunnen

öffnet sich für einen Moment ein Riss. **Grauen-Probe:** Unheimlich (1) für alle, die den Gesang hören. Drei **Risslinge** (Bedrohungsatlas, Handlanger, Kreatur · Stimme) kriechen aus dem Brunnen. **Grauen-Probe:** Verstörend (2) für alle, die den Riss und die Wesen sehen.

Wenn die Zelle nicht eingreift, verschwindet Eva Leitner mit dem Kristall. Die Kinder singen weiter, bis der Kristall im Kellerlabor in St. Peter in den Beryllium-Isolierbehälter gelegt wird. Erst dann verstummt der Gesang. Bis dahin riskiert Eva bei jeder Untersuchung einen neuen Riss.

Grauen-Proben:

- Die Kinder singen nachts, alle gleichzeitig: Unheimlich (1).
- Der Brunnen leuchtet, und im Wasser bewegt sich etwas, das kein Fisch ist: Verstörend (2).
- Ein Riss öffnet sich im Brunnen, und drei Risslinge kriechen heraus: Verstörend (2).

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der Marktbrunnen bei Nacht, auf dem Anger von Oberwölz. Nebel liegt auf dem Kopfsteinpflaster. Der Brunnen ist mit einem Holzzaun abgesperrt, das Wasser leuchtet schwach von unten, als läge eine Taschenlampe im Becken. Die Steinfigur des heiligen Florian wirft einen langen Schatten über den Platz. Aus den Häusern rund um den Anger singen die Kinder im Schlaf, leise, versetzt, wie ein Kanon. Der Grundriss des Angers mit allen Gebäuden und Entfernungen steht auf **Karte 5**.

Am Waldrand im Osten steht das Auto der Leitners. **Thomas Leitner** sichert ein Seil, das über den Brunnenrand läuft. **Eva Leitner** trägt einen Tauchanzug und steigt gerade ins Wasser. Der Kristall liegt am Grund, klar, mit milchigem Kern.

Ablauf

1. Die Zelle trifft am Brunnen ein. Die Leitners sind schon da. Eva ist im Wasser, Thomas sichert das Seil. Er trägt eine Pistole am Gürtel, hat sie aber nicht gezogen.

2. Wenn die Zelle die Leitners anspricht, verhandelt Eva. Sie bleibt im Wasser, die Hände am Brunnenrand. Sie sagt, sie wolle den Kristall bergen, um ihn zu untersuchen und die Kinder zu retten. Sie droht, ihn zu zerstören, wenn man sie aufhält. Sie lügt nicht, aber sie verschweigt die Medikamente ihrer Kinder.

3. Wenn Eva den Kristall berührt, singen alle Kinder gleichzeitig, laut und ohne Text. Im Brunnen öffnet sich ein Riss. Drei **Risslinge** (Bedrohungsatlas) kriechen aus dem Wasser. **Werte:** Initiative 5, Angriff Biss 2 + 2, Schaden 2, Verteidigung 2, LP 4. Silber und Brandmunition richten doppelten Schaden an. Sie treten als Trupp zu dritt auf.

4. Der Kristall pulsiert jetzt stark. Ein Scientist mit einem Beryllium-Isolierbehälter kann ihn bergen, wenn er eine Probe auf Technik gegen Schwer (3) schafft. Ein Thaumaturg kann ihn mit einem Bannkreis beruhigen, Probe auf Ritualismus gegen Schwer (3). Beides ist eine Handlung, die mehrere Runden dauert.

5. Wenn der Kristall geborgen oder isoliert ist, hören die Kinder auf zu singen. Die Risslinge zerfallen zu Staub, der nach Ozon riecht. Der Riss schließt sich.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Zelle überzeugt Eva Leitner, dass O.D.I.N. den Kristall sichert und die Kinder schützt. Probe auf Überzeugen gegen Schwer (3), leichter, wenn die Zelle ihr Wissen über die Kontamination zeigt: den Pulsabstand, die Wirkung auf Kinder, die Notwendigkeit von Beryllium. Eva übergibt den Kristall, wenn man ihr zusichert, dass ihre Kinder nicht getestet werden. Thomas legt die Waffe ab, sobald Eva zustimmt.

Mit Wissen: Die Zelle nutzt die Messdaten, um den richtigen Moment abzuwarten. Der Kristall pulsiert alle vier Minuten, der Abstand wird kürzer. Im Moment des Pulses ist er am schwächsten. Ein Scientist mit EMF-Detektor kann den Moment ansagen, dann ist die Bergung leichter: Probe auf Technik gegen Machbar (2). Die Leitners kennen diesen Moment nicht, weil ihre Messungen ungenauer sind.

Mit Gewalt: Die Zelle überwältigt die Leitners und birgt den Kristall. Die Risslinge greifen an, und die Kinder singen, bis der Kristall isoliert ist. Thomas kämpft nur, wenn Eva bedroht wird. Die Akte gilt als erledigt, aber die Leitners werden verhört, und ihre Kinder kommen in Obhut.

Gegner

Die Risslinge sind im Bedrohungsatlas beschrieben (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch, Ursprung Stimme). Ihre Werte stehen im Grundregelwerk.

Dr. Eva Leitner, alias Eva Lechner

Biochemikerin · Menschen

Biochemikerin, ehemals Morrow Biologics, auf der Flucht mit ihrer Familie. Ruhig, präzise, misstrauisch. Will den Kristall bergen und untersuchen, bevor er Schaden anrichtet.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 2 + 2, Schaden 3, oder improvisierte Waffe 2 + 1, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 8
Grauen	Unheimlich (1), wenn sie mit dem Kristall in Kontakt ist
Besonderheit	Kennt die Messdaten des Kristalls genau und weiß, dass der Pulsabstand fällt. Den schwachen Moment eines Pulses kann sie wegen ihrer zu ungenauen Messungen nicht bestimmen
Schwäche	Sorge um ihre Kinder Mara und Jakob. Wer ihre Identität und ihr Mittel gegen die Kontamination kennt, kann sie in ein Gespräch zwingen
Verhalten	Verhandelt, solange ihre Kinder nicht bedroht werden. Greift nur an, wenn man ihr den Kristall entreißen will oder ihre Familie in Gefahr ist

Thomas Leitner, alias Thomas Lechner

Ingenieur · Menschen

Ingenieur, Evas Mann, praktisch und wortkarg. Baut und wartet die Geräte, hält nachts Wache. Will seine Familie schützen und so schnell wie möglich weiterziehen.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3, oder Nahkampf 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 10
Grauen	Keines
Besonderheit	Hat die Seilwinde und die Sicherung vorbereitet. Kann mit einer Probe auf Technik gegen Machbar (2) das Seil so lösen, dass Eva schnell aus dem Brunnen kommt
Schwäche	Müdigkeit. Nach sieben Nächten Wache würfelt er bei Proben auf Wahrnehmung mit −1 Würfel
Verhalten	Sichert die Bergung, beobachtet die Umgebung. Kämpft nur, wenn Eva oder die Kinder bedroht werden. Flieht mit der Familie, wenn der Kristall gesichert ist

Dr. Pichler, Maria Steiner, Bürgermeister Gruber und Paul Reiter sind Zeugen ohne Kampfwerte. Sie handeln nach ihrem Wissen und ihrer Angst, nicht mit Waffen.

Nachspiel

Der Schleier: Das Dorf spricht von einer „Bakterienblüte“ im Brunnen. Die Gemeinde lässt den Brunnen reinigen, die Kinder schlafen wieder. Ein Agent kann die Geschichte festigen: Probe auf Täuschung oder Überzeugen gegen Machbar (2). Maria Steiner erzählt den Gästen die Version, die ihr am besten gefällt. Dr. Pichler verschreibt keine Schlaftabletten mehr.

Was O.D.I.N. bekommt: Den Kristall, verpackt in einen Beryllium-Isolierbehälter, dazu die Messdaten der Leitners und den modifizierten Multispektralscanner, wenn die Zelle ihn sichert. Das Kollegium trägt den Kristall ins Kristallbuch ein. Unter „Fundort“ steht: „Oberwölz“.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn der Kristall geborgen und isoliert ist. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für die Lösung ohne Kampf oder die Bergung im richtigen Moment. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa Paul Reiters Nacht von 1977.

Totenköpfe: Morrow Biologics verliert einen Totenkopf, wenn die Zelle die Leitners samt Messdaten und Scanner sichert, denn damit liegen bei O.D.I.N. Beweise gegen den Konzern. **Morrow Biologics** gewinnt einen Totenkopf dazu, wenn die Leitners entkommen und ihr Wissen mitnehmen.

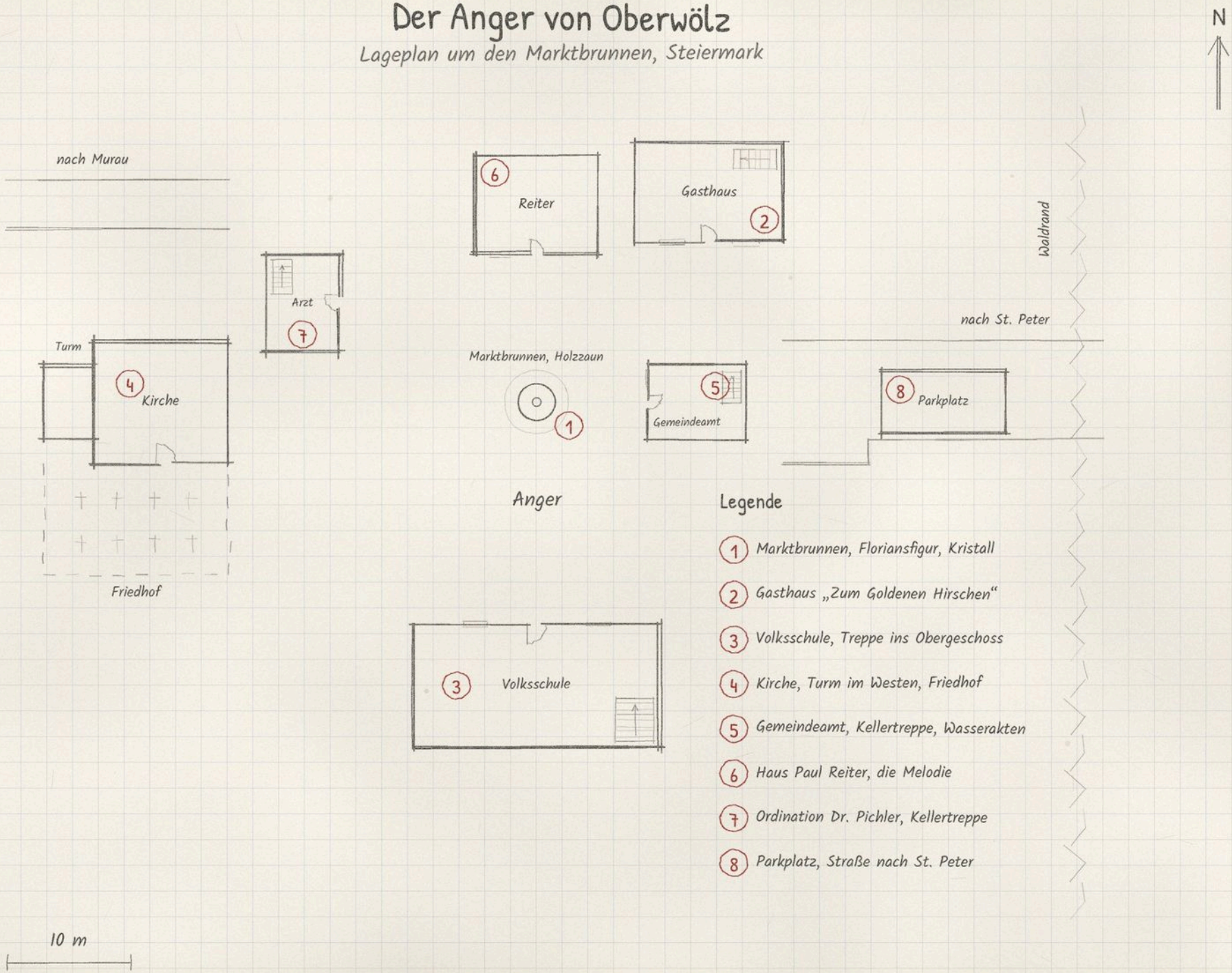
Der offene Faden: Die Melodie, die Paul Reiter aufgeschrieben hat, erinnert an das Lied, das die Kinder von Solberg 1938 sangen. Im Archiv der Registratur liegt eine Akte über einen Jugendlichen, der 1977 auf einer Klassenfahrt nach Nordnorwegen dasselbe Lied hörte. Die Akte ist nie geschlossen worden.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout 5.1: Zeitungsartikel aus der „Obermurtaler Bote“, 18. November 2026. Findet die Zelle in Knoten 2, im Gasthaus, von Maria Steiner aufbewahrt.
- Handout 5.2: Laborprotokoll der Leitners, 17. November 2026, 03:40 Uhr. Findet die Zelle in Knoten 3, im Kellerlabor.
- Handout 5.3: Foto mit Rückseite, Klassenfahrt Nordnorwegen 1977, beschriftet von Paul Reiter am 15. November 2026. Findet die Zelle in Knoten 2, von Paul Reiter übergeben.
- Karte 5: Der Marktbrunnen in Oberwölz, Grundriss des Angers. Zeigt den Schauplatz der Konfrontation mit allen Gebäuden, Eingängen, Treppen und Entfernungen.

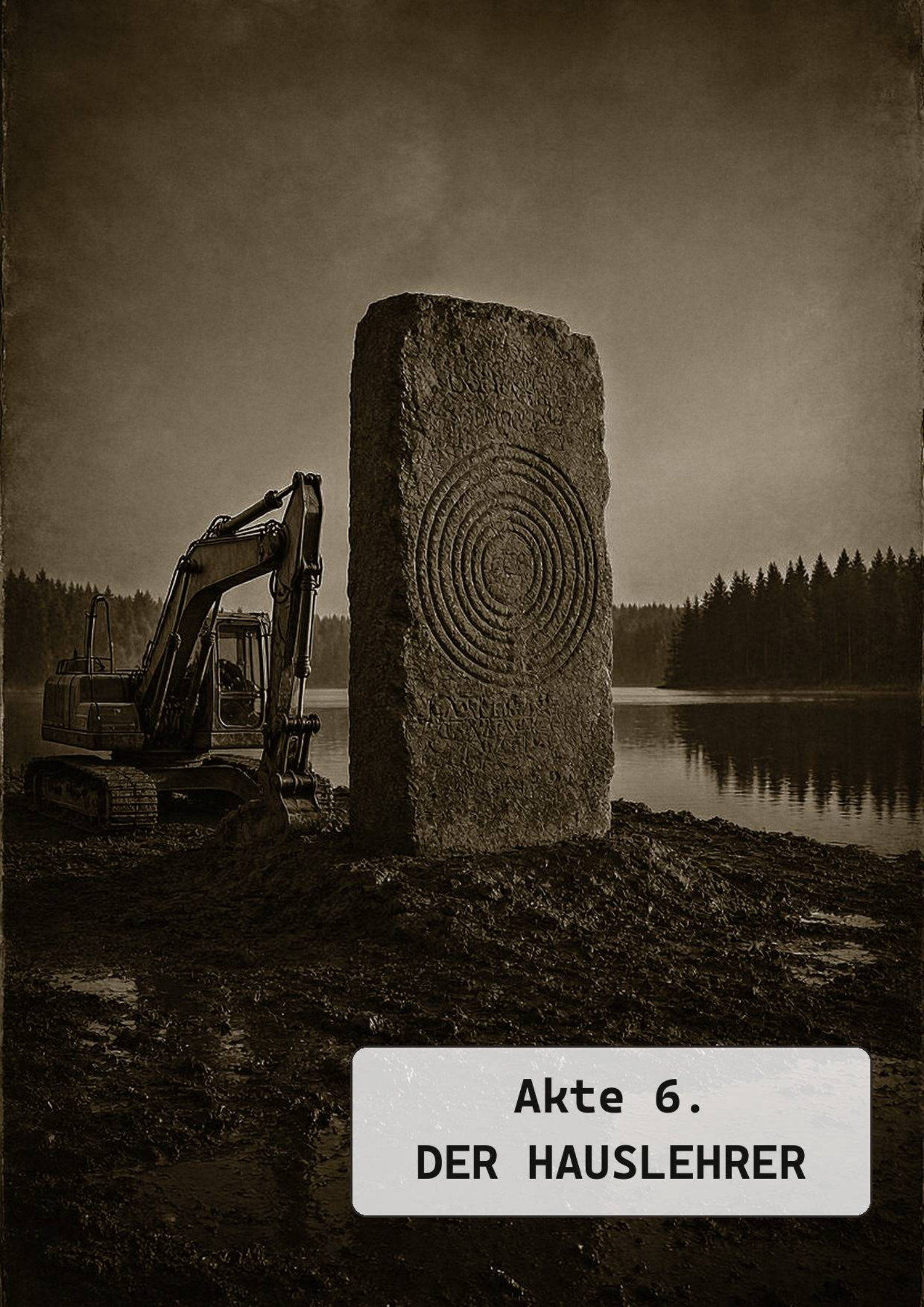
Der Anger von Oberwölz

Lageplan um den Marktbrunnen, Steiermark



Legende

1. Marktbrunnen, Floriansfigur, Kristall
2. Gasthaus „Zum Goldenen Hirschen“
3. Volksschule, Treppe ins Obergeschoss
4. Kirche, Turm im Westen, Friedhof
5. Gemeindeamt, Kellertreppe, Wasserakten
6. Haus Paul Reiter, die Melodie
7. Ordination Dr. Pichler, Kellertreppe
8. Parkplatz, Straße nach St. Peter



Akte 6.
DER HAUSLEHRER

Der Hauslehrer

Am Solbergsee wird bei Bauarbeiten ein Runenstein gefunden, der dieselben Kreise trägt wie eine Wand im alten Gutshaus. Seit einer Woche singen im Dorf die Kinder im Schlaf. Die Zelle wird als Mitarbeiter einer Stiftung für Denkmalpflege in die Sperrzone geschickt, um herauszufinden, was der Stein geweckt hat, bevor ein Kind verschwindet.

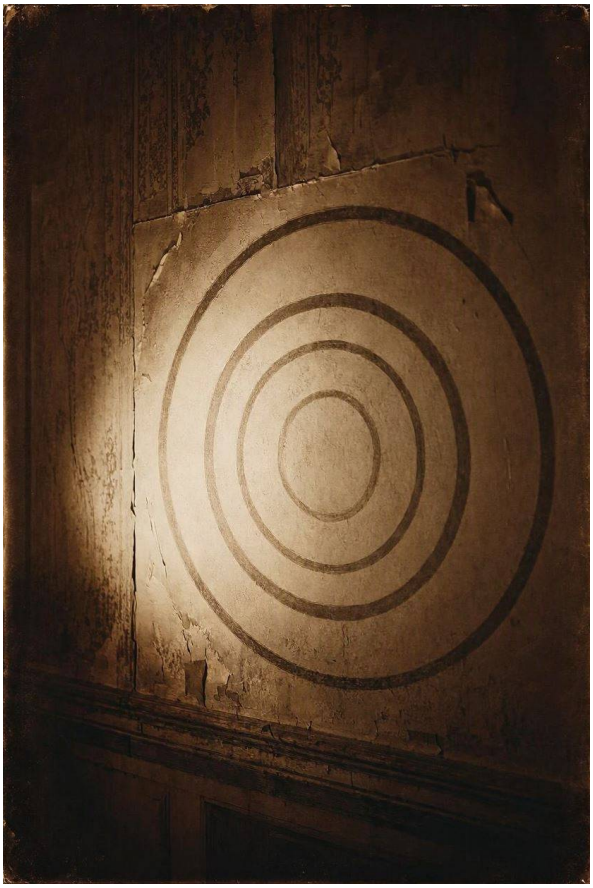
Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Der Hauslehrer	Das Alte, Mischform Stimme	3 bis 5	ein langer Abend

Worum es geht

Am Solbergsee wird bei Bauarbeiten ein Runenstein mit denselben Kreisen gefunden wie an der Wand des Gutshauses. Seit einer Woche singen im Dorf die Kinder im Schlaf. Die Zelle wird geschickt, um herauszufinden, was geschieht, bevor die Lage eskaliert. Vor Ort findet sie einen verunsicherten Bauleiter, Eltern, die ihre Kinder nicht mehr wecken wollen, und eine Wand im Gutshaus, die unter der Tapete warm ist. Das Gutshaus am See ist Sperrzone, sonst nur mit Schwarzer Akte zugänglich. Die Zelle reist mit einer Genehmigung des Rates ein, getarnt als Mitarbeiter einer Stiftung für Denkmalpflege, die den Runenstein dokumentieren soll.

Was wirklich geschah

1871 sangen die Kinder des Guts am Solbergsee im Kreis. Ein Hauslehrer hatte die Kreise an die Wand des Gutshauses gezeichnet und den Kindern ein altes Lied beigebracht. Am Morgen waren der Hauslehrer und ein Kind in der Mitte des Kreises fort. Der Pfarrer schrieb eine Seite ins Kirchenbuch, legte sie dann in die Hausbibel des Guts. Gutsherr und Pfarrer gründeten im Januar 1872 die Loge Zum Schweigenden Kreis. Der Hauslehrer kannte die Kreise aus alten Steinen. Einer dieser Steine ist der Runenstein, der jetzt bei Bauarbeiten am See gefunden wurde. Er lag vergraben am Waldrand, halb im Uferschlick, und war ein Anker für einen Waldgänger, ein altes Wesen, das die Kreise bewacht. Durch die Bergung wurde der Waldgänger geweckt. Er ruft die Kinder, damit sie das alte Lied singen. Das Lied beruhigt ihn, macht aber die Welt dünner und zieht die Stimme an. Der Waldgänger will den Stein zurück in seinen Wald.



Der rote Hering: Ein Mitglied der Loge, ein alter Antiquar aus Uppsala, hat den Stein absichtlich freilegen lassen, um O.D.I.N. zu zwingen, die offene Akte von 1871 zu öffnen. Er glaubt, die Loge brauche die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch, und hofft, O.D.I.N. werde sie herausgeben. Er hat nicht verstanden, was er geweckt hat.

Personen

Jens Harder, 46, Bauleiter

Will die Baustelle abschließen und keinen Ärger. Weiß, dass der Stein gefunden wurde und dass ein Mann aus Uppsala Fotos gemacht hat. Verschweigt, dass er den Stein verkaufen wollte. Redet schnell, blickt zur Tür.

Dr. Elsa Lindqvist, 58, Ärztin im Dorf

Will die Kinder schützen. Weiß, dass alle Kinder dasselbe Lied singen und dass es aus dem Schlaf kommt. Verschweigt, dass sie als Kind selbst davon geträumt hat. Redet ruhig, mit langen Pausen.

Pfarrer Mattias Berg, 61, Solberg

Will die Ruhe im Dorf bewahren. Weiß vom Eintrag im Kirchenbuch und von der Loge. Verschweigt, dass er das

Lied einmal im Archiv der Loge gehört hat. Redet bedächtig, wählt jedes Wort.

Alfred Sundberg, 73, Antiquar und Logenmitglied aus Uppsala

Will die Seite von 1871 zurückholen. Weiß, dass der Stein alt ist und dass die Loge das Lied bewahrt. Verschweigt, dass er den Stein freilegen ließ. Redet leise, zitiert aus alten Büchern.

Marta Nowak, 34, Mutter eines singenden Kindes

Will, dass ihr Sohn wieder schläft. Weiß, dass er nachts aufsteht und zum Wald geht. Verschweigt, dass sie ihn einmal singend am Fenster sah, mit offenen Augen. Redet stockend, hält eine Tasse fest.

Der Waldgänger

Ein altes Wesen, das im Wald am See wohnt, seit es Wald gibt. Erscheint als alter Mann mit Hut oder als Gestalt aus Ästen. Will den Stein zurück. Verhandelt, wenn man seine Regeln kennt: nicht pfeifen, nicht rufen, nichts mitnehmen. Zeigt manchmal ein Gesicht, das ein Charakter kennt, wenn er prüfen will, ob man ihn ansieht.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Bei Bauarbeiten am Solbergsee wurde ein Runenstein gefunden. Dieselben Kreise wie an der Wand des Gutshauses, steht in der Meldung. Seit einer Woche singen im Dorf die Kinder im Schlaf. Das ist kein Zufall. Findet heraus, was der Stein geweckt hat, und schließt die Sache, bevor ein Kind verschwindet. Die offene Akte von 1871 liegt bei. Lest sie im Zug.“

Was die Akte enthält: Adresse des Dorfes, Name des Bauleiters, ein Foto des Runensteins, die offene Akte von 1871 mit einer Abschrift der Kreise und den Namen der Kinder, aber ohne die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch. Die Akte enthält keinen Hinweis auf Eisen oder das Lied. **Spesen:** 2.000 Euro. **Anfordern:** Salz, Eisenpflöcke, ein EMF-Detektor, eine Registratur-Akte zur Loge Zum Schweigenden Kreis mit Gründungsdatum, Satzung und bekannten Mitgliedern.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zur Konfrontation.

Knoten 1: Die Baustelle am See

Die Baugrube am Waldrand, Bauarbeiter, Jens Harder. Daneben liegt der Runenstein unter einer Plane, halb im Schlamm, wo der Bagger ihn abgesetzt hat. Die Kreise sind deutlich sichtbar. Gefunden wurde er fünfzig Meter weiter im Wald, auf einer Lichtung. Das Gutshaus liegt einen Kilometer entfernt. Am Waldrand stehen die Bäume dicht, der Boden ist aufgewühlt.

- **Hinweis:** Der Stein zeigt Kreise, die ein Thaumaturg oder Paranormal Detective als alte Zeichen erkennt, nicht als Rissphänomen (führt zum Gutshaus und zum Ursprung Alte).
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Shadow Paratrooper sieht frische Spuren am Waldrand, die zu einer Lichtung führen, und bemerkt, dass die Spuren einen Bogen um eine Stelle mit rostigem Eisen machen (führt zur Konfrontation und zu „Was wirkt“).
- **Hinweis:** Ein Scientist oder Physicist misst mit dem Feldscanner eine Energieanomalie am Stein: Er ist wärmer als der Boden, und Uhren in der Nähe gehen falsch (führt zum Ursprung Alte und zur Stimme).
- **Hinweis:** Ein Agent oder Spy befragt Harder und erfährt, dass ein Mann aus Uppsala Fotos gemacht und Interesse gezeigt hat. Harder gibt der Zelle sein eigenes Foto des Steins, auf der Rückseite eine Notiz (Handout 6.3) (führt zur Loge).
- **Hinweis:** Am Fundort liegt ein Zweig in Form eines Kreises, der zum Wald zeigt (führt zu „Was will es“).

Probe: Thaumaturg oder Paranormal Detective, Okkultismus gegen Schwer (3), um die Kreise zu deuten. Ein Soldier oder Shadow Paratrooper, Spurenlesen gegen Machbar (2), um die Spuren am Waldrand zu lesen.

Knoten 2: Das Dorf und die Kinder

Eltern, deren Kinder im Schlaf singen. Marta Nowak, Dr. Elsa Lindqvist. Die Kinder schlafen unruhig, stehen nachts auf, gehen zum Fenster. Das Lied ist leise, eintönig, in einer Sprache, die niemand kennt.

- **Hinweis:** Ein Psion oder Telepath hört beim Singen der Kinder ein Summen, das nicht von den Kindern stammt (führt zur Stimme).

- **Hinweis:** Ein Investigator oder Profiler befragt die Eltern und findet heraus, dass alle Kinder dasselbe Lied singen, das niemand ihnen beigebracht hat (führt zum Kirchenbuch).
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Echo-Operative bemerkt, dass die Kinder nachts aufstehen und zum Wald gehen wollen (führt zum Fundort).
- **Hinweis:** Ein Scientist oder Astrobiologist misst mit dem Feldscanner eine Energieanomalie im Schlafzimmer, und die Uhren im Haus gehen falsch (führt zur Stimme).
- **Hinweis:** Die Kinder sagen im Schlaf, der alte Mann wolle den Stein zurück (führt zu „Was will es“).
- **Hinweis:** Dr. Lindqvist erzählt, was die Alten im Dorf den Kindern beibringen: Im Wald pfeift man nicht, man ruft nicht, und man nimmt nichts mit (führt zu „Was wirkt“).

Probe: Psion, Telepathie gegen Schwer (3), um das Lied im Schlaf zu hören. Für Nicht-Psionen: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass die Kinder nicht aus eigenem Willen singen.

Knoten 3: Das Kirchenbuch und das Pfarrhaus

Pfarrer Mattias Berg, ein kleines Archiv im Pfarrhaus und darin eine beglaubigte Abschrift des alten Kirchenbuchs von Solberg. Das Original liegt im Landesarchiv Uppsala. Der Eintrag von 1871 bricht auch in der Abschrift mitten im Satz ab. Im Archiv liegt eine Kiste mit alten Papieren, darunter der Zeitungsartikel von 1872 (Handout 6.1) und der Brief des Pfarrers (Handout 6.2).

- **Hinweis:** Ein Investigator oder Antiquarian findet den abgebrochenen Eintrag und erkennt, dass eine Seite fehlt (führt zur Hausbibel im Gutshaus).
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg oder Paranormal Detective erkennt in einer Randnotiz die Kreise und den Hinweis auf einen Stein im Wald (führt zum Fundort).
- **Hinweis:** Ein Agent oder Journalist findet den Brief des Pfarrers von 1872, in dem es um die fehlende Seite geht (Handout 6.2) (führt zur Loge).
- **Hinweis:** Ein Scientist oder Cryptanalyst findet im Kirchenbuch eine Notiz über einen Stein, der „die Kreise trägt und im Wald liegt“ (führt zum Fundort).

Probe: Investigator oder Antiquarian, Ermittlung gegen Machbar (2), um die Kiste mit den alten Papieren zu finden. Geschichte gegen Machbar (2), um den Kirchenbucheintrag richtig einzuordnen.

Knoten 4: Die Loge Zum Schweigenden Kreis

Ein Logenhaus in Uppsala, ein alter Bibliothekar, Alfred Sundberg. Die Bibliothek ist staubig, die Regale voller Protokolle. An der Wand hängt eine Zeichnung der Kreise. Sundberg ist nervös, will die Seite von 1871.

- **Hinweis:** Ein Agent oder Negotiator bekommt heraus, dass die Loge das Lied bewahrt und die Seite von 1871 zurückwill (führt zur offenen Akte).
- **Hinweis:** Ein Investigator oder Antiquarian findet in der Logenbibliothek eine Abschrift der Kreise und den Namen des Hauslehrers (führt zum Gutshaus).
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg oder Invoker erkennt, dass das Lied ein altes Ritual ist, das die Stimme ruft (führt zur Stimme).
- **Hinweis:** Ein Psion oder Telepath spürt, dass Sundberg das Lied kürzlich gesungen hat (führt zum roten Hering).
- **Hinweis:** Der Antiquar weiß, dass der Waldgänger Abmachungen wörtlich hält und drei Regeln kennt: nicht pfeifen, nicht rufen, nichts mitnehmen (führt zu „Was wirkt“).

Probe: Agent oder Negotiator, Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um Sundberg zu durchschauen. Täuschung gegen Schwer (3), um sich als jemand auszugeben, der die Seite bringen könnte.

Knoten 5: Das Gutshaus

Das alte Gutshaus, die Wand mit den Kreisen, hinter Tapete oder Farbe. Niemand wohnt hier. Das Haus ist leer, die Luft steht. Die Wand im Speisesaal ist warm, die Tapete löst sich an einer Stelle.

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg oder Paranormal Detective erkennt die Kreise an der Wand und ihre Verbindung zum Runenstein (führt zur Konfrontation).
- **Hinweis:** Ein Investigator oder Antiquarian findet in der Bibliothek des Gutshauses die Hausbibel, in der die fehlende Seite lag. Die Seite selbst ist nicht mehr dort, aber der Abdruck der Kreise ist im Papier sichtbar (führt zur offenen Akte und zur Loge).
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Techno-Stormtrooper bemerkt, dass die Wand nachts warm ist und leise summt (führt zur Stimme).
- **Hinweis:** Ein Psion oder Precognitive hört an der Wand das Lied, das die Kinder singen (führt zur Konfrontation).

- **Hinweis:** Im Gutshaus flüstert die Wand, wenn man den Stein erwähnt (führt zu „Was will es“).
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg erkennt, dass die Kreise mit Salz unterbrochen werden können (führt zu „Was wirkt“).

Probe: Thaumaturg mit Ritualismus oder Paranormal Detective mit Okkultismus, jeweils gegen Schwer (3), um die Kreise zu lesen.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Was ist geschehen? Der Runenstein wurde gefunden und aus dem Wald am See entfernt. Dadurch wurde ein altes Wesen geweckt, das an den Stein gebunden ist. Es ruft die Kinder, damit sie das Lied singen. Hinweise: Knoten 1, Knoten 2, Knoten 3.

Welcher Ursprung? Das Alte, mit einer Spur zur Stimme. Der Waldgänger ist ein altes Wesen. Das Lied der Kinder ist ein Ruf, der die Stimme anzieht. Hinweise: Knoten 1, Knoten 2, Knoten 4.

Wo ist es oder wer steckt dahinter? Der Waldgänger hält sich am Waldrand auf, in der Nähe der Fundstelle. Ein Logenmitglied hat den Stein freilegen lassen, ist aber nicht der eigentliche Verursacher. Hinweise: Knoten 1, Knoten 4, Knoten 5.

Was wirkt? Eisen, Salz und das richtige Wort. Der Waldgänger verhandelt, wenn man seine Regeln kennt. Das Lied kann ihn beruhigen, wenn man es richtig singt. Hinweise: Knoten 1, Knoten 4, Knoten 5.

Was will es? Den Stein zurück in seinen Wald. Es will, dass die Kreise wieder schweigen. Hinweise: Knoten 1, Knoten 2, Knoten 5.

Eskalation

Wenn die Zelle zu langsam ist, werden die Kinder im Dorf kränker. Sie schlafen länger, essen weniger und sprechen im Schlaf. Am dritten Tag nach der Ankunft der Zelle steht der Sohn von Marta Nowak in der Nacht auf, verlässt das Haus und geht in den Wald. Er folgt keinem Weg. Er geht auf die Lichtung, wo der Stein gefunden wurde, und bleibt dort bis zum Morgen. Er kommt zurück, aber er spricht nicht mehr. Er singt nur noch.

Die Akte wird rot, wenn das Kind in der vierten Nacht nicht zurückkommt. Dann ist es im Wald, bei dem Waldgänger, und die Zelle muss es holen. Die Uhrzeit der Eskalation ist immer dieselbe: 22:10 Uhr. In dieser Nacht gehen die Uhren im Dorf falsch. Sie bleiben für drei Minuten stehen, dann laufen sie rückwärts.

Der Waldgänger wird ungeduldig und zeigt sich an der Waldgrenze. Er steht zwischen den Bäumen, als alter Mann mit Hut, und sieht zu den Häusern hinüber. Wer ihn ansieht, erkennt ein Gesicht. Es ist das Gesicht eines Menschen, den der Charakter kennt. Nicht alle in der Zelle sehen dasselbe Gesicht. Jeder sieht jemand anderen.

Grauen-Proben: Unheimlich (1), wenn die Zelle nachts das Lied der Kinder hört. Verstörend (2), wenn die Wand im Gutshaus warm wird und die Kreise durch die Tapete scheinen. Verstörend (2), wenn der Waldgänger ein Gesicht zeigt, das ein Charakter kennt. Die Probe wird nicht wiederholt, solange dasselbe Grauen anhält.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Konfrontation findet im Speisesaal des Gutshauses statt, wenn die Zelle den Stein dorthin gebracht hat, um ihn zu untersuchen oder zu schützen. Andernfalls erscheint der Waldgänger an der Fundstelle am Waldrand, auf der Lichtung, wo der Stein gefunden wurde. Der Speisesaal ist auf Karte 6 eingezeichnet.

Der Speisesaal ist acht Meter breit und sechs Meter tief. Die Wand mit den Kreisen liegt an der Südseite, hinter der Tapete. Der große Tisch steht in der Mitte, Stühle stehen an den Wänden. Das Fenster geht nach Süden, zum See. In der Nacht ist der See schwarz und still. Die Tapete an der Südwand löst sich an einer Stelle und gibt die Kreise frei. Sie sind tief in den Putz geritzt und warm.

Die Lichtung am Waldrand ist eine offene Fläche zwischen den Bäumen, etwa zwanzig Meter im Durchmesser. Die Fundstelle des Steins ist eine Grube, halb mit Wasser gefüllt. Der Boden ist aufgewühlt, die Spuren der Bauarbeiter sind noch da. Am Rand der Lichtung stehen die Bäume dicht. In der Nacht ist die Lichtung heller als der Wald, aber der Himmel darüber ist sternenlos.

Ablauf

1. Die Kinder im Dorf singen gleichzeitig. Das Lied ist im Gutshaus und an der Lichtung zu hören, leise und eintönig. Die Wand im Gutshaus wird heiß. An der Lichtung wird der Boden warm, und es riecht nach Ozon.

2. Der Waldgänger tritt aus dem Wald oder aus dem Dunkel vor dem Fenster. Er erscheint als alter Mann mit Hut, in einem Mantel aus Rinde und Moos. Er spricht mit einer Stimme wie knarzendes, feuchtes Holz. Er nennt

die Zelle beim Namen. Er kennt die Namen aller Anwesenden.

3. Er verlangt den Stein zurück. Er sagt: „Der Stein liegt falsch. Bringt ihn zurück in den Wald, wo er lag, oder ich nehme ihn mir, und dann nehme ich auch, was ihr liebt.“ Wer den Stein nicht herausgibt, wird geprüft. Der Waldgänger sieht jeden der Reihe nach an. Wer seinem Blick standhält, ohne wegzusehen (Grauen-Probe gegen Verstörend (2)), hat bestanden. Wer wegsieht, wird nicht mehr angesprochen.

4. Die Zelle kann verhandeln, den Stein bringen oder kämpfen. Der Waldgänger wartet. Er wird nicht ungeduldig, solange die Zelle nicht pfeift, nicht ruft und nichts mitnimmt. Diese drei Regeln sind alt. Er hält sie ein, und er erwartet dasselbe.

Lösungen

Ohne Kampf. Die Zelle bringt den Stein an die Fundstelle zurück. Das ist ein Fußmarsch vom Gutshaus durch den Wald, oder ein kurzer Weg, wenn die Zelle bereits an der Lichtung ist. Der Stein ist schwer, zwei Personen können ihn tragen. Am Fundort legt die Zelle den Stein in die Grube. Dann spricht ein Charakter das Lied, das die Kinder singen. Wer es nicht kennt, kann es von einem Kind gelernt haben, in der Logenbibliothek gefunden haben oder an der Wand im Gutshaus gehört haben. Die Probe ist Überzeugen gegen Schwer (3). Sie wird um eine Stufe leichter, wenn der Charakter das Lied korrekt singt, und noch leichter, wenn er den Namen des Hauslehrers kennt und den Waldgänger damit anspricht. Während des Singens werden die Uhren in der Nähe langsamer. Es riecht nach Ozon, stärker als zuvor. Die Zelle spürt, dass etwas zuhört. Etwas, das nicht der Waldgänger ist. Nach dem Lied nickt der Waldgänger, berührt den Stein, und verschwindet zwischen den Bäumen. Die Kinder im Dorf hören auf zu singen.

Verhandlung. Ein Invoker oder Negotiator spricht mit dem Waldgänger. Er bietet eine Abmachung an: Der Stein bleibt im Wald, und die Zelle sorgt dafür, dass niemand ihn wieder entfernt. Die Zelle kann den Fundort markieren, eine Absperrung errichten oder den Bauleiter anweisen, die Baustelle zu verlegen. Der Waldgänger hält Abmachungen wörtlich. Wer die Abmachung bricht, verliert den Schutz des Waldes. Die Probe ist Verhandeln gegen Schwer (3). Sie wird leichter, wenn die Zelle die Regeln kennt: nicht pfeifen, nicht rufen, nichts mitnehmen. Der Waldgänger antwortet auf eine höfliche Anrede. Er antwortet nicht auf Drohungen. Er antwortet auf den Namen des Hauslehrers, wenn die Zelle ihn kennt.

Kampf. Eisen und Feuer vertreiben den Waldgänger. Salz unterbricht die Kreise. Ein Thaumaturg kann die Kreise an der Wand oder am Stein mit Salz unterbrechen: Ritualismus gegen Schwer (3). Gelingt die Probe, verliert der Waldgänger seine Verbindung zum Stein für eine Stunde. Der Kampf ist schwer. Der Waldgänger weicht Eisen aus und meidet Feuer. Er greift mit Ästen und Wurzeln an, nicht mit den Händen. Er kämpft nicht, um zu töten. Er kämpft, um den Stein zu holen. Wenn die Zelle ihn vertreibt, kehrt er in der nächsten Nacht zurück, stärker und zorniger. Die Akte gilt dann als nicht gelöst, nur verschoben.

Wissen aus der Ermittlung wird belohnt. Wer den Namen des Hauslehrers kennt, kann den Waldgänger ansprechen und erhält eine Antwort. Wer das Lied kennt, kann ihn beruhigen. Wer die Regeln kennt, vermeidet den Kampf. Die Zelle sollte am Ende der Ermittlung mindestens zwei dieser drei Dinge wissen.

Gegner

Der Waldgänger

Werte wie im Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch, mit der Besonderheit, dass er an den Runenstein gebunden ist. Solange der Stein nicht in seinen Wald zurückgebracht wird, kann er nicht weiter als 100 Meter von ihm entfernt wirken. Im Wald hat er Verteidigung 4, außerhalb 2. Er verhandelt, wenn man seine Regeln kennt.

Der Waldgänger am Solbergsee

Elite, Kreatur · Alte

Ein altes Wesen, das im Wald am See wohnt, seit es Wald gibt. Es erscheint als alter Mann mit Hut oder als Gestalt aus Ästen. Es will den Stein zurück, der aus seinem Wald entfernt wurde.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Äste und Wurzeln 4 + 4, Schaden 3, Fläche 3, oder Irreführung: Wer im Wald ist, würfelt Überleben gegen Schwer (3), sonst verirrt
Verteidigung / Rüstung / LP	4 im Wald, 2 außerhalb / 2 (Rinde) / 14
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn er ein Gesicht zeigt, das ein Charakter kennt
Besonderheit	Gebunden an den Runenstein. Wirkt nicht weiter als 100 Meter von ihm entfernt, solange der Stein nicht in seinen Wald zurückgebracht wird. Hält Abmachungen wörtlich
Schwäche	Eisen, Feuer am Waldrand, Salz. Wer seine Regeln kennt, nicht pfeift, nicht ruft, nichts mitnimmt, ist für ihn tabu. Ein Mensch, der seine Kleidung links herum trägt, kann von ihm nicht irregeführt werden
Verhalten	Beobachtet, prüft, fordert. Er greift nicht zuerst an. Er verhandelt, und er hält, was er verspricht. Er bestraft, wer seine Regeln bricht

Nichtspielercharaktere

Jens Harder, Bauleiter. Er ist kein Kämpfer. Wenn die Zelle ihn in Gefahr bringt, flieht er. Er weiß, dass der Stein verkauft werden sollte, und schweigt aus Angst. Menschenkenntnis gegen Machbar (2) durchschaut ihn.

Dr. Elsa Lindqvist, Ärztin. Sie hilft der Zelle, wenn es um die Kinder geht. Sie trägt keine Waffe. Sie kennt die alten Geschichten des Dorfes, spricht aber nur, wenn man ihr zuhört.

Pfarrer Mattias Berg. Er bewahrt die Ruhe. Er weiß vom Kirchenbuch und von der Loge. Er stellt sich gegen die Zelle, wenn sie das Dorf in Gefahr bringt. Er hat keinen Kampfwert, aber er hat Einfluss.

Alfred Sundberg, Antiquar. Er ist alt und gebrechlich. Er trägt einen schweren Spazierstock. Wenn die Zelle ihn enttarnt, wird er leise und zitiert aus alten Büchern. Er hebt in seiner Verzweiflung den Stock, aber er schlägt nicht zu. Er hat keinen Angriff.

Marta Nowak, Mutter. Sie beschützt ihren Sohn. Wenn die Zelle den Jungen holen will, stellt sie sich in den Weg. Sie hat keinen Kampfwert. Ihre Verzweiflung ist ihre Waffe.

Alle anderen Gegner, die auftauchen können, stammen aus dem Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch.

Nachspiel

Der Schleier: Die Dorfbewohner glauben an eine Schlafstörung, die durch den Baulärm ausgelöst wurde. Dr. Lindqvist spricht von einer vorübergehenden Erscheinung, die mit der Beruhigung der Baustelle verschwindet. Ein Agent kann das festigen: Täuschung oder Überzeugen gegen Machbar (2). Die Kinder erinnern sich an einen alten Mann im Traum. Sie sprechen nicht darüber. Der Bauleiter meldet den Fund ordnungsgemäß, wenn die Zelle ihn nicht daran hindert. Das Riksantikvarieämbetet schickt einen Mitarbeiter, der den Stein dokumentiert und wieder im Boden versenkt.

Was O.D.I.N. bekommt: Einen Abrieb der Kreise für die Registratur. Den Runenstein nur, wenn die Zelle ihn nicht zurückbringt, und dann kommt der Waldgänger jede Nacht wieder. Die offene Akte von 1871 bleibt offen, mit neuen Fäden: die fehlende Seite, die Loge, der Name des Hauslehrers. Der rote Hering um Sundberg wird notiert. Die Loge Zum Schweigenden Kreis wird als aktive Organisation markiert.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn der Stein zurück im Wald ist und die Kinder still sind. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für eine friedliche Lösung. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa die Spur der fehlenden Seite bis zur Hausbibel oder die Verbindung zwischen 1871 und der offenen Akte von 1938.

Totenköpfe: Die Loge Zum Schweigenden Kreis verliert einen Totenkopf, wenn die Zelle Sundberg enttarnt und der Stein gesichert ist. Sie gewinnt einen Totenkopf, wenn Sundberg mit neuem Wissen über den Verbleib der Seite entkommt. Die Bedrohung der Loge steigt oder fällt entsprechend.

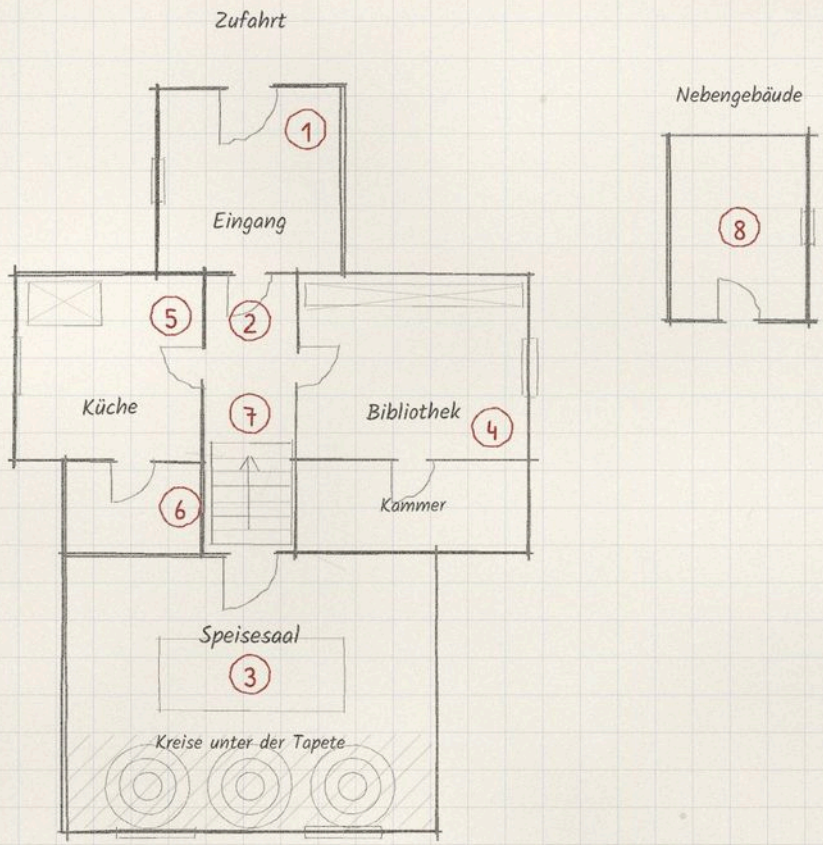
Der offene Faden: Die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch liegt weiterhin in Hallströms zweitem Fach. Die Loge wird nicht aufhören, danach zu suchen. Und im Wald am Solbergsee liegt der Stein wieder an seinem Platz, aber die Kreise sind tiefer eingeschnitten als zuvor. Wer sie abzeichnet, bemerkt eine Veränderung: Ein Kreis ist dazugekommen. Ein dreizehnter.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout 6.1: Zeitungsartikel aus Solbergs Tidning vom 14. Januar 1872, gefunden in Knoten 3 im Archiv des Pfarrhauses.
- Handout 6.2: Brief des Pfarrers vom 2. Februar 1872, gefunden in Knoten 3 im Archiv des Pfarrhauses.
- Handout 6.3: Foto des Runensteins mit Notiz des Bauleiters auf der Rückseite, gefunden in Knoten 1 auf der Baustelle.
- Karte 6: Grundriss des Erdgeschosses des Gutshauses am Solbergsee, mit Maßangaben, Türen, Fenstern und Treppen. Schauplatz der Konfrontation.

Gutshaus am Solbergsee

Erdgeschoss, gezeichnet nach Augenschein



Legende

1. Eingang, Tür nach Norden, alter Spiegel
2. Flur, Treppe nach oben
3. Speisesaal, Kreise an der Südwand
4. Bibliothek, Hausbibel im untersten Fach
5. Küche, alte Herdstelle
6. Speisekammer
7. Treppe zum Dachboden, Truhe mit Kinderkleidung
8. Verwalterzimmer im Nebengebäude

Akte 7.
DIE VITRINE

Die Vitrine

Eine Graue Akte, die in der Konfrontation rot wird. Ursprung: Die Toten, mit einer Mischform zur Stimme. Für drei bis fünf Agenten, ein langer Abend. Die Ermittlung führt nach Bad Grund im Harz, in ein stilles Heimatmuseum, in dem nachts ein Kinderlied klingt und eine Vitrine von innen beschlägt.

Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Die Vitrine	Die Toten, Misch-form Stimme	3 bis 5	ein langer Abend

Worum es geht

Bad Grund im Harz, eine ehemalige Bergstadt mit Kurhaus, einem kleinen Heimatmuseum und einer Grundschule. Seit sechs Wochen singen Kinder aus Bad Grund im Schlaf. Zuerst dachte die Museumsdirektorin an einen Ohrwurm, dann an einen Schaden, dann hat sie den Hausarzt gerufen. Der Hausarzt hat eine Nummer gewählt, die nicht in sein Telefon gehört. O.D.I.N. hat die Meldung abgefangen.

Das Museum „Haus der Bergleute“ zeigt Mineralien, Grubenlampen, eine alte Apotheke und seit Januar eine Sonderausstellung: „Steine des Harzes: Die Sammlung Wegener“. In einer Vitrine liegt ein faustgroßer, milchiger Kristall, gefunden am 1. Dezember 1938 im Schacht „Silberner Hirsch“. Seit der Ausstellungseröffnung passiert es: Nachts singen die Kinder ein Lied, das niemand kennt. Die Direktorin, Frau Dr. Marianne Weber, wirkt überarbeitet, aber gefasst. Sie hat selbst bemerkt, dass im Museum etwas nicht stimmt: Die Vitrine beschlägt von innen, die Temperatur im Raum schwankt, und zweimal hat die Nachtschwester des benachbarten Seniorenheims eine Frau im Museum gesehen, die am Fenster stand und auf die Straße schaute.

Die Zelle kommt als Besuchergruppe, als Denkmalschutzbeauftragte oder als Journalisten. Der Führungsoffizier gibt ihr eine dünne Akte: Meldung, Zeitungsausschnitt, ein Foto der Vitrine. Die Lage ist ruhig. Noch ist niemand verletzt. Aber die Kinder singen jede Nacht, und seit einer Woche singt auch die Enkelin der Direktorin im Schlaf, Jule, die in einer anderen Stadt wohnt und seit ein paar Tagen bei ihrer Großmutter zu Besuch ist.

Was wirklich geschah

Im Dezember 1938, in der Nacht zum 3., starb in Bad Grund ein Mädchen namens Liese Hartmann, zehn Jahre alt. Sie war die Tochter des Steigers Wilhelm Hartmann, der im Schacht „Silberner Hirsch“ arbeitete. Am Abend des 2. Dezember brachte ihr Vater einen Kristall mit nach Hause, den er am 1. Dezember in der Grube gefunden hatte: einen faustgroßen, milchigen Stein, ungewöhnlich warm. Liese nahm ihn mit ins Bett. In jener Nacht, in der in Solberg die Kinder sangen und neunzehn Erwachsene verschwanden, starb Liese in ihrem Zimmer. In derselben Nacht starben in Bad Grund zwei weitere Kinder im Schlaf. Der Arzt schrieb dreimal „Herzschlag“. Der Vater verkaufte den Kristall am 6. Dezember an den Sammler Hermann Wegener und verschwand am selben Tag im Schacht. Er wurde nie gefunden.

Der Kristall ist ein Kristall mit einer ungewöhnlichen Signatur, ein Rest eines größeren Steins, der an einer Stelle lag, an der die Welt dünn war. Er hat Lieses letzte Stunde gespeichert, und er hat sie festgehalten. Seit 1938 hängt ein Teil von Liese im Kristall. Sie ist ein Spuk, aber ein besonderer: Sie ist nicht an einen Ort gebunden, sondern an den Stein. Solange der Kristall in einer Kiste im Keller eines Sammlers lag, schlief sie. Seit er in der Vitrine liegt und diese jeden Abend geöffnet wird, wacht sie.

Die Direktorin hat sie gerufen. Ihre Enkelin Jule, acht Jahre alt, hat bei einem Besuch im Januar den Kristall gesehen und gesagt, er singe. Jule wollte, dass Oma ihm

vorliest. Die Direktorin, die ihre Enkelin über alles liebt, hat jeden Abend nach der Schließung die Vitrine geöffnet, den Kristall herausgenommen und ihm aus einem alten Märchenbuch vorgelesen. Sie dachte, es sei ein Spiel. Sie wusste nicht, dass sie damit eine Tür öffnete.

Der rote Hering: Der Sammler, Hermann Wegener, war ein Mann mit dunklen Interessen. In seinem Nachlass findet sich ein Briefwechsel mit einem „Herrn aus Berlin“, der sich für Kristalle interessierte, die „im Schlaf singen“. Wegener hat den Kristall am 6. Dezember 1938 dem Vater abgekauft, drei Tage nach Lieses Tod, für zwanzig Reichsmark. Die Zelle könnte glauben, Wegener oder sein unbekannter Briefpartner sei die Ursache. Tatsächlich war Wegener nur ein Sammler, der spürte, dass der Stein etwas war, und ihn nie verkaufte. Sein Briefpartner war ein Mitarbeiter des Ahnenerbes, das 1938 in Bad Grund Proben sammelte. Das ist eine Spur, aber nicht die Wahrheit.

Personen

Dr. Marianne Weber, 61

Die Museumsdirektorin. Sie will, dass ihre Enkelin aufhört zu singen, und dass das Museum keinen Skandal bekommt. Sie weiß, dass sie jeden Abend vorgelesen hat, und dass seitdem die Vitrine beschlägt. Sie verschweigt das Vorlesen zunächst, weil sie sich schämt. Sie redet ruhig, gebildet, mit langen Pausen. Sie sagt: „Ich dachte, es ist ein Spiel.“

Jule Weber, 8

Die Enkelin der Direktorin. Sie will, dass der Stein nicht mehr traurig ist. Sie weiß, dass das Mädchen im Stein „Liese“ heißt und dass es friert. Sie verschweigt, dass Liese ihr im Traum erscheint und sie bittet, die Vitrine zu öffnen. Sie redet leise, singt manchmal mitten im Satz ein paar Töne. Sie sagt: „Sie will nach Hause. Aber ihr Haus ist weg.“

Hermann Wegener, 1889 bis 1972

Der Sammler. Tot. Er will nichts mehr. Er weiß alles über die Herkunft des Kristalls, hat es aber nie aufgeschrieben. Sein Nachlass enthält den Kaufvertrag von 1938, den Briefwechsel mit dem „Herrn aus Berlin“ und ein Notizbuch mit der Zeile „Der Stein singt, wenn man ihn wärmt.“ Er verschweigt nichts, aber seine Aufzeichnungen sind lückenhaft. Er redet in den Briefen trocken, geschäftsmäßig.

Renate Hartmann, 74

Die Nichte von Liese. Sie will, dass die Geschichte ihrer Familie endlich erzählt wird. Sie weiß, dass Liese in der Nacht zum 3. Dezember 1938 starb und dass der Vater kurz danach verschwand. Sie verschweigt, dass ihre Mutter die zwanzig Reichsmark aus dem Verkauf genommen und geschwiegen hat, und dass sie den Kaufvertrag kennt, aber nie jemandem gezeigt hat. Sie redet stockend, mit vielen Entschuldigungen. Sie sagt: „Meine Mutter hat nie über Liese gesprochen. Aber ich habe ihr Grab gepflegt.“

Bernd Köhler, 45

Der Hausmeister des Museums. Er will, dass das Museum in Ordnung ist und er seinen Job behält. Er weiß, dass die Vitrine nachts von innen beschlägt und dass die Temperatur im Raum fällt, obwohl die Heizung läuft. Er verschweigt, dass er einmal nachts im Museum war und eine Kinderstimme gehört hat. Er redet knapp, sachlich, mit Harzer Dialekt. Er sagt: „Ich geh da nachts nicht mehr rein. Das ist nicht meine Aufgabe.“

Inge Lorenz, 58

Lehrerin an der Grundschule. Sie will, dass die Kinder ihrer Klasse aufhören, im Schlaf zu singen. Sie weiß, dass drei Kinder aus ihrer Klasse betroffen sind, und dass alle drei in der Woche nach der Ausstellungseröffnung im Museum waren. Sie verschweigt, dass sie das Lied als altes Bad Grunder Lied von ihrer Großmutter kennt, die es in der Nacht zum 3. Dezember 1938 durch die Wand aus dem Nachbarhaus der Hartmanns gehört hat, von einem Mädchen namens Liese. Sie redet schnell, besorgt, mit vielen Fragen. Sie sagt: „Die Kinder singen dasselbe Lied. Ich kenne es. Meine Großmutter hat es mir vorgesungen.“

Dr. Hans-Georg Peters, 55

Leiter des Stadtarchivs. Er will, dass die Stadtgeschichte korrekt bleibt und keine Gerüchte aufkommen. Er weiß, dass es 1938 eine Häufung von Todesfällen unter Kindern gab, die nie untersucht wurde. Er verschweigt, dass das Archiv einen Karton mit Akten aus dem Schacht „Silberner Hirsch“ hat, gesperrt seit 1939. Er redet pedantisch, mit vielen Verweisen auf Paragraphen. Er sagt: „Es gibt Dinge, die gehören ins Archiv. Und Dinge, die gehören ins Archiv des Archivs.“

Briefing

„Bad Grund im Harz. Ein Heimatmuseum, eine Sonderausstellung, ein Kristall. Seit sechs Wochen singen Kinder aus Bad Grund im Schlaf. Der Hausarzt hat eine Nummer gewählt, die er nicht kennen dürfte. Wir haben die Meldung abgefangen. Findet heraus, was da singt, und ob es gefährlich ist. Und denkt daran: In einer Kleinstadt kennt jeder jeden. Seid leise, seid gründlich, und wenn ihr nachts ins Museum geht, nehmt Salz mit.“
Der Führungsoffizier

Was die Akte enthält: Die Meldung des Hausarztes, einen Zeitungsartikel über die Ausstellungseröffnung, ein Foto der Vitrine, die Namen der Direktorin und ihrer Familie, die Adresse des Museums und des Stadtarchivs. Kein Hinweis auf den Ursprung.

Spesen: 2.000 €.

Anfordern: EMF-Detektor, Salz, ein Diktiergerät mit Rauschfilter, ein Multispektralscanner, einen Beryllium-Isolierbehälter, ein Fahrzeug. Häufiges ohne Wartezeit. Ein Thaumaturg kann zusätzlich einen Kristallsplitter aus dem Hort anfordern, wenn er es begründet. Der Multispektralscanner ist sehr selten: ab Senior-Agent, mit Begründung, drei Tage Wartezeit. Ein Punkt Vertrauen hebt die Rangschwelle um eine Stufe, ein weiterer streicht die Wartezeit.

Die Knoten

Fünf Knoten, die die Zelle in beliebiger Reihenfolge besuchen kann. Jeder Knoten enthält Hinweise, die zu anderen Knoten und zur Konfrontation führen.

Knoten 1: Das Museum (Haus der Bergleute)

Ein zweistöckiges Fachwerkhaus an der Hauptstraße. Im Erdgeschoss die Ausstellung, im Obergeschoss Büro und Depot. Die Vitrine mit dem Kristall steht im Raum „Bergbau und Mineralien“.

- **Hinweis:** Die Vitrine beschlägt von innen, die Temperatur im Raum ist spürbar kälter als im Rest des Museums. Ein EMF-Detektor schlägt an. (führt zu: Ursprung Tote, Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Telepath hört ein Echo: ein Kinderlied, das Wort „Liese“, ein Kältegefühl. (führt zu: Was geschehen ist, Archiv)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg, der den Kristall berührt, hört das Flüstern und erkennt, dass es nicht menschlich ist. (führt zu: Ursprung Stimme, Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Agent bemerkt, dass das Schloss der Vitrine neu ist, aber die Tür klemmt, als hätte jemand sie oft geöffnet. (führt zu: Direktorin, Konfrontation)
- **Hinweis:** Das Märchenbuch der Direktorin liegt aufgeschlagen neben der Vitrine, mit einem Lesezeichen. (führt zu: Direktorin, Was will es)
- **Hinweis:** Salz an der Vitrine hält die Kälte für eine Nacht zurück. (führt zu: Was wirkt, Konfrontation)

Proben: Telepathie gegen Schwer (3), um das Echo klar zu hören. Ein Paranormal Detective mit Ermittlung findet die kalte Stelle auch gegen Machbar (2). Ein Thaumaturg mit Okkultismus oder Thaumaturgie erkennt die Signatur des Kristalls gegen Schwer (3).

Knoten 2: Die Direktorin (Dr. Marianne Weber)

Ihr Büro im Museum oder ihr Wohnhaus am Ortsrand. Sie ist kooperativ, aber ausweichend, sobald es um die Abende geht.

- **Hinweis:** Die Enkelin Jule sagt, Oma habe dem Stein vorgelesen, damit er nicht mehr traurig ist. (führt zu: Was will es, Konfrontation)
- **Hinweis:** Jule sagt, Liese friere und wolle nach Hause. (führt zu: Was will es, Archiv)
- **Hinweis:** Die Direktorin gibt nach einer Probe auf Menschenkenntnis zu, dass sie die Vitrine jeden Abend geöffnet und dem Kristall vorgelesen hat. (führt zu: Wer steckt dahinter, Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Agent oder Negotiator bemerkt, dass die Direktorin ein Foto ihrer Enkelin auf dem Schreibtisch hat und dass sie bei jedem Gespräch über das Mädchen nervöser wird. (führt zu: Jule, Schule)
- **Hinweis:** Ein Psion hört bei der Direktorin einen leisen Ohrwurm, das Lied, das die Kinder singen. (führt zu: Was geschehen ist, Museum)

Proben: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um die Direktorin zum Geständnis zu bewegen. Ein Agent mit Einschüchtern oder ein Negotiator mit Überzeugen erhält die Probe gegen Machbar (2). Ein Telepath mit Telepathie spürt Jules Angst gegen Machbar (2).

Knoten 3: Der Nachlass des Sammlers (Hermann Wegener)

Ein Karton im Depot des Museums, Raum 6. Die Sammlung Wegener wurde dem Museum vermacht, die Papiere liegen ungeordnet.

- **Hinweis:** Der Kaufvertrag von 1938: Wilhelm Hartmann verkauft den Kristall an Hermann Wegener für zwanzig Reichsmark, drei Tage nach Lieses Tod (Handout 7.2). (führt zu: Was will es, Archiv)
- **Hinweis:** Der Briefwechsel mit einem „Herrn aus Berlin", der sich für Kristalle interessiert, die „im Schlaf singen". (führt zu: roter Hering, Stimme)
- **Hinweis:** Ein Scientist mit Physik und einem Multispektralscanner findet, dass der Kristall eine schwache, aber eindeutige Signatur hat, die keinem bekannten Mineral entspricht. (führt zu: Ursprung Stimme, Wales)
- **Hinweis:** In Wegeners Nachlass liegt eine Notiz über den singenden Stein (Handout 7.3), in seinem Notizbuch eine Zeile über einen Bannkreis, der den Stein beruhigen kann. (führt zu: Was wirkt, Konfrontation)

Proben: Ermittlung gegen Machbar (2), um den Kaufvertrag zu finden. Ein Antiquarian findet ihn gegen Einfach (1). Ein Scientist mit Physik erkennt die Signatur gegen Schwer (3). Ein Thaumaturg mit Ritualismus versteht die Bannkreis-Notiz gegen Machbar (2).

Knoten 4: Die Schule der Kinder (Grundschule Bad Grund)

Die Grundschule, in der die betroffenen Kinder zur Schule gehen. Die Lehrerin Inge Lorenz unterrichtet die dritte Klasse.

- **Hinweis:** Die Lehrerin erkennt das Lied, das die Kinder singen, als ein altes Lied aus ihrer Kindheit in Bad Grund. (führt zu: Was geschehen ist, Archiv)
- **Hinweis:** Drei Kinder der Klasse waren in der Woche nach der Ausstellungseröffnung im Museum. Alle drei singen im Schlaf. (führt zu: Museum, Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Psion hört bei den Kindern ein Summen, das nicht von ihnen stammt, und ein Investigator findet ein Muster: Die betroffenen Kinder wohnen alle in Sichtweite des Museums. (führt zu: Ursprung, Museum)
- **Hinweis:** Ein Soldier oder Agent bemerkt, dass die Schule nachts von außen leicht zugänglich ist und dass jemand das Lied auf dem Schulhof mit Kreide aufgemalt hat. (führt zu: Was will es, Konfrontation)

Proben: Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um die Lehrerin zum Reden zu bringen. Ein Profiler oder Journalist erhält die Probe gegen Einfach (1). Ein Telepath hört das Lied gegen Schwer (3). Ein Investigator mit Ermittlung findet das Muster gegen Machbar (2).

Knoten 5: Das Archiv der Stadt (Stadtarchiv Bad Grund)

Ein kleines Archiv im Rathaus, geführt von Dr. Hans-Georg Peters. Die Akten aus dem Schacht „Silberner Hirsch" liegen in einem gesperrten Karton.

- **Hinweis:** Der Zeitungsartikel vom 8. Dezember 1938 über den Tod der zehnjährigen Liese Hartmann (Handout 7.1). (führt zu: Was geschehen ist, Nachlass)
- **Hinweis:** Ein Investigator findet in den Sterberegistern eine Häufung von Todesfällen unter Kindern im Dezember 1938, die nie untersucht wurde. (führt zu: Ursprung, roter Hering)
- **Hinweis:** Der gesperrte Karton enthält einen Bericht des Steigers Wilhelm Hartmann über den Fund des Kristalls im Schacht „Silberner Hirsch", datiert auf den 1. Dezember 1938. Der Bericht erwähnt einen zweiten, nicht geborgenen Kristall tiefer im Schacht. (führt zu: Nachlass, Was will es, offener Faden)
- **Hinweis:** Ein Kirchenbuch- oder Friedhofsvermerk nennt Renate Hartmann als Grabpflegerin von Lieses Grab, mit ihrer Adresse. (führt zu: Renate Hartmann, Was will es)
- **Hinweis:** Ein Antiquarian oder Historiker findet eine Notiz, dass das Ahnenerbe 1938 in Bad Grund Proben sammelte. (führt zu: roter Hering, Stimme)
- **Hinweis:** Ein Anruf bei der Registratur ergibt einen Aktenvermerk über Spuke: Ein Spuk verschwindet, wenn man findet, was er wiederholt, und es beendet. (führt zu: Was wirkt, Konfrontation)

Proben: Ermittlung gegen Schwer (3), um den gesperrten Karton zu öffnen, ohne dass der Archivar es merkt. Ein Agent mit Sicherheitssysteme oder ein Investigator mit Geschichte erhält die Probe gegen Machbar (2). Ein Antiquarian mit Geschichte findet die Ahnenerbe-Notiz gegen Machbar (2).

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Was ist geschehen? Ein Mädchen von 1938 ist im Kristall gefangen und singt durch die Kinder. Hinweise in Knoten 1, 4, 5.

2. Welcher Ursprung? Die Toten, mit einer Mischform zur Stimme. Hinweise in Knoten 1, 1, 3.

3. Wo ist es oder wer steckt dahinter? Die Direktorin hat es gerufen, indem sie jeden Abend vorlas. Hinweise in Knoten 1, 2, 2.

4. Was wirkt? Salz, Licht, Silber, und ein Ende für Lieses offene Frage. Hinweise in Knoten 1, 3, 5.

5. Was will es? Liese will nach Hause. Aber ihr Zuhause ist 1938, und ihr Vater ist verschwunden. Hinweise in Knoten 2, 3, 5.

Eskalation

Erste Nacht: Wenn die Zelle bis zum Abend nicht im Museum ist, öffnet die Direktorin wie jeden Abend die Vitrine und liest vor. Liese wird stärker. In der Nacht singen die drei Kinder aus Inge Lorenz' Klasse, und mit ihnen singt die Direktorin selbst, im Schlaf, am offenen Fenster. Ein Nachbar ruft die Polizei. Die Polizei findet nichts, aber das Gerede beginnt.

Zweite Nacht: Die Akte wird rot. Liese erscheint nicht mehr nur als Kälte und Stimme. Sie zeigt sich: ein Mädchen in einem Nachthemd, unter dem Saum nur Nebel, das im Museum umhergeht und die Türen öffnet. Die Vitrine springt auf, der Kristall liegt auf dem Boden. Die Direktorin ist wie in Trance und will den Kristall in den Schacht „Silberner Hirsch" tragen, der seit 1945 verschlossen ist. Die Zelle muss sie aufhalten.

Grauen-Proben:

- Beim ersten Betreten des Museums nach Einbruch der Dunkelheit: Unheimlich (1).
- Wenn die Vitrine von innen beschlägt und eine Kinderstimme zu hören ist: Verstörend (2).
- Wenn Liese erscheint und die Zelle sieht, dass sie keine Füße hat: Verstörend (2).
- Wenn jemand das Summen der Stimme im Kristall hört: Verstörend (2), für Psionen Grauenhaft (3), weil sie sich erinnern.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Das Museum „Haus der Bergleute" bei Nacht. Die Räume sind dunkel, die Vitrinen werfen lange Schatten, die alte Apotheke riecht nach Kräutern. Draußen schneit es. Die Uhr im Flur schlägt Mitternacht. Die Zelle kennt den Grundriss aus der Ermittlung oder sieht ihn auf Karte 7.

Ablauf

1. Die Zelle betritt das Museum oder beobachtet es von außen. Die Direktorin ist im Raum „Bergbau und Mineralien" und liest vor. Ihre Stimme ist monoton. Jule steht neben ihr und hält ihre Hand. Die Enkelin ist noch bei ihrer Großmutter zu Besuch.

2. Die Vitrine beschlägt von innen, die Temperatur fällt. Liese erscheint als Umriss, halb durchsichtig, ein Mädchen im Nachthemd. Sie singt das Lied.

3. Die Direktorin öffnet die Vitrine und nimmt den Kristall. Liese wird deutlicher. Die Türen des Museums schließen sich. Die Uhr im Flur schlägt ein zweites Mal, obwohl es erst Mitternacht geschlagen hat.

4. Die Zelle muss handeln.

Belohnung für Wissen: Wer das Archiv, den Nachlass und die Schule untersucht hat, kennt Lieses Namen, ihren Todestag, das Lied und die Rolle der Direktorin. Jedes dieser Details erleichtert die Proben in der Konfrontation um eine Stufe oder gibt einen zusätzlichen Würfel. Wer den roten Hering verfolgt und den Sammler für den Täter hält, verliert Zeit und steht in der Nacht ohne den richtigen Namen da.

Lösungen

1. Die Wahrheit (ohne Kampf). Die Zelle hat aus dem Archiv und dem Nachlass erfahren, dass Liese Hartmann in der Nacht zum 3. Dezember 1938 starb, dass ihr Vater den Kristall verkaufte und dann verschwand, und dass ihr Grab auf dem Friedhof von Bad Grund liegt, gepflegt von Renate Hartmann. Ein Charakter spricht Liese an, sagt ihren Namen, sagt, dass ihr Vater sie nicht vergessen hat, und dass sie nach Hause darf. Eine Probe auf Überzeugen oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2), leichter, wenn die Zelle das Grab erwähnt oder einen Gegenstand aus dem Nachlass zeigt. Liese weint, sieht ein letztes Mal zur Tür, und ist fort. Der Kristall wird klar und still. Die Direktorin erwacht.

2. Das Lied (ohne Kampf). Die Zelle hat das Lied aufgenommen, mit dem Diktiergerät mit Rauschfilter,

oder ein Psion hat es als Echo gespeichert. Wenn das Lied erklingt, bleibt Liese stehen und hört zu. Sie wird ruhig. Dann kann die Zelle den Kristall in den Beryllium-Isolierbehälter legen, und Liese verschwindet für eine Weile. Das ist keine endgültige Lösung, aber es beendet die Nacht. Der Kristall muss danach nach Wales gebracht werden, wo das Kollegium ihn beruhigen kann.

3. Salz und Licht (Kampf). Die Zelle kann Liese mit Salz, Taschenlampen und Silber zurückdrängen, bis die Direktorin den Kristall loslässt und die Zelle ihn in den Beryllium-Isolierbehälter legt. Liese verschwindet, aber sie kehrt zurück, solange der Kristall in der Vitrine steht. Die Akte gilt als erledigt, aber nicht gelöst.

4. Der Schacht (riskant). Die Zelle kann die Direktorin und den Kristall zum verschlossenen Schacht „Silberner Hirsch“ bringen. Dort, wo der Kristall gefunden wurde, ist die Welt dünn. Wenn die Zelle den Kristall in den Schacht wirft, ist Liese frei, aber der Kristall ist verloren, und etwas anderes könnte hindurchkommen. Ein Thaumaturg kann das mit einem Bannkreis, Ritualismus gegen Schwer (3), verhindern. Wenn es misslingt, erscheinen drei Risslinge (Bedrohungsatlas, Handlanger, Kreatur · Stimme) und greifen an.

Gegner

Liese Hartmann, der Spuk

Werte wie „Spuk“ im Bedrohungsatlas, mit diesen Änderungen:

Liese Hartmann

Handlanger, Kreatur · Tote · Stimme

Ein Mädchen von zehn Jahren, das seit 1938 im Kristall gefangen ist. Sie will nach Hause, aber ihr Zuhause ist 1938, und ihr Vater ist verschwunden. Sie greift nur an, wenn jemand den Kristall zerstören will oder die Direktorin bedroht.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Kältegriff 2 + 2, Schaden 2, Rüstung zählt nicht, oder Gegenstände werfen 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 5, nur durch Salz, Licht oder Silber verwundbar
Grauen	Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn sie keine Füße hat
Besonderheit	Verschwindet bei 0 LP und kehrt in der nächsten Nacht zurück, solange ihr Grund nicht erledigt ist. Sie ist nicht an einen Ort gebunden, sondern an den Kristall. Wer den Kristall in Beryllium legt, bannt sie für eine Weile.
Schwäche	Salz, helles Licht, Silber. Endgültig verschwindet sie, wenn die Zelle ihr offenes Ende findet: den Namen des Vaters, den Todestag, das Grab, die Wahrheit.
Verhalten	Wiederholt ihre letzte Stunde: das Lied, die Kälte, der Blick zur Tür. Sie greift nur an, wenn man sie stört oder den Kristall bedroht. Sie ist stärker, je länger sie nicht gehen kann.
Begegnung	Eine Nacht im Museum, die Vitrine, das Lied. Die Zelle muss herausfinden, wer sie war und was offen ist. Eine Grauen-Probe ist sicher, ein Kampf fast nie nötig. Das Ende ist fast immer eine Handlung: ein Name, ein Grab, ein Lied.
Was bleibt	Der Kristall, klar und still, aber nicht leer. Für einen Paranormal Detective ein Faden für jede offene Akte über Vermisste.

Dr. Marianne Weber

Museumsdirektorin · Menschen

Eine Frau von 61 Jahren, gebildet, gefasst, aber in dieser Nacht nicht sie selbst. Sie steht unter Lieses Einfluss und will den Kristall in den Schacht tragen. Sie ist keine Gegnerin, sondern eine Zeugin, die gerufen hat, ohne es zu wissen.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Sie wehrt sich nicht, sie geht nur.
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 7
Grauen	Keines.
Besonderheit	Steht in Trance. Ein Agent oder Psion kann sie ansprechen: Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um sie aufzuwecken. Ein Schlag mit Salz oder kaltem Wasser weckt sie sofort.
Schwäche	Die Wahrheit über Liese. Wenn sie versteht, was sie getan hat, bricht die Trance.
Verhalten	Will den Kristall in den Schacht bringen. Sie redet monoton, als hörte sie jemand anderem zu.

Rissling

Werte wie „Rissling“ im Bedrohungsatlas. Erscheint nur, wenn die Zelle den Kristall in den Schacht wirft und der Bannkreis misslingt. (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch)

Nachspiel

Der Schleier: Die Nachbarn haben nachts Licht im Museum gesehen und ein Kinderlied gehört. Die Polizei hat einen Anruf bekommen. Ein Agent kann das als „Stromausfall, defekte Alarmanlage, betrunkene Jugendliche“ erklären. Die Direktorin erzählt, sie habe nachts gearbeitet. Die Kinder hören auf zu singen.

Was O.D.I.N. bekommt: Den Kristall, wenn die Zelle ihn abgibt. Die Registratur bekommt eine Akte über Liese Hartmann, mit dem Vermerk „Unerledigt: der Vater, Wilhelm Hartmann, verschwunden im Schacht Silberner Hirsch, Dezember 1938“. Das Kollegium wird den Kristall nach Wales bringen wollen, in die Kammer. Der Kristall ist ein potenzieller Nexus-Kristall, und der Rat wird ihn einfordern. Die Zelle entscheidet, wem sie ihn gibt.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn Liese erlöst ist und Direktorin und Enkelin unversehrt sind. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für die Lösung mit der Wahrheit. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa den zweiten Kristall im Schacht.

Totenköpfe: Wenn die Zelle den Kristall abgibt, an den Rat oder an das Kollegium, verliert die Stiftung in Basel einen Totenkopf, weil der Stein nicht auf den Markt kommt. Gibt sie ihn dem Kollegium statt dem Rat, bekommt der Führungsoffizier Ärger: Vertrauen −1.

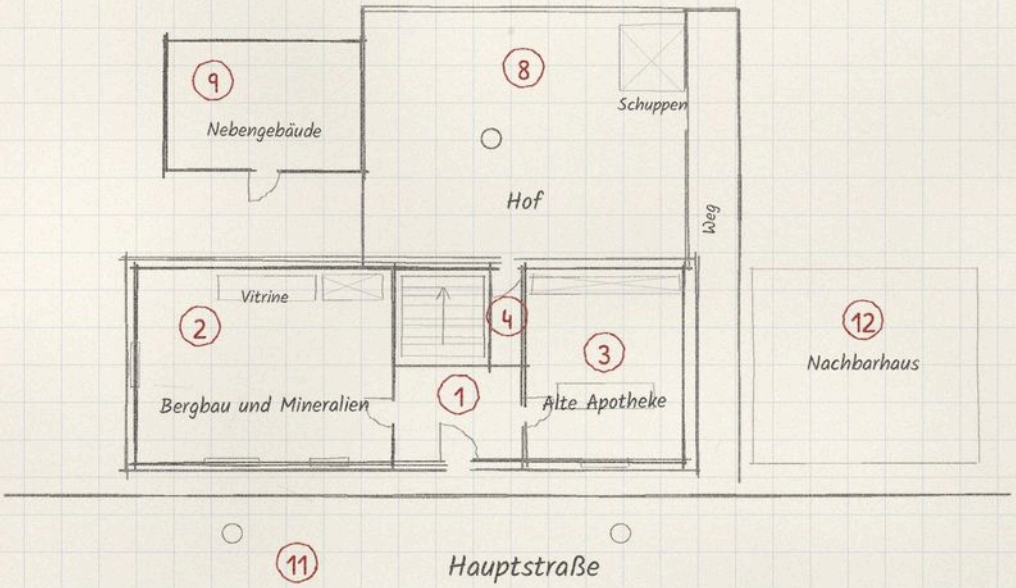
Der offene Faden: Im Schacht „Silberner Hirsch“ liegt, so steht es im Bericht des Steigers vom 1. Dezember 1938, ein zweiter Kristall. Der Vater hat ihn erwähnt, aber nie geborgen. Wenn die Zelle den Schacht öffnet, findet sie den Eingang verschlossen, aber nicht versiegelt. Dahinter liegt etwas, das seit 1938 wartet.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout 7.1: Zeitungsartikel „Bad Grunder Tageblatt“, 8. Dezember 1938, gefunden im Archiv der Stadt (Knoten 5).
- Handout 7.2: Kaufvertrag vom 6. Dezember 1938, gefunden im Nachlass des Sammlers (Knoten 3).
- Handout 7.3: Notiz aus dem Nachlass des Sammlers, undatiert, gefunden im Nachlass des Sammlers (Knoten 3).
- Karte 7: Grundriss des Museums „Haus der Bergleute“, Bad Grund, mit allen Räumen, Türen, Fenstern und dem Hof.

Museum „Haus der Bergleute"

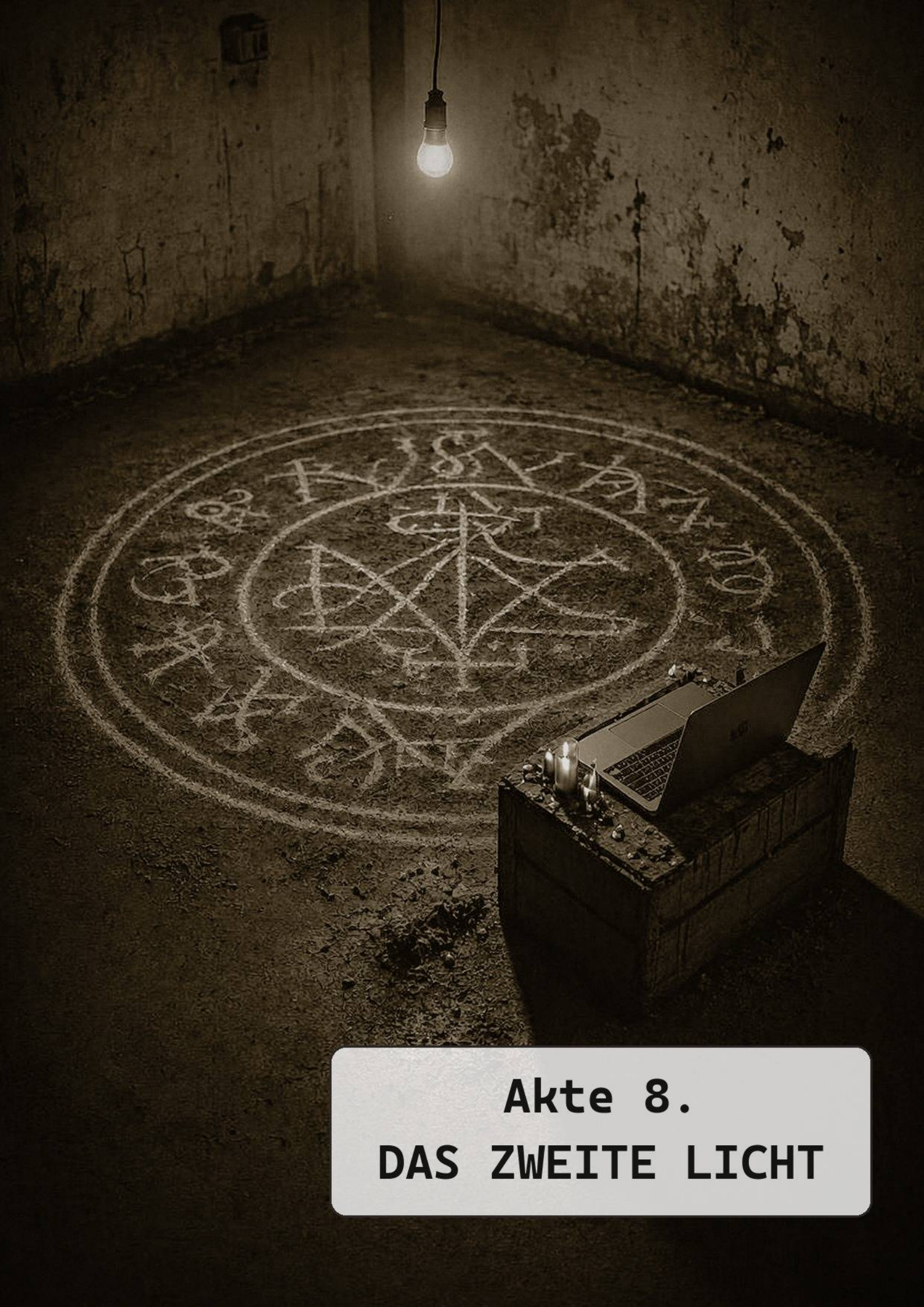
Bad Grund (Harz). Erdgeschoss mit Hof, rechts Obergeschoss und Keller



Legende

1. Eingang und Flur, Kasse, Uhr
2. Bergbau und Mineralien, Vitrine an der Nordwand
3. Alte Apotheke, Regale, Tresen, Kälte
4. Treppenhaus, Kellertür unter der Treppe
5. Büro der Direktorin, Märchenbuch
6. Depot, Nachlass Wegener
7. Toilette, immer kalt
8. Hof, Grubenlampe auf einem Pfosten
9. Nebengebäude, Vorhängeschloss
10. Keller, Gewölbe aus Bruchstein
11. Hauptstraße, Laternen, Kopfsteinpflaster
12. Nachbarhaus, die Nachtschwester

5 m



Akte 8.
DAS ZWEITE LICHT

Das Zweite Licht

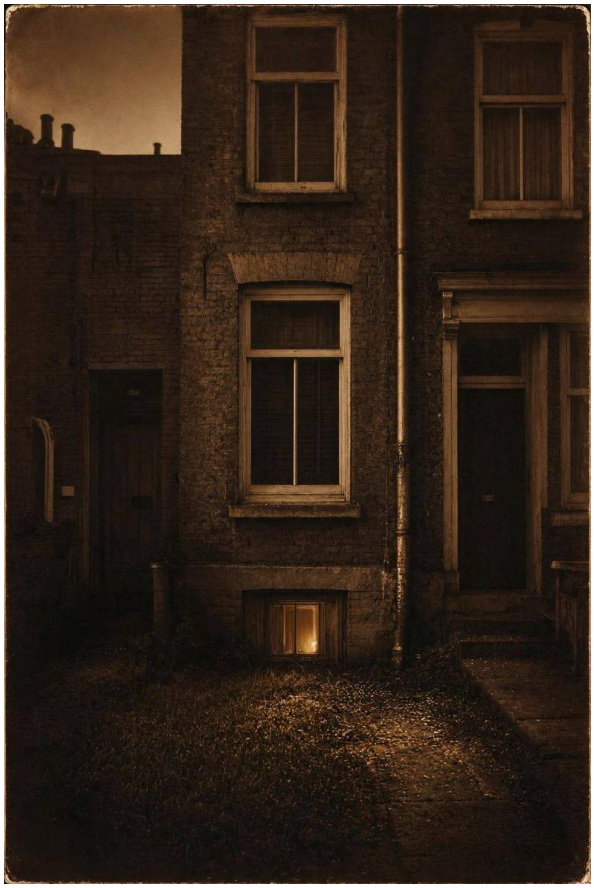
Akte	Ursprung	Agenten	Dauer
Das Zweite Licht	Die Menschen, Mischform Stimme	3 bis 5	eine lange Sitzung

Worum es geht

In Brüssel sind in einer Nacht drei Menschen verschwunden. Alle drei waren Mitglieder einer geschlossenen Internetgruppe namens „Illuminati Europa“, die sich über Foren und verschlüsselte Chats organisiert. Die belgische Polizei hat die Fälle als Vermisstensachen aufgenommen, aber ein Beobachter von O.D.I.N. hat die Meldungen abgefangen, weil auf den Rechnern der Vermissten dasselbe Dokument liegt: ein Ritual, das die Druckerei 1971 geschrieben hat. Es trägt den Titel „Das Zweite Licht“ und ist als dekoratives Ornament in einem Buch der Erleuchteten gelandet. Die Zelle soll herausfinden, wer das Ritual verwendet hat und was mit den dreien geschehen ist. Die Spur führt in den Keller eines Reihenhauses in Anderlecht. Dort ist ein Kreis auf den Boden gemalt. Der Kreis ist warm.

Was wirklich geschah

Die Erleuchteten sind eine Legende der Druckerei, 1968 geschrieben, um Gerüchte über O.D.I.N. aufzusaugen. Die Druckerei erfand Mitgliedslisten, Rituale, Bücher, später Webseiten. Das funktionierte zu gut. Echte Menschen traten der erfundenen Geheimgesellschaft bei, und einige begannen, die Rituale ernst zu nehmen. Das Ritual „Das Zweite Licht“ steht in einem internen Kompendium der Druckerei von 1971. Es enthält den siebten Kreis als Ornament, abgeschrieben aus MS Arcana 114, einer Handschrift des Kollegiums, die die Druckerei für dekorativ hielt. Der siebte Kreis ist kein Ornament. Er ist eine Anrufung.



Ein Mitglied der Internetgruppe, Maarten de Vries, 34, ein arbeitsloser Grafikdesigner aus Anderlecht, hat das Ritual gelesen und danach durchgeführt. Er glaubte, die Illuminaten würden ihn zum „Erleuchteten“ machen. Er lud drei andere Mitglieder der Gruppe in sein Reihenhaus ein: Sophie Renard, 28, Studentin der Kunstgeschichte; Jonas Vermeulen, 41, Buchhalter; und Aylin Demir, 31, Krankenschwester. In der Nacht vom 17. Oktober 2026, einem Samstag, führte er das Ritual im Keller durch. Er hatte den siebten Kreis mit Kreide und Asche auf den Boden gemalt und in die Mitte einen faustgroßen Kristall gelegt, den er im Internet als „Bergkristall, aufgeladen“ gekauft hatte. Der Kristall war echt.

Das Ritual wirkte. Es öffnete keinen Riss, aber es rief etwas herbei, das durch den Kreis trat. Die drei Gäste verschwanden nicht. Sie wurden genommen. Maarten de Vries blieb zurück, verändert. Er ist jetzt ein Adept der Erleuchteten, ein Mensch, der die Stimme gehört hat und ihr dienen will. Er hält sich im Haus auf, malt den Kreis jeden Abend neu und wartet auf das „Zweite Licht“, das er für eine Erleuchtung hält. In Wahrheit wartet er auf die Rückkehr dessen, das durch den Kreis kam. Der Kreis ist warm, weil er als Schwelle dient. Wer ihn betritt, hört die Stimme.

Der rote Hering: Die belgische Polizei und ein eifriger Journalist vermuten einen Serientäter aus dem Umfeld der Freimaurer, weil eines der Opfer, Jonas Vermeulen, Mitglied einer regulären Loge in Brüssel war. In seinem Kalender fand sich ein Eintrag: „Logenabend, 17.10.“. Die Loge hat mit dem Verschwinden nichts zu tun. Der Eintrag war ein privater Termin, den er absagte, um zu Maarten zu fahren. Die Spur zu den Freimaurern kostet Zeit und führt zu einem toten Ende, wenn die Zelle ihr folgt.

Personen

Maarten de Vries, 34

Arbeitsloser Grafikdesigner, wohnt im Reihenhaus in Anderlecht. Er will das Ritual vollenden und das „Zweite Licht“ sehen. Er weiß, dass das Ritual gewirkt hat, aber nicht, was es wirklich war. Er verschweigt, dass er die drei Gäste eingeladen hat und dass er den Kreis jede Nacht neu malt. Er redet leise, mit langen Pausen, als höre er jemandem zu.

Sophie Renard, 28

Studentin der Kunstgeschichte, verschwunden. Sie war die Skeptikerin der Gruppe, wollte das Ritual als „Performance“ dokumentieren. Sie weiß nichts von der echten Wirkung. Sie ist nicht tot, sondern im Kreis verschwunden. Ihre Stimme ist manchmal im Keller zu hören, wenn der Kreis warm ist.

Jonas Vermeulen, 41

Buchhalter, Freimaurer, verschwunden. Er war das vorsichtigste Mitglied, hatte den Logenabend abgesagt, um zu Maarten zu fahren. Sein Logenkalender ist der rote Hering. Er hielt das Ritual für ein Spiel.

Aylin Demir, 31

Krankenschwester, verschwunden. Ihr letzter Beitrag in der Gruppe endet mit: „Sagt ihm, das Licht ist kein Licht.“ Sie hatte geträumt, das Licht sei ein Auge. Sie ahnte etwas, aber zu spät.

Pieter de Vries, 67

Maartens Vater, wohnt in Gent. Er hat seinen Sohn seit Wochen nicht erreicht und macht sich Sorgen. Er weiß, dass Maarten „in eine komische Internetgruppe“ geraten ist, aber nicht mehr. Er verschweigt, dass Maarten früher in psychiatrischer Behandlung war. Er redet langsam, mit flämischem Akzent.

Nadia El-Khoury, 39

Moderatorin des Forums „Illuminati Europa“. Sie hat die Gruppe gegründet und verwaltet die Mitgliederlisten. Sie will die Gruppe schützen und hält das Ritual für ein Rollenspiel. Sie weiß, wer die drei Vermissten sind und dass Maarten das Ritual vorgeschlagen hat. Sie verschweigt, dass sie die IP-Adressen der Mitglieder gespeichert hat. Sie redet schnell, mit vielen englischen Wörtern.

Kommissar Luc Marchal, 52

Belgische Polizei, leitet die Vermisstenfälle. Er ist gründlich, aber überfordert. Er will die Fälle lösen, ohne O.D.I.N. zu kennen. Er weiß von den Rechnern und dem Ritual, hält es für einen Scherz. Er verschweigt, dass er die Freimaurer-Spur verfolgt. Er redet kurz, mit trockenem Humor.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine graue Akte in einem Umschlag.

„Drei Vermisste in Brüssel, alle in derselben Internetgruppe. Auf ihren Rechnern liegt ein Dokument, das aus unserer Druckerei stammt. Es ist ein Ritual, das nie hätte geschrieben werden dürfen. Findet heraus, wer es benutzt hat, und beendet es, bevor ein viertes Mitglied verschwindet. Die belgische Polizei hält das Ritual für einen Scherz. Haltet es so.“
Führungsoffizier

Was die Akte enthält: Namen und Adressen der drei Vermissten, Ausdrucke aus dem Forum „Illuminati Europa“, das Ritual „Das Zweite Licht“ als PDF. Der Beobachter, der die Meldung abgefangen hat, hat alle belgischen Mitglieder der Gruppe samt Adressen erfasst und der Akte beigelegt. **Spesen:** 2.000 €. **Anfordern:** Ein EMF-Detektor, Salz, ein Multispektralscanner. Ein Thaumaturg kann einen Bannkreis selbst errichten, wenn er die Fertigkeit Ritualismus beherrscht. Häufiges ohne Wartezeit.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zum Keller des Reihenhauses.

Knoten 1: Die Wohnungen der Vermissten

Drei Wohnungen in Brüssel, versiegelt von der Polizei. Die Zelle kann mit einem Agenten oder Investigator Zugang bekommen.

- **Hinweis:** Auf allen drei Rechnern liegt das Ritual „Das Zweite Licht“ und eine Chat-Einladung von Maarten: „Samstag, 17.10., bei mir. Bringt nichts mit, nur euch.“ (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** In Jonas Vermeulens Kalender steht „Logenabend, 17.10.“, durchgestrichen, darunter „Maarten“. (führt zum roten Hering, Knoten 2)
- **Hinweis:** Aylin Demirs letzter Forenbeitrag: „Sagt ihm, das Licht ist kein Licht.“ Ein Investigator mit Menschenkenntnis erkennt, dass sie als Einzige Angst hatte. (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Pieter de Vries meldet sich bei der Zelle: Maarten sei „besessen“ von der Gruppe und habe den Keller abgeschlossen. (führt zu Knoten 5)
- **Probe:** Ein Agent mit Sicherheitssysteme oder ein Investigator mit Ermittlung findet die Einladung auf den Rechnern. Schwierigkeit: Machbar (2). Ein Scientist mit Hacking kann die Chatverläufe wiederherstellen. Schwierigkeit: Schwer (3).

Knoten 2: Das Forum „Illuminati Europa“

Ein geschlossenes Onlineforum, moderiert von Nadia El-Khoury. Die Zelle kann sich als Mitglieder einladen lassen oder die Serverdaten anfordern.

- **Hinweis:** Im Unterforum „Rituale“ steht Aylin Demirs letzter Beitrag vom 16. Oktober, eine Bitte, Maarten aufzuhalten (Handout 8.1). (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Die Mitgliederliste zeigt, dass Maarten de Vries der aktivste Nutzer war und das Ritual als „unser größtes Werk“ bezeichnete. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Die IP-Adressen der drei Vermissten und von Maarten sind gespeichert. Ein Cryptanalyst oder Investigator kann sie zuordnen. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Nadia El-Khoury erzählt, dass Maarten nach dem 17. Oktober nicht mehr gepostet hat, aber jede Nacht online war. (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Nadia zeigt Maartens letzte private Nachricht an sie: „Es kommt durch mich zurück. Ich bin die Tür.“ (führt zu Knoten 5)
- **Probe:** Ein Cryptanalyst mit Hacking oder ein Investigator mit Ermittlung findet die IP-Adressen. Schwierigkeit: Schwer (3). Ein Agent mit Verhandeln bekommt von Nadia die Mitgliederliste. Schwierigkeit: Machbar (2).

Knoten 3: Das Reihenhaus in Anderlecht

Ein schmales Reihenhaus in einer ruhigen Straße. Der Keller ist von außen nicht einsehbar. Die Nachbarin, Madame Claes, 71, beobachtet die Straße.

- **Hinweis:** Madame Claes hat in der Nacht des 17. Oktober drei Autos in einer Seitenstraße gesehen, aber niemanden gehen hören. „Die Autos waren noch da, als ich schlafen ging. Am Morgen auch.“ (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Sie hat Maarten seitdem nur nachts gesehen, wie er Asche im Garten ausstreute. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Ein Soldier mit Taktik erkennt, dass der Keller nur über die Treppe zu erreichen ist. Das Fenster zum Garten ist mit Pappe verklebt, lässt sich aber von außen öffnen. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Madame Claes hat beobachtet, dass Pieter de Vries zweimal vor dem Haus stand, aber nicht hineinging. (führt zu Knoten 1)
- **Probe:** Ein Agent mit Täuschung oder ein Negotiator bekommt von Madame Claes die Beobachtungen. Schwierigkeit: Machbar (2). Ein Psion mit Telepathie hört, dass sie mehr weiß, aber Angst hat. Schwierigkeit: Schwer (3).

Knoten 4: Das Archiv der Druckerei

Ein Relais in Brüssel oder ein digitaler Zugang zum Archiv der Druckerei in Zürich. Die Zelle kann das Ritual prüfen lassen.

- **Hinweis:** Das Ritual „Das Zweite Licht“ steht in einem internen Kompendium der Druckerei von 1971, der Kreis darin ist aus der Handschrift MS Arcana 114 des Kollegiums abgeschrieben. Ein Randvermerk der Setzerin: „Dekoration. Nicht verwenden.“ (Handout 8.2) (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg erkennt, dass der siebte Kreis im Ritual echt ist, nicht dekorativ. Es ist eine Anrufung. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Die Druckerei hat 1968 die Legende der Erleuchteten geschrieben. Ein Investigator findet den ursprünglichen Auftrag: „Gerüchte aufsaugen.“ (führt zum roten Hering, Knoten 2)
- **Hinweis:** Ein nachträglicher Vermerk von 2011, nachdem Rituale zu wirken begannen: „MS Arcana 114 enthält den siebten Kreis. Nicht verwenden.“ (führt zu Knoten 5)

- **Probe:** Ein Thaumaturg mit Ritualismus oder ein Antiquarian mit Ermittlung findet den Randvermerk. Schwierigkeit: Schwer (3). Ein Investigator mit Geschichte findet den Auftrag von 1968. Schwierigkeit: Machbar (2).

Knoten 5: Der Keller des Reihenhauses

Der Keller ist ein rechteckiger Raum, etwa 4 mal 5 Meter, mit einer Treppe von oben. Der Kreis ist mit Kreide und Asche auf den Betonboden gemalt, etwa 2 Meter im Durchmesser. In der Mitte liegt ein faustgroßer Kristall. Der Kreis ist warm, als läge eine Heizung darunter. Tagsüber schläft Maarten im Obergeschoss. Wer leise ist (Heimlichkeit gegen Machbar (2)), kann den Keller untersuchen, ohne dass er es merkt.

- **Hinweis:** Der Kreis ist ein echter siebter Kreis. Ein Thaumaturg erkennt die Zeichen und kann ihn mit Salz und einem Bannkreis versiegeln. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Der Kristall pulsiert. Ein Scientist mit Feldscanner misst einen Takt, der dem Klopfen des Öffners ähnelt. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Scientist mit dem Multispektralscanner identifiziert den Kristall als Splitter aus einem Riss, die Energiesignatur ist eindeutig. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Psion hört im Keller ein Summen, das lauter wird, je näher er dem Kreis kommt. Es ist die Stimme. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Maartens Tagebuch liegt auf einem Regal: „Es kommt zurück. Es braucht nur noch ein Licht.“ (Handout 8.3) (führt zur Konfrontation)
- **Probe:** Ein Thaumaturg mit Ritualismus analysiert den Kreis. Schwierigkeit: Schwer (3). Ein Scientist mit Physik misst die Wärme. Schwierigkeit: Machbar (2). Ein Psion mit Telepathie hört die Stimme. Schwierigkeit: Schwer (3). Ein Soldier mit Taktik erkennt, dass außer der Treppe nur das Gartenfenster hinausführt. Schwierigkeit: Einfach (1).

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Was ist geschehen? Drei Mitglieder einer Internetgruppe sind verschwunden, nachdem sie ein Ritual durchgeführt haben. Hinweise in Knoten 2, 3, 1.

Welcher Ursprung? Die Menschen, mit einer Mischform Stimme. Hinweise in Knoten 4, 5, 5.

Wo ist es oder wer steckt dahinter? Maarten de Vries, der das Ritual durchgeführt hat und jetzt als Adept der Erleuchteten im Haus wartet. Hinweise in Knoten 2, 1, 3.

Was wirkt? Ein Bannkreis um den gemalten Kreis, Salz, Silber. Und die Wahrheit über das Ritual. Hinweise in Knoten 4, 5, 5.

Was will es? Die Stimme will durch den Kreis zurückkehren und Maarten als Tor benutzen. Hinweise in Knoten 2, 5, 5.

Eskalation

Wenn die Zelle zu lange braucht, wird der Kreis jede Nacht wärmer. Am dritten Abend nach Beginn der Ermittlung öffnet sich der Kreis für einen Moment. Ein Trupp Risslinge tritt heraus, streift durch die Nachbarschaft und tötet einen Hund. Die Akte wird rot.

Wenn Maarten bemerkt, dass er beobachtet wird, schließt er sich im Keller ein und beginnt das Ritual vorzeitig. Dann stehen die Risslinge bereits im Kreis, wenn die Zelle eintrifft. Die Zelle muss handeln, bevor der Kreis sich vollständig öffnet.

Grauen-Proben fallen in drei Momenten. Wer den warmen Kreis zum ersten Mal berührt, würfelt auf WK + Geistige Widerstandskraft gegen Unheimlich (1). Wer die Stimme im Keller hört, würfelt gegen Verstörend (2). Wer sieht, wie ein Trupp Risslinge aus dem Kreis tritt, würfelt gegen Unheimlich (1). Bei mehr als einem Trupp gegen Verstörend (2).

ESKALATION IN ZAHLEN

Tag 1: Die Zelle beginnt zu ermitteln. Der Kreis ist warm.

Tag 2: Der Kreis ist heiß. Ein Psion hört das Summen bis ins Erdgeschoss.

Tag 3: Der Kreis öffnet sich für einen Moment. Ein Trupp Risslinge tritt heraus. Die Akte wird rot.

Wenn Maarten die Zelle bemerkt: Das Ritual beginnt sofort.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der Keller des Reihenhauses in Anderlecht, Rue de la Croix 17. Ein rechteckiger Raum, 4 Meter breit und 5 Meter lang. Die Decke ist 2,20 Meter hoch. Die Treppe führt von oben an der Nordwand hinunter. An der Ostwand ist ein kleines Fenster zum Garten, mit Pappe verklebt. An der Südwand steht ein altes Regal mit Farbdosen und Werkzeug. An der Westwand lehnt ein Fahrrad.

Die Lage der Räume zueinander ist einfach. Über die Treppe gelangt man ins Erdgeschoss. Die Tür oben ist von innen verschlossen. Das Fenster führt in den Garten, einen halben Meter über dem Boden. Die Karte 8 zeigt den Grundriss.

Der Showdown findet in der Nacht statt, wenn der Kreis am wärmsten ist. Maarten de Vries steht im Kreis, den Kristall in der Hand, und spricht die Worte des Rituals. Um ihn herum flackern acht Kerzen. Der Kreis beginnt zu leuchten.

Ablauf

1. Die Zelle dringt in den Keller ein. Maarten bemerkt sie und beginnt das Ritual sofort.

2. Der Kreis leuchtet auf, die Wärme steigt. Ein Psion hört die Stimme laut.

3. Ein Trupp Risslinge tritt aus dem Kreis. Maarten befiehlt ihnen, die Zelle aufzuhalten.

4. Der Kristall pulsiert schneller. Ein Thaumaturg kann den Kreis mit Salz und einem Bannkreis versiegeln, wenn er eine Probe auf Ritualismus gegen Schwer (3) schafft. Das dauert eine Runde.

5. Wenn der Kreis versiegelt ist, zerfallen die Risslinge zu Staub, und Maarten bricht zusammen. Das Ritual ist beendet.

Lösungen

Ohne Kampf. Ein Negotiator oder Agent spricht Maarten an, während er im Kreis steht. Er beweist ihm, dass das Ritual ihn belügt. Der Beweis kann der Randvermerk der Setzerin sein („Dekoration. Nicht verwenden.“) oder ein Psion, der ihm sagt, was er wirklich hört. Eine Probe auf Überzeugen oder Menschenkenntnis gegen Schwer (3). Die Probe ist leichter, wenn die Zelle das Tagebuch oder den Randvermerk vorliest. Maarten tritt aus dem Kreis. Das Ritual bricht ab.

Mit Gewalt. Die Zelle kämpft gegen die Risslinge und Maarten. Silber und Brandmunition wirken gegen die Risslinge. Maarten ist ein Mensch, gegen den normale Waffen wirken. Wenn Maarten besiegt wird, bricht das Ritual ab. Der Kreis bleibt offen, bis ein Thaumaturg ihn versiegelt.

Mit Wissen. Wer den Kristall als Rissfund identifiziert hat, kann ihn mit Beryllium oder Salz bedecken und den Kreis schwächen. Ein Thaumaturg versiegelt den Kreis dann mit einer Probe auf Ritualismus gegen Machbar (2) statt gegen Schwer (3).

Ohne Thaumaturg. Wer den Kristall aus dem Kreis nimmt und in Beryllium oder Salz legt, schließt den Kreis für eine Nacht. Die Risslinge zerfallen. Am nächsten Tag schickt das Kollegium einen Thaumaturgen, der ihn versiegelt.

WISSEN BELOHNT

- Randvermerk der Setzerin gefunden: +2 Würfel auf die Überzeugen-Probe gegen Maarten.
- Kristall als Rissfund identifiziert: Kreis schwächen, Ritualismus gegen Machbar (2).
- Tagebuch gelesen: Maartens Angst ansprechen, Überzeugen-Probe wird um eine Stufe leichter.

Gegner

Maarten de Vries

Adept der Erleuchteten · Menschen

Ein arbeitsloser Grafikdesigner aus Anderlecht. Er hat das Ritual „Das Zweite Licht“ durchgeführt und die Stimme gehört. Jetzt dient er ihr. Er redet leise, mit langen Pausen, als höre er jemandem zu. Er will das Zweite Licht sehen und weiß nicht, dass es ihn verzehren wird.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Messer 2 + 2, Schaden 2, oder Ritualkraft 3 + 3, Schaden 3, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 10
Grauen	Keines, solange er im Kreis steht. Außerhalb des Kreises ist er ein Mensch.
Besonderheit	Steht er im Kreis, würfelt er mit +1 Würfel auf alle Proben. Der Kreis schützt ihn, bis er versiegelt wird.
Schwäche	Ein Beweis, dass das Ritual ihn belügt. Ein Negotiator, der seine Sprache spricht. Er ist kein Kämpfer.
Verhalten	Beginnt das Ritual, sobald er die Zelle bemerkt. Spricht dabei die Worte aus dem Buch. Befiehlt den Risslingen, die Zelle aufzuhalten. Wenn der Kreis versiegelt wird, bricht er zusammen.
Spuren	Das Tagebuch im Keller, der Kreis, der Kristall, die Asche im Garten.
Begegnung	Der Showdown im Keller. Die Zelle kann ihn ansprechen, bevor der Kampf beginnt. Ein Negotiator oder Agent ist wertvoller als ein Soldier.
Was bleibt	Das Tagebuch, der Kristall, die Forendaten. Maarten selbst kommt in eine O.D.I.N.-Einrichtung.

Risslinge

Risslinge treten immer als Trupp zu dritt auf. Werte, Unterarten und Verhalten stehen im Bedrohungsatlas unter „Rissling“. Sie zerfallen zu Staub, sobald der Kreis versiegelt wird.

Kommissar Luc Marchal

Ein Nichtspielercharakter ohne Kampfwerte. Er leitet die Vermisstenfälle bei der belgischen Polizei. Er ist gründlich, aber überfordert. Er hält das Ritual für einen Scherz und verfolgt die Freimaurer-Spur. Die Zelle kann ihn mit Täuschung oder Überzeugen aufhalten.

Nachspiel

Der Schleier: Die belgische Polizei hat die Vermisstenfälle nicht gelöst. Ein Agent kann die Spuren verwischen und die Fälle als „freiwillig abgereist“ schließen. Die Nachbarin erzählt von einer lauten Nacht, aber niemand glaubt ihr. Vertrauen +1, wenn die Zelle schnell und leise war.

Was O.D.I.N. bekommt: Den Kristall aus dem Kreis, der ins Archiv des Kollegiums geht. Das Tagebuch von Maarten de Vries. Das Ritual „Das Zweite Licht“, das aus dem Umlauf genommen wird. Die Forendaten von „Illuminati Europa“, die die Druckerei zur Gegenlegende nutzt.

Die drei Verschwundenen: Sophie Renard, Jonas Vermeulen und Aylin Demir kommen nicht zurück. Wird der Kreis versiegelt, verstummt Sophies Stimme im Keller. Ihre Akten bleiben bei der Registratur offen.

Erfahrung: 4 EP pro Charakter, 5, wenn die Akte rot geworden ist. +1 EP, wenn der Kreis versiegelt und Maarten aufgehalten ist. Höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für die Lösung ohne Kampf. +1 EP für jeden Faden, den die Zelle aufnimmt, etwa den Hobbygeologen mit den übrigen Steinen.

Totenköpfe: Die Erleuchteten verlieren zwei Totenköpfe, weil ihr Schlüsselkopf Maarten de Vries ausgeschaltet ist, und sinken von drei auf einen. Nach der nächsten Mission würfelt die Spielleitung für diesen Plan nicht.

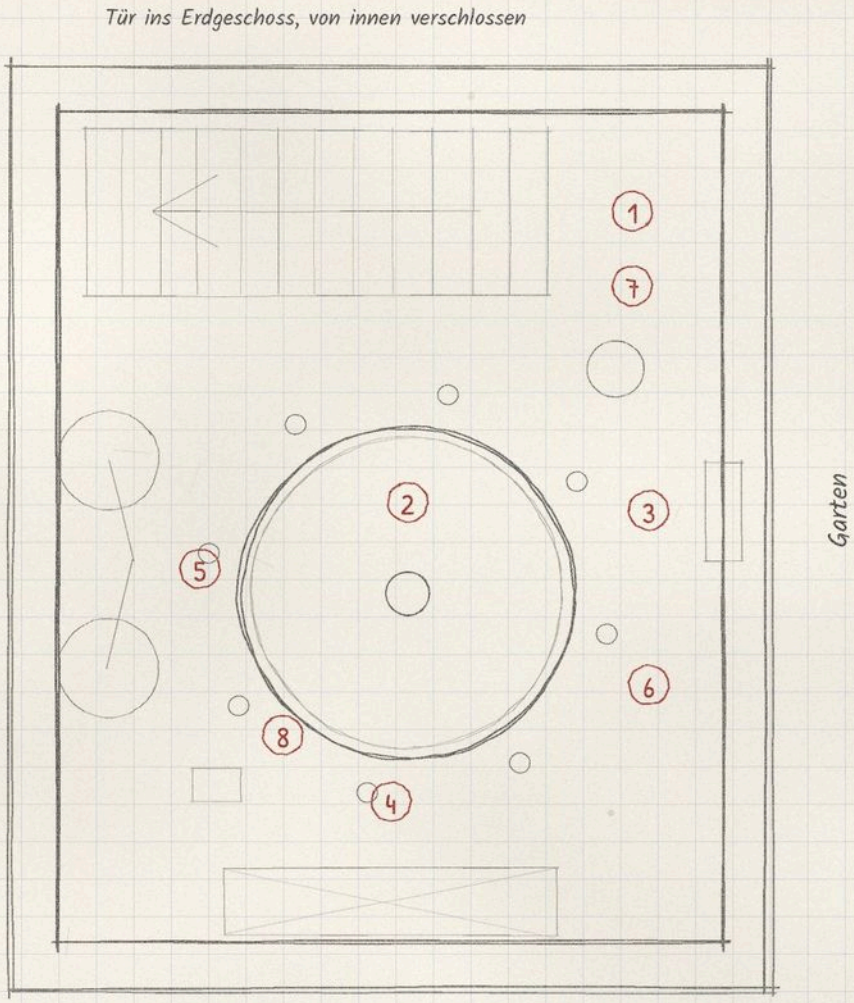
Der offene Faden: Der Kristall aus dem Kreis ist ein Splitter aus einem Riss in den Ardennen. Der Hobbygeologe, der ihn fand, hat noch mehr Steine. Einer davon ist größer. Und er hat sie im Internet zum Verkauf angeboten.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout 8.1: Forenbeitrag von Aylin Demir, 16. Oktober 2026. Findet die Zelle in Knoten 2, im Forum „Illuminati Europa“.
- Handout 8.2: Randvermerk der Setzerin, 1971. Findet die Zelle in Knoten 4, im Archiv der Druckerei.
- Handout 8.3: Tagebucheintrag von Maarten de Vries, 24. Oktober 2026. Findet die Zelle in Knoten 5, im Keller des Reihenhauses.
- Karte 8: Der Keller des Reihenhauses in Anderlecht, Rue de la Croix 17. Grundriss mit Treppe, Kreis, Fenster, Regal, Fahrrad, Kerzen, Ascheeimer und Kreidestücken.

Keller, Rue de la Croix 17

Anderlecht, Skizze der Zelle, Deckenhöhe 2,20 m



N

Legende

1. Holztreppe, 1 m breit
2. Kreis aus Kreide und Asche, 2 m, warm
3. Fenster 60 x 40 cm, mit Pappe verklebt
4. Regal, Farbdosen, Maartens Tagebuch
5. altes Damenfahrrad
6. acht Kerzen um den Kreis
7. Blecheimer mit Asche
8. Schachtel Kreide

1 m

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Graue Akten, acht Einsätze für die Spielleitung

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