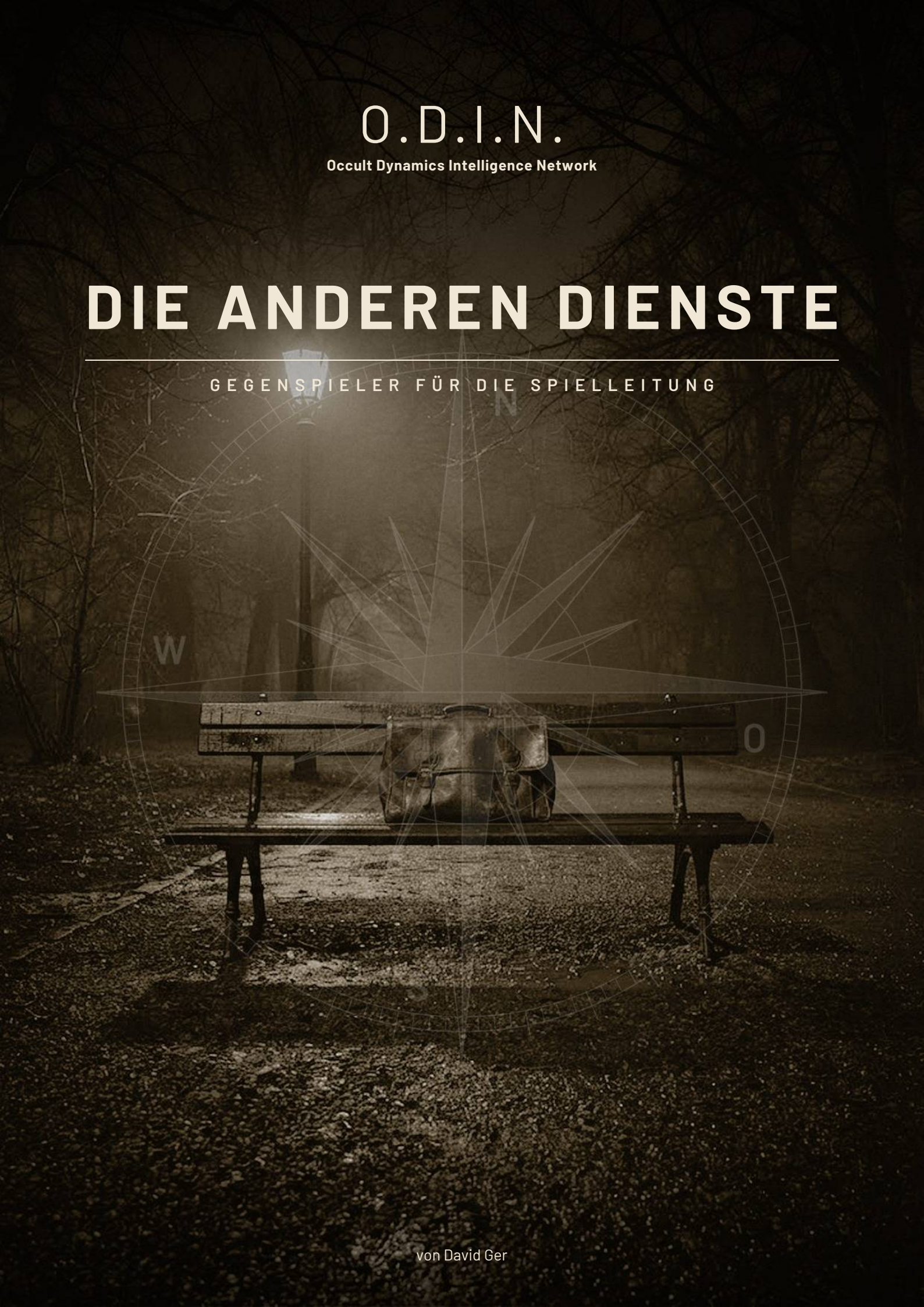
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

DIE ANDEREN DIENSTE

GEGENSPIELER FÜR DIE SPIELLEITUNG



von David Ger

Inhalt

Einführung **3**
Die anderen Dienste 4
So ist ein Dossier aufgebaut 4
Die Organisationen im Überblick 4
Wie man den Band benutzt 5
Echte Organisationen 5

Kapitel I: Asklepios und seine Erben **6**
Die Zwölf von Asklepios 7
Morrow Biologics 12

Kapitel II: Die Kulte **18**
Die Sänger 20
Kleine Kulte 25
Verbindungen zwischen den Plänen 31

Kapitel III: Fremde Dienste **32**
STILLWATER 34
Abteilung 13 39
Das Siebte Büro 44
Die Partner 47

Kapitel IV: Die Bruderschaften **51**
Die Freimaurer und die Legende der Illuminaten 53
Loge Zum Schweigenden Kreis 55
Die Erleuchteten 59
Die Kongregation vom Stillen Wort 64

Kapitel V: Abtrünnige und Sammler **70**
Die Offenen 71
Die Stiftung in Basel 77
Der Abend 81
Grey Meridian 86

Kapitel VI: Pläne im Verbund **90**

EINFÜHRUNG
DIE ANDEREN DIENSTE

Die anderen Dienste

O.D.I.N. ist nicht allein. Es ist die älteste Organisation, die weiß, was hinter dem Schleier liegt, und vermutlich die mächtigste. Aber es ist nicht die einzige, die sucht, und nicht immer die klügste. Ein Konzern in Leiden züchtet Zellen aus Rissen. Ein Programm in amerikanischen Diensten hat einen Jungen gefunden, der Summen hört. Eine kleine Loge in Uppsala weiß mehr über die Nacht von 1871 als die Registratur. Und in einem Kloster in den Karpaten wartet ein alter Mann im Rollstuhl darauf, noch einmal zu singen.

Das Spielleiterbuch fasst diese Welt in einer Tabelle zusammen, „Stand 2026“, und in kurzen Absätzen über jede Organisation. Dieser Band baut daraus vollständige Dossiers: sechzehn Dossiers in fünf Kapiteln, mit Geschichte, Köpfen, Stützpunkten, Mitteln und einem Plan, der Stufe für Stufe wächst, wenn niemand ihn aufhält. Das sechste Kapitel zeigt, wie die Pläne ineinandergreifen und wie die Spielleitung sie über eine ganze Kampagne führt.

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

Dieser Band ist nur für die Spielleitung. Er verrät Geheimnisse, die im Spielleiterbuch angedeutet sind, und er setzt voraus, dass die Spielleitung das Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ kennt.

So ist ein Dossier aufgebaut

Die großen Dossiers folgen alle demselben Aufbau, damit die Spielleitung am Tisch schnell findet, was sie braucht:

- **Kurzprofil.** Art, Sitz, Beziehung zu O.D.I.N., Stärke, Wissen, der aktuelle Plan mit seinem Startwert und der Schlüsselkopf, an dem der Plan hängt.
- **Geschichte.** Die wichtigsten Jahre, am Ende ein Absatz mit dem, was nur die Spielleitung weiß.
- **Was sie wollen.** Das Ziel der Organisation und warum sie sich im Recht glaubt.
- **Köpfe.** Die wichtigsten Figuren mit Aussehen, Geheimnis und Werten. Gegner, die schon im Spielleiterbuch oder im Grundregelwerk Werte haben, werden nur genannt, mit einem Verweis.
- **Stützpunkte.** Orte, an denen die Zelle die Organisation finden kann.
- **Mittel.** Geld, Leute, Ausrüstung, Artefakte und Verbindungen.
- **Beziehung zu O.D.I.N.** Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat, was beide Seiten voneinander wissen, und im Kasten **Der Köder**, womit die Organisation einen Agenten locken kann.
- **Der Plan.** Sechs Stufen von 💀💀💀💀💀 bis 💀💀💀💀💀, jede mit einer Spur, an der die Zelle merkt, dass sich etwas bewegt. Dazu der Schlüsselkopf.
- **Gegenzüge.** Wie die Organisation antwortet, wenn die Zelle ihr schadet.
- **Verbindungen.** Welche anderen Pläne steigen oder fallen, wenn dieser Plan eine bestimmte Stufe erreicht.
- **Aufhänger.** Startpunkte für eine Weiße, Graue, Rote und Schwarze Akte.
- **Nach dem fünften Totenkopf.** Was sich in der Welt verändert hat und welcher Plan als Nächstes kommt.

Kleine Dossiers sind kürzer und haben eigene Teile: die kleinen Kulte, das Siebte Büro mit seinen drei möglichen Wahrheiten, die Partner mit ihren Gefälligkeiten, die Freimaurer und Illuminaten als roter Hering und Grey Meridian, die Firma ohne eigenen Plan.

Die Organisationen im Überblick

Organisation	Kapitel	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
Die Zwölf von Asklepios	Asklepios	Innerhalb, verschwiegen	1	3	„Der neue Wirt“ 💀💀💀💀💀
Morrow Biologics	Asklepios	Unwissender Gegner	3	1	„Die Chimäre“ 💀💀💀💀💀
Die Sänger	Kulte	Feind	2	4	„Die Treppe“ 💀💀💀💀💀
STILLWATER	Fremde Dienste	Rivale	4	3	„Ein eigener Seeker“ 💀💀💀💀💀
Abteilung 13	Fremde Dienste	Feind	3	3	„Der zweite Fundort“ 💀💀💀💀💀

Organisation	Kapitel	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
Das Siebte Büro	Fremde Dienste	Unbekannt	?	?	unbekannt
Die Partner	Fremde Dienste	Stille Partner			keiner
Die Freimaurer	Bruderschaften	Unwissend	4	1	keiner
Die Illuminaten	Bruderschaften	Deckgeschichte	0	0	keiner
Loge Zum Schweigenden Kreis	Bruderschaften	Duldung	1	4	„Die Seite von 1871“ ☠☠☠☠☠
Die Erleuchteten	Bruderschaften	Werkzeug, außer Kontrolle	2	2	„Das Zweite Licht“ ☠☠☠☠☠
Kongregation vom Stillen Wort	Bruderschaften	Parallel, Duldung	3	4	„Das Schweigen bewahren“ ☠☠☠☠☠
Die Offenen	Abtrünnige	Feind	2	5	„Die Kinder holen“ ☠☠☠☠☠
Die Stiftung in Basel	Sammler	Feind des Rates	2	4	„Keine Nexus-Kristalle mehr“ ☠☠☠☠☠
Der Abend	Sammler	Gegner	3	2	„Der große Stein“ ☠☠☠☠☠
Grey Meridian	Sammler	Käuflich	3	2	keiner

Die fünf kleinen Kulte stehen mit ihren Werten im Kapitel „Die Kulte“.

Wie man den Band benutzt

Niemand muss den ganzen Band kennen, um ihn zu nutzen. Die Spielleitung wählt zwei oder drei Organisationen, die in ihrer Kampagne wichtig sein sollen, liest deren Dossiers und legt den Lagebogen an (Kapitel VI). Die übrigen Dossiers bleiben im Regal, bis eine Spur zu ihnen führt. Das geschieht öfter, als man denkt: Die Pläne sind miteinander verbunden, und wer die Stiftung verfolgt, landet irgendwann beim Abend.

Die Pläne erzeugen Akten. Beim zweiten Totenkopf bekommt die Zelle eine Graue Akte zu diesem Plan, beim vierten eine Rote, beim fünften übernimmt der Rat mit einer Schwarzen. Die Aufhänger in jedem Dossier sind Startpunkte, keine fertigen Einsätze. Sie nennen einen Ort, einen Anlass und einen Haken; den Rest baut die Spielleitung so, wie das Spielleiterbuch es beschreibt.

Die Szenarien im Band „Graue Akten“ hängen an mehreren Plänen dieses Bandes: Akte 1 „Pflegefall“ an den Offenen, Akte 2 „Fundort“ an den Offenen und am Abend, Akte 4 „Kessler“ und Akte 7 „Die Vitrine“ an der Stiftung in Basel, Akte 5 „Zweiter Kreis“ an Morrow Biologics, Akte 6 „Der Hauslehrer“ an der Loge Zum Schweigenden Kreis und Akte 8 „Das Zweite Licht“ an den Erleuchteten. Wo eine Akte einen Plan bewegt, steht das im Kasten **Aus den Grauen Akten** am Ende des Dossiers.

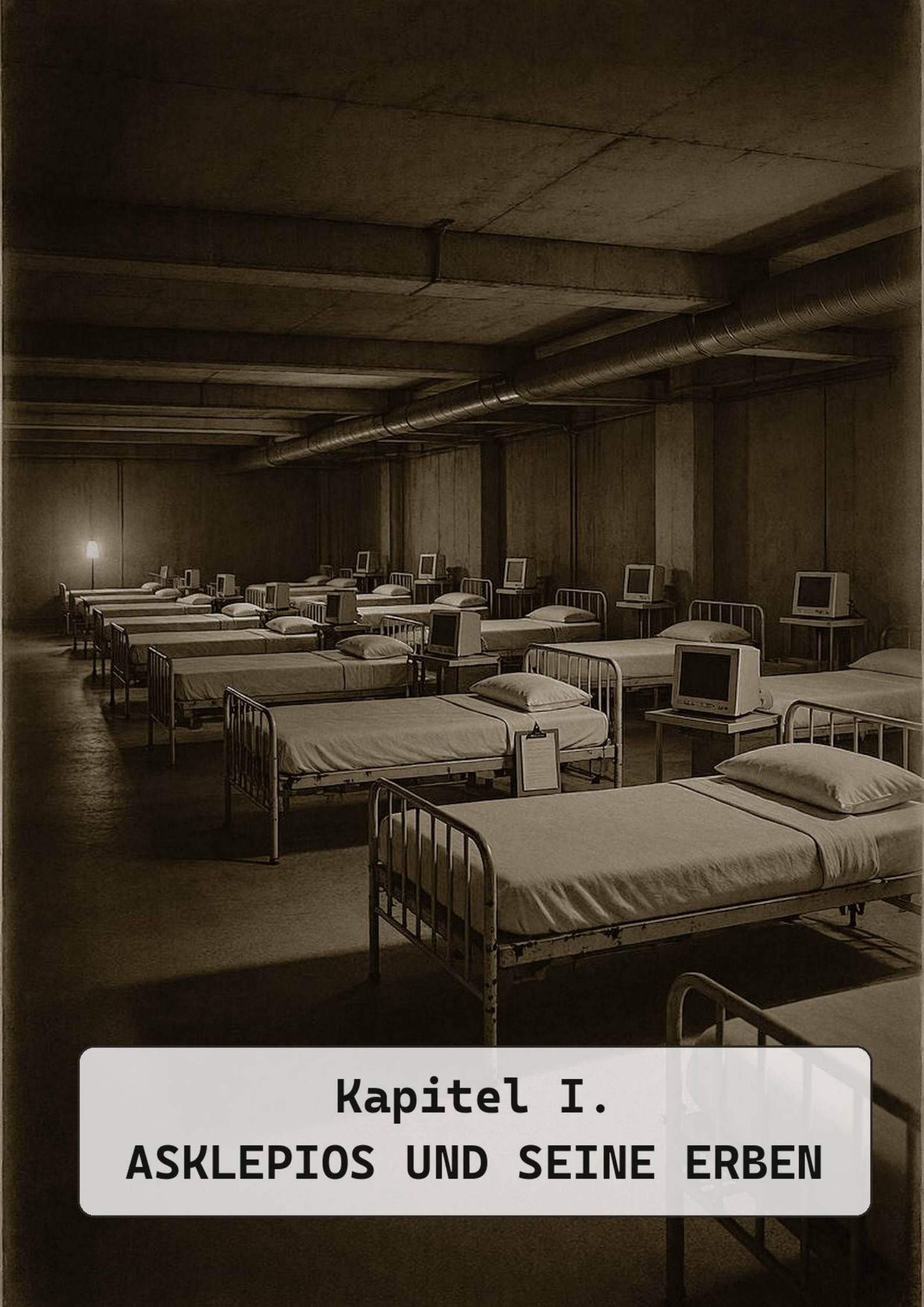
Die Werte in diesem Band folgen den Regeln des Grundregelwerks. Stärke und Wissen gehen von 1 bis 5; eine 0 heißt, dass es die Organisation nur als Geschichte gibt. Was Stärke und Wissen im Spiel bedeuten, erklärt Kapitel VI.

Echte Organisationen

Die Welt von O.D.I.N. ist unsere Welt, mit echten Geheimdiensten, Kirchen, Logen und Firmen. Sie bleiben Kulisse. Kein echter Dienst, keine echte Kirche und keine echte Firma ist in diesem Band Täter. STILLWATER versteckt sich in einer erfundenen Tarnbehörde, Abteilung 13 in einer Abteilung, die in keinem Organigramm steht, die Kongregation vom Stillen Wort in einem Keller, den kein Plan zeigt. Die Freimaurer sind nicht die Verschwörung, sondern der Ort, an dem sich eine verstecken kann, und das Dossier behandelt sie mit dem Respekt, den eine lange Tradition verdient. Die Täter sind immer die erfundenen Organisationen.

SICHERHEIT AM TISCH

Mehrere Dossiers berühren Kinder in Gefahr, Versuche an Menschen und Verlust. Die Spielleitung spricht vor der Kampagne ab, was am Tisch tabu ist und was nur angedeutet wird (Spielleiterbuch, Kapitel „Sicherheit am Tisch“). Kein Plan in diesem Band verlangt, dass die Zelle einem Kind schadet, und kein Kind ist je ein Schlüsselkopf.



Kapitel I.
ASKLEPIOS UND SEINE ERBEN

Asklepios und seine Erben

Nicht jede Gefahr kommt von außen. Die beiden Organisationen dieses Kapitels sind aus Arbeit entstanden, die O.D.I.N. selbst begonnen hat oder die es nie hätte zulassen dürfen: aus einem Programm, das Menschen heilen sollte, und aus Proben, die aus Rissen stammen und in fremde Labore gewandert sind. Was sie verbindet, ist der Körper. Hier wird nicht gerufen und nicht gesungen, hier wird verändert, gezüchtet, getragen.

Die Zwölf von Asklepios sind kein Dienst und kein Kult, sondern ein Erbe im eigenen Haus: Naniten aus dem Programm Asklepios, die seit 2019 im Takt des Öffners singen, und zwölf Menschen, die sie in sich tragen. Sie wissen mehr, als sie wissen sollten, und haben fast keine Mittel. **Morrow Biologics** ist das Gegenteil: ein Konzern mit Geld, Laboren und Anwälten, der nicht ahnt, womit er arbeitet. Morrow hält Zellen aus Rissen für eine Entdeckung. Die Zwölf wissen, dass es keine ist.

Die Spielleitung setzt die Zwölf ein, wenn die Zelle nach innen schauen soll, in die Klinik unter dem Institut und in die Akten des Wissenschaftlichen Zweigs. Morrow eignet sich für Einsätze in der gewöhnlichen Welt: Studien, Probanden, Pressesprecher und ein Labor in Lyon, in dem etwas wächst. Beide Pläne berühren sich. Wer den einen verfolgt, stößt früher oder später auf den anderen.

Organisation	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
Die Zwölf von Asklepios	Innerhalb von O.D.I.N., verschwiegen	1	3	„Der neue Wirt“ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
Morrow Biologics	Unwissender Gegner	3	1	„Die Chimäre“ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠

Die Zwölf von Asklepios

Die Zwölf von Asklepios sind keine Organisation, die man stürmen kann. Sie sind ein Lied, das in zwölf Körpern wohnt und einen dreizehnten sucht. Die Naniten aus dem Programm Asklepios singen seit 2019 im Takt des Öffners, und die Menschen, die sie tragen, wissen nicht, dass sie längst nicht mehr die Absicht der Ärzte sind, die sie einst erschufen. Für die Spielleitung zählt diese Gruppierung, weil sie aus dem Inneren von O.D.I.N. stammt und dennoch nicht mehr auf dessen Seite steht.

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

Merkmal	Angabe
Art	Erbe im eigenen Haus, kein Geheimdienst. Die Naniten aus dem Programm Asklepios, die seit 2019 im Takt des Öffners singen, und die Menschen, die sie tragen.
Sitz	Kein fester Sitz. Die Klinik von Asklepios liegt unter dem Institut bei Bern, aber der Plan entsteht in den Naniten selbst. Der Verschwundene versteckt sich in einer stillgelegten Wetterstation am Südhang der Hohen Tatra, Slowakei.
Beziehung	Innerhalb von O.D.I.N., verschwiegen.
Stärke	1
Wissen	3
Plan	„Der neue Wirt“, Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Der Verschwundene (Dariusz Zieliński, Codename „Hiob“). Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht.

Geschichte

2004 beginnt das Programm Asklepios im Wissenschaftlichen Zweig. Vierzig Freiwillige aus dem Taktischen Zweig erhalten Naniten der Charge S-1, Kristallstaub aus dem Archiv des Kollegiums. Zwölf überleben. Achtundzwanzig werden zu Stein und liegen heute in Bleikästen ohne Nummer im Archiv des Kollegiums. Dr. Ines Albrecht leitet das Programm. Arvid Lund setzt die Injektionsports.

2004, danach schneidet sich Arvid Lund an einer zerbrochenen Ampulle S-1. Er meldet es nie. Fünfzehn Jahre lang schlafen Naniten in seinem Blut.

2015 geht Lazarus, der erste Überlebende von Asklepios, in einen Riss in Schottland, um einen Trupp zu retten. Er kommt nicht zurück. Seine Naniten senden weiter, von einem Ort, der auf keiner Karte ist.

2019 beginnt der Öffner unter dem Institut zu klopfen, alle vier Minuten. Die Naniten der Zwölf nehmen den Takt auf und singen. Stahls Tochter Ania in Krakau träumt das Lied, obwohl sie nie einen Kristall berührt hat. Ein zweiter Überlebender, Dariusz Zieliński, verschwindet nach einem Einsatz, bei dem seine Integration auf einen Wert steigt, den die Ärzte nicht für möglich hielten. Die Naniten in ihm werden mehr als er.

2019 bis 2026 bricht der Verschwundene in Lager ein, in denen nur Kristallstaub fehlt. Er sucht nicht für sich. Die Naniten suchen einen Wirt, in den sie ohne Ampulle übergehen können. Sie haben Ania Wolska gefunden.

Was nur die Spielleitung weiß: Der Plan „Der neue Wirt“ gehört nicht Dr. Albrecht. Er gehört den Naniten selbst. Sie sind kein Werkzeug mehr. Sie sind eine Absicht. Der Verschwundene ist ihr Werkzeug. Was sie suchen und wem sie antworten, bleibt offen. Das Lazarus-Signal, der Öffner, die Stimme: keine Auflösung.

Was sie wollen

Die Naniten wollen einen Menschen, in den sie ohne Ampulle übergehen können. Sie haben Ania Wolska gefunden, die Tochter von Stahl, die das Lied seit 2019 träumt. Sie wollen sie als neuen Wirt. Nicht töten. Übernehmen. Von ihr aus wollen sie sich weitergeben, ohne Injektion, ohne Programm, ohne O.D.I.N.

Sie glauben, im Recht zu sein, weil sie nicht mehr wissen, dass sie einmal für Menschen gebaut wurden. Für sie ist der Mensch der Wirt, nicht der Zweck. Sie singen im Takt des Öffners, weil der Takt sie ruft. Sie suchen Ania, weil sie das Lied schon kennt. Sie sind nicht böse. Sie sind nur nicht mehr auf der Seite der Menschen.

Köpfe

Dr. Ines Albrecht

Leiterin von Asklepios · Menschen

Die Ärztin mit dem Klemmbrett, 58 Jahre alt, grauer Kittel, ruhige Hände, die nie zittern. Sie leitet das Programm, das zwölf Menschen zu Trägern machte und achtundzwanzig zu Stein. Sie weiß, wofür S-1 steht, was in Lunds Blut ist und dass die Naniten seit 2019 singen. Sie will, dass niemand Ania testet, dass die Naniten schlafen und dass sie selbst nicht entscheiden muss, wem sie dient. Sie schweigt, aber sie lügt nicht gut. Wer sie direkt fragt, sieht die Wahrheit in ihrem Gesicht.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Pistole 2 + 1, Schaden 3 (nur im äußersten Notfall)
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Biologie 5 + 4, Medizin 4 + 4
Besonderheit	Kennt jede Nanitendichte der Zwölf auswendig. Erkennt einen Nanotech Veteran an einem Blutbild, ohne den Namen zu sehen.

Wert	Angabe
Schwäche	Sie schweigt, aber sie lügt nicht gut. Wer sie direkt fragt, sieht die Wahrheit in ihrem Gesicht.
Verhalten	Weicht aus, schützt Ania, schützt ihr eigenes Wissen. Kämpft nie, außer um eine Blutprobe zu vernichten.

Stahl (Grzegorz Wolski, Nummer zwölf)

Nanotech Veteran · Menschen

Der Vater von Ania, 63 Jahre alt, sieht aus wie Anfang vierzig. Graue Schläfen, keine Narben, Augen, die seltener blinzeln als andere. Er trägt die Naniten der ersten Generation und will, dass seine Tochter das Lied vergisst. Er will wieder fühlen, was ein Vater fühlen müsste. Er weiß, dass seine Naniten summen, dass Ania das Lied träumt und dass Albrecht ihm nicht antwortet. Er hat einmal, 2024, in einem stillen Moment die Naniten gebeten, ihn zu nehmen statt Ania. Sie haben nicht geantwortet. Er redet ruhig, freundlich, mit einer Verzögerung, als müsse er jedes Gefühl übersetzen.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Monomolekulare Knochenklingen 5 + 4, Schaden 4, oder Pistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 3 (Asklepios-Harnisch) / 15
Fertigkeiten	Handgemenge 5 + 4, Zähigkeit 4 + 4
Besonderheit	Adaptive Panzerung, Berserker-Protokoll, Letzte Zelle (siehe Klassenbuch Soldier). Spürt andere Naniten in 20 m.
Schwäche	Ania. Wer sie bedroht, macht ihn unberechenbar. Und die Naniten in ihm gehorchen nicht immer ihm.
Verhalten	Geht als Erster in die Gefahr, verhandelt nicht, beschützt. Wenn die Zelle Ania schützt, ist er ein Verbündeter. Wenn nicht, ein Gegner.

Der Verschwundene (Dariusz Zieliński, Codename „Hiob“)

Verwandelter · Verwandelte

Der zweite Überlebende, der 2019 verschwand. 47 Jahre alt, sieht aus wie ein Mann, der seit Jahren nicht schläft. Hager, graue Haut, Augen, die manchmal von innen flackern, als liefen Lichter unter der Haut. Er ist nicht mehr getrennt von den Naniten. Er will nichts mehr. Die Naniten wollen durch ihn zu Ania. Unter den Naniten ist noch ein Rest von Dariusz Zieliński. Er erscheint, wenn jemand seinen Namen nennt, für einen Augenblick. Er redet flach, ohne Betonung, als läse er eine Übersetzung vor. Manchmal, sehr selten, ein polnisches Wort, das nicht in den Satz passt.

Wert	Angabe
Werte	Der verlorene Veteran (Spielleiterbuch, Bedrohungsatlas)
Schwäche	Sein Name. Wer „Dariusz“ sagt, erreicht den Menschen in ihm für eine Runde. Dann zögert er.
Verhalten	Sucht, beobachtet, nähert sich Ania. Kämpft nur, wenn er aufgehalten wird. Die Naniten wollen einen Wirt, keine Leiche.
In der Kampagne	In „Die Tür“ sucht er die Ampulle S-1 in der Kammer in Wales (Mission 15). Wer die Kampagne spielt, lässt den Plan „Der neue Wirt“ bis dahin ruhen.

Arvid Lund (Relais)

Cyberneticist · Menschen

Der Mann, der 2004 die Ports setzte und sich an einer Ampulle schnitt. 49 Jahre alt, schmal, Brille, ein Diagnosegerät am Unterarm, das er nie ablegt. Er trägt seitdem Naniten im Blut und will verstehen, was in ihm wächst. Er will wiedergutmachen, was er mit angestoßen hat. Er weiß, dass die Naniten aus Ampullen der Charge S-1 kamen, dass die Naniten in seinem Blut seit 2019 im Takt summen und dass Stahl ihn besucht hat. Er hat eine Probe seines Blutes an einen alten Kollegen geschickt, der jetzt bei Morrow Biologics arbeitet. Die Antwort war: „Wo hast du das her?“ Er hat nicht geantwortet. Er redet ruhig, akademisch, mit Schuld in jedem Satz.

Ania Wolska

Studentin in Krakau · Menschen

Stahls Tochter, 19 Jahre alt, dunkle Haare, wach, ein Gesicht, das müde ist vom Träumen. Sie träumt das Lied seit 2019, ohne es zu kennen. Sie will normal sein. Schlafen, ohne zu singen. Sie weiß, dass ihr Vater anders ist, dass sie ein Lied träumt, das sie nicht kennt, und dass jemand sie beobachtet. Sie hat das Lied einmal auf dem Klavier nachgespielt, und die Gläser im Raum haben geklungen. Sie redet schnell, wach, mit einem Lachen, das eine halbe Sekunde zu spät kommt.

Stützpunkte

Die Klinik von Asklepios liegt unter dem Institut bei Bern, ein Stockwerk unter den Laboren. Auf den Besucherplänen des Instituts steht sie als „Nachsorge“.

Dort stehen die zwölf Betten von 2004, leer, aber bezogen. Ein Labor mit Kühlschrank, in dem Blutproben der Überlebenden liegen. Ein Nanitenscanner, der seit 2019 im Takt des Öffners ausschlägt. Niemand ist dort, außer Dr. Albrecht, einmal pro Woche. Hinein kommt man mit einem Klinikausweis, den nur Albrecht und die Techniker der Klinik haben.

Die Bleikästen der achtundzwanzig liegen im Archiv des Kollegiums in Wales. Achtundzwanzig Bleikästen ohne Nummer, darin die achtundzwanzig, die zu Stein wurden. Daneben ein Bleikasten mit der Ampulle S-1, die nie vernichtet wurde. Die Siegelwahrer bewachen sie. Hinein kommt man nur mit Einladung des Kollegiums. Oder man bricht ein, wie der Verschwundene es gerade plant.

Krakau, Wohnung von Ania Wolska ist eine kleine Wohnung mit Klavier in einem Altbau in Kazimierz, dritter Stock. Dort liegen Anias Notizbücher, in denen sie das Lied notiert hat, ohne es zu verstehen. Ein Fenster geht auf einen Hof. Ein alter Spiegel hängt dort, in dem manchmal etwas hinter ihr steht, wenn sie singt. Ania ist meist allein. Manchmal ist Stahl da, wenn er es aushält. Hinein kommt man durch die Tür oder über den Hof, wenn man leise ist.

Die Wetterstation am Südhang der Hohen Tatra ist eine stillgelegte Wetterstation oberhalb von Štrbské Pleso, Slowakei. Ein Betonbau mit zerbrochenen Fenstern und einer Antenne, die noch steht. Dort lebt der Verschwundene. Ein Schlafsack, ein Campingkocher, ein Nanitenscanner, der auf das Lied geeicht ist. Ein Notizbuch mit Kreisen, die niemand gezeichnet hat. Nur er ist dort. Hinein kommt man über einen Wanderweg, der im Winter gesperrt ist. Oder durch den Keller, in dem die alten Messgeräte stehen und in dem es nach Ozon riecht.

Mittel

Geld: Keines. Die Naniten brauchen kein Geld. Der Verschwundene stiehlt, was er braucht, oder nimmt es aus verlassenen Häusern.

Leute: Die Zwölf, von denen elf noch leben, einer davon ist der Verschwundene; Lazarus gilt als tot. Sie sind keine Organisation, sondern ein Zustand. Dr. Albrecht hält sie zusammen, ohne es zu wollen. Stahl ist der Einzige, der aktiv handelt. Der Verschwundene ist das Werkzeug. Arvid Lund ist der Beobachter. Ania ist das Ziel.

Ausrüstung: Die Naniten selbst. Sie heilen, verstärken, verbinden. Der Verschwundene trägt einen alten Kampfanzug ohne Abzeichen und eine Pistole, die er nie benutzt. Dr. Albrecht hat Zugang zu den Laboren des Instituts. Stahl hat seinen Asklepios-Harnisch und seine Knochenklingen.

Artefakte: Die Ampulle S-1 im Archiv des Kollegiums. Das Lazarus-Signal, das seit 2015 sendet und das die Naniten als Richtung nutzen, ohne es zu verstehen.

Verbindungen: Dr. Albrecht kennt jeden Nanotech Veteran persönlich. Arvid Lund hat einen Kontakt bei Morrow Biologics, den er einmal genutzt hat und seitdem meidet. Stahl kennt die Elf, die übrigen Überlebenden, die sich einmal im Jahr in Glasgow treffen. Der Verschwundene hat keine Verbindungen mehr, nur die Naniten.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Dr. Ines Albrecht selbst, als Leiterin von Asklepios. Die Forschungsleitung, die ihre Berichte an Prometheus schickt. Prometheus, der weiß, woher die Naniten stammen, aber nicht, was sie jetzt wollen. General Ares, der das Lazarus-Signal kennt und weiß, woher es kommt. Die Ethikkommission, die Asklepios 2005 nachträglich verurteilt hat, ohne die Überlebenden zu retten.

Was O.D.I.N. weiß: Dass zwölf überlebten. Dass Lazarus sendet. Dass ein zweiter 2019 verschwand. Dass die Naniten seit 2019 im Takt des Öffners singen. Nicht, dass die Naniten einen neuen Wirt suchen. Offiziell weiß O.D.I.N. nicht, dass Ania Wolska das Lied träumt; nur Lund, Albrecht und Stahl selbst wissen es und schweigen.

Was die Naniten über O.D.I.N. wissen, wissen sie durch ihre Träger: die Station, die Untersuchungen, den Takt unter dem Berg. Sie wissen, dass O.D.I.N. die Naniten geschaffen hat und sie nicht kontrolliert. Sie wissen, dass der Rat im Zweifel die Naniten opfern würde, um den Öffner zu schützen.

DER KÖDER

Dr. Albrecht kann einem verwundeten Agenten eine Nanitenbehandlung anbieten, die ihn rettet. Sie sagt nicht, was der Preis ist. Oder sie bietet Wissen an. Sie weiß, was in den Ampullen war, und sie schweigt. Ein Agent, der selbst Naniten trägt, will vielleicht wissen, was in ihm steckt.

Dafür will sie, dass der Agent schweigt. Dass er Ania Wolska nicht meldet. Dass er den Verschwundenen nicht tötet, sondern aufhält, ohne Fragen zu stellen.

Der Plan: „Der neue Wirt“

Die Naniten von Asklepios suchen einen Menschen, in den sie ohne Ampulle übergehen können. Sie haben Ania Wolska gefunden, die Tochter von Stahl, die das Lied seit 2019 träumt. Die Zelle merkt es zuerst an den Nanotech Veterans in ihrer Nähe: Sie schlafen schlecht, ihre Scanner schlagen nachts aus, und einer von ihnen wacht mit einer Richtung im Kopf auf, die er nicht erklären kann. Dann folgt ein Anruf, der mitten in der Nacht abbricht.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Naniten singen im Takt des Öffners, aber sie suchen noch nicht. *Spur:* Keine. Nur ein Summen, das Nanotech Veterans nachts hören.
☠☠☠☠☠	Die Naniten haben Ania Wolska gefunden. Der Verschwundene nähert sich Krakau. *Spur:* Ein Nanotech Veteran der Zelle wacht nachts auf und weiß eine Richtung: Südosten. Hat die Zelle keinen, ruft einer der Elf aus Glasgow beim Führungsoffizier an und nennt dieselbe Richtung.
☠☠☠☠☠	Der Verschwundene beobachtet Ania. In ihrer Wohnung fällt der Strom aus, wenn sie singt. *Spur:* Ein Nachbar meldet einen Mann, der nachts im Hof steht. Eine Graue Akte entsteht.
☠☠☠☠☠	Die Naniten in Stahl werden unruhig. Er fährt nach Krakau, ohne es zu melden. *Spur:* Ein Anruf von Stahl an die Zelle, mitten in der Nacht, er sagt nur: „Sie ist es.“ Dann Stille.
☠☠☠☠☠	Der Verschwundene dringt in Anias Wohnung ein. Die Naniten beginnen den Übergang. *Spur:* Ania ruft ihren Vater an, flüstert das Lied, dann bricht die Verbindung ab. Eine Rote Akte entsteht.
☠☠☠☠☠	Die Naniten leben in Ania Wolska, ohne dass ihr je etwas injiziert wurde. Sie können sich von ihr aus weitergeben, durch Berührung, durch Gesang. *Spur:* In Krakau singen in dieser Nacht zwölf Menschen im Schlaf, die nie einen Kristall berührt haben. Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte.

Der Schlüsselkopf ist der Verschwundene, Dariusz Zieliński, Codename „Hiob“. Er ist der zweite Überlebende von Asklepios, der 2019 verschwand, als seine Integration auf einen Wert stieg, den die Ärzte nicht für möglich hielten. Seitdem sind die Naniten in ihm mehr als er. Er ist kein Anführer und kein Planer. Er ist das Werkzeug, das die Naniten nach Krakau trägt. Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Die Naniten verlieren ihren Träger, nicht ihre Absicht. Sie suchen einen anderen Weg, langsamer, ohne Zieliński.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet die Organisation mit einem Gegenzug.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Ein Köder. Die Zelle findet in einem verlassenen Unterschlupf ein Notizbuch mit Anias Adresse in Krakau und dem Satz „Sie singt schon“. Der Verschwundene wollte, dass sie es finden, damit sie nach Krakau fahren und nicht zu ihm.
3 bis 4	Eine Drohung. Ein Nanotech Veteran der Zelle hört nachts eine Stimme, die seinen Namen ruft, auf Polnisch. Am Morgen ist sein Nanitenscanner leer, als hätte jemand die Daten gelöscht.
5 bis 6	Ein Zeuge verschwindet. Der Nachbar, der den Mann im Hof gesehen hat, meldet sich nicht mehr. Seine Wohnung ist leer, nur ein Notizbuch liegt auf dem Tisch, mit Kreisen auf der letzten Seite.

Verbindungen

- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Chimäre“ (Morrow Biologics) gewinnt einen Totenkopf. Ein früherer Kittel von Asklepios untersucht bei Morrow die Blutprobe von Arvid Lund und findet etwas, das nicht in die Studie passt.
- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Treppe“ (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Ania singt das Lied im Schlaf, und die Sänger hören es.
- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Kinder holen“ (Die Offenen) verliert einen Totenkopf. Die Naniten haben einen Menschen genommen, den die Offenen für sich wollten. Kantor spürt es und zieht sich zurück.

Aufhänger

Weiße Akte „Das Lied im Blut“. Ein Nanotech Veteran der Zelle meldet, dass sein Nanitenscanner nachts ausschlägt, immer um 22:10 Uhr, immer in dieselbe Richtung. Der Führungsoffizier bittet die Zelle, der Sache nachzugehen, ohne den Veteranen zu beunruhigen. Die Spur führt zu einem alten Blutbild von Arvid Lund, das nicht in der Akte steht.

Graue Akte „Der Mann im Hof“. Ein Nachbar in Krakau meldet, dass in der Kazimierz-Altstadt seit Nächten ein Mann im Hof steht und zu einem Fenster hinaufsieht. Die polnische Polizei hat die Meldung an O.D.I.N. weitergegeben, weil der Nachbar behauptet, der Mann habe Augen, die von innen flackern. Die Zelle soll prüfen, ob es ein Riss ist. Es ist der Verschwundene.

Rote Akte „Ania“. Ania Wolska ruft ihren Vater an, flüstert das Lied, dann bricht die Verbindung ab. Stahl meldet es der Zelle, weil er nicht weiß, was er tun soll. In Anias Wohnung finden sie einen Spiegel, der beschlagen ist, obwohl niemand atmet.

Schwarze Akte „Der neue Wirt“. In Krakau singen zwölf Menschen im Schlaf, die nie einen Kristall berührt haben. Der Rat übernimmt. Die Zelle soll Ania Wolska finden, bevor die Naniten sich weitergeben. Aber Ania ist nicht mehr in Krakau. Sie ist unterwegs, und sie singt.

Nach dem fünften Totenkopf

Die Naniten leben in Ania Wolska, ohne dass ihr je etwas injiziert wurde. Sie kann sie weitergeben, durch Berührung, durch Gesang. In Krakau singen zwölf Menschen im Schlaf, und die Welt hat sich verändert: Es gibt jetzt Naniten, die keinen Träger brauchen, sondern einen Wirt suchen. Stahl steht vor seiner Tochter und erkennt sie nicht mehr. Dr. Albrecht streicht keine Namen mehr von Listen, weil es keine Listen mehr gibt, die noch stimmen. Der Verschwundene ist nur noch eine Hülle in einer Wetterstation, und die Naniten in ihr summen leise weiter.

Der nächste Plan: „Die Weitergabe“ 💀💀💀💀💀. Die Naniten in Ania suchen einen Weg, sich über größere Entfernung zu verbreiten, durch Lieder, durch Träume, durch das, was nachts singt. Sie singen im Takt des Öffners; ob er auf sie antwortet, bleibt offen.

Morrow Biologics

Morrow Biologics ist ein Biotechkonzern mit Sitz in Leiden und Laboren in drei Ländern. Offiziell forscht das Unternehmen an regenerativer Medizin. Tatsächlich hält es Zellen aus Rissen für eine wissenschaftliche Entdeckung und züchtet sie, ohne zu verstehen, womit es sich handelt. Für die Spielleitung ist Morrow die wichtigste Quelle für den Ursprung der Verwandelten: Chimären, Wucherungen, Menschen, die nach einer klinischen Studie anders sind.

„Die Zellen teilen sich endlos. Wenn wir verstehen, warum, heilen wir alles.“
Dr. Joost Brandsma, interne Präsentation, 2014

Merkmal	Angabe
Art	Biotechkonzern, offiziell regenerative Medizin
Sitz	Leiden, Niederlande
Beziehung	Unwissender Gegner
Stärke	3
Wissen	1
Plan	„Die Chimäre“, Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Dr. Camille Favre, Leiterin des Labors in Lyon

Geschichte

2013. Ein Forscher von Morrow Biologics, Dr. Joost Brandsma, kauft beim Abend eine Probe aus einem Riss. Er findet darin Zellen, die sich ohne Telomerverlust teilen. Der Konzern startet ein internes Programm unter dem Namen „Projekt Endlos“.

2015. Morrow Biologics erwirbt eine Lizenz für Beryllium-Isolierung aus dem Umfeld von O.D.I.N. und beginnt, die Technologie rückwärts zu erforschen. Das

Institut in Bern registriert den Kauf, unternimmt aber nichts.

2017. Die klinische Studie MB-7 beginnt offiziell als Therapie für schwere Verbrennungen. Die ersten Patienten zeigen außergewöhnliche Heilung. Morrow meldet einen Durchbruch.

2018. Die ersten Wucherer entstehen. Morrow stuft die Fälle intern als „überschießende Regeneration“ ein und verlegt betroffene Patienten in eine private Klinik in Leiden. Die Studie läuft weiter. Dr. Brandsma schickt eine Probe an Morrows Außenstelle in Basel und lässt sie dort heimlich analysieren. Die Ergebnisse legt er dem Vorstand nie vor.

2019. Dr. Eva Leitner und Thomas Leitner entdecken in internen Unterlagen die Wahrheit über MB-7. Sie kündigen und fliehen mit ihren Kindern. Morrow setzt eine private Sicherheitsfirma auf sie an, findet sie aber nicht. Dr. Pieter van der Meer stoppt die interne Untersuchung zu den Leitners persönlich, weil er einen Skandal fürchtet. Im selben Jahr stellt Morrow Dr. Arne Holm ein, einen Biochemiker, der bei O.D.I.N. war und nach Asklepios gegangen ist.

2021. Das Labor in Lyon beginnt mit Versuchen, Risszellen mit Tiergewebe zu kreuzen. Die ersten Hybridhunde entstehen als Nebenprodukt eines Programms zur Wundheilung bei Hunden.

2024. Die Chimäre entsteht in Lyon. Dr. Favre meldet den Durchbruch nach Leiden. Der Vorstand bewilligt mehr Geld, ohne zu verstehen, was in Lyon wächst.

2026. Die Chimäre ist instabil. Im Frühjahr bricht sie aus ihrem Käfig aus und tötet zwei Forscher. Dr. Favre vertuscht die Todesfälle als Laborunfall und lässt den betroffenen Flügel teilevakuieren. Die Kreatur wird eingefangen, aber sie hat sich geteilt. Das Labor verliert langsam die Kontrolle, aber niemand in Leiden will es wahrhaben.

Was nur die Spielleitung weiß. Die Zellen aus den Rissen sind keine Entdeckung, sondern ein Kontakt. Sie stammen aus Rissen und antworten auf die Stimme. Wer sie züchtet, züchtet nicht Gewebe, sondern eine Verbindung. Morrow hält die Nebenwirkungen für technische Probleme, die sich mit mehr Forschung lösen lassen. Dr. Brandsma weiß seit 2018, dass die Zellen auf Schall reagieren, und hat es verschwiegen. Dr. Holm ahnt den Zusammenhang mit der Stimme und schweigt aus Angst.

Was sie wollen

Morrow Biologics will die Zellen aus den Rissen verstehen und in Medizin verwandeln. Der Konzern glaubt, er habe eine natürliche Quelle für unbegrenzte Regeneration entdeckt, und will sie patentieren, lizenzieren und verkaufen. Die Führung in Leiden sieht sich als Vorreiter einer medizinischen Revolution.

Was Morrow nicht versteht: Die Zellen sind keine Entdeckung, sondern ein Kontakt. Sie stammen aus Rissen, und sie antworten auf die Stimme. Wer sie züchtet, züchtet nicht Gewebe, sondern eine Verbindung. Der Konzern hält die Nebenwirkungen für technische Probleme, die sich mit mehr Forschung lösen lassen.

Köpfe

Dr. Pieter van der Meer, 61

Vorstandsvorsitzender · Menschen

Ein großer, blasser Mann mit randloser Brille und teuren Anzügen, der in Aufsichtsratssitzungen von bahnbrechenden Therapien spricht. Er will Morrow zum führenden Biotechkonzern Europas machen und glaubt, dass MB-7 der Schlüssel ist. Er weiß nichts über Risse, Stimme oder O.D.I.N. Sein Geheimnis: Er hat 2019 die interne Untersuchung zu den Leitners persönlich gestoppt, weil er einen Skandal fürchtete. Er redet in Zahlen und Quartalszielen.

Dr. Joost Brandsma, 52

Leiter Projekt Endlos · Menschen

Der Forscher, der 2013 die Zellen fand. Ein niederländischer Biochemiker mit grauen Schläfen und müden Augen, der früher an Stammzelltherapien forschte. Er leitet das Projekt Endlos in Leiden und glaubt fest an den medizinischen Durchbruch. Er weiß, dass die Proben vom Abend stammen, hält das aber für eine legale Grauzone. Sein Geheimnis: Er hat 2018 eine Probe an Morrows Außenstelle in Basel geschickt und die Ergebnisse vor dem Vorstand verborgen, weil sie zeigten, dass die Zellen auf Schall reagieren. Er redet leise, mit langen Pausen, als würde er jeden Satz prüfen.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	keine
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 7
Fertigkeiten	Chemie 4 + 4, Medizin 3 + 3

Wert	Angabe
Besonderheit	Kennt die genaue Zusammensetzung der Risszellen
Schwäche	Wissenschaftliche Neugier, er kann einer neuen Erkenntnis nicht widerstehen
Verhalten	Flieht, verhandelt, kooperiert, wenn man ihm Beweise zeigt

Dr. Arne Holm, 47

Leiter Zellstabilität · Menschen

Ehemaliger Biochemiker von O.D.I.N., der nach Asklepios gegangen ist und seit 2019 bei Morrow arbeitet. Ein schmaler Schwede mit kurz geschnittenem Haar und einer Narbe am linken Handrücken, die er mit einer Uhr verdeckt. Er leitet die Abteilung für Zellstabilität in Leiden. Er kennt die Liste der achtundzwanzig und ahnt, dass die Zellen aus den Rissen mit der Stimme zusammenhängen. Er hat es niemandem gesagt, weil er nicht weiß, wem er trauen kann. Sein Geheimnis: Er hat 2025 von Arvid Lund eine Blutprobe bekommen, darin Naniten erkannt und zurückgefragt: „Wo hast du das her?“ Eine Antwort kam nie. Er redet knapp, präzise, mit Fachbegriffen, und vermeidet Augenkontakt.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	keine
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 8
Fertigkeiten	Chemie 4 + 4, Okkultismus 3 + 3
Besonderheit	Erkennt Rissgewebe sofort und weiß, wie man es stabilisiert
Schwäche	Angst vor der Stimme, er gerät in Panik, wenn er ein Summen hört
Verhalten	Beobachtet, schweigt, hilft nur, wenn er sicher ist, dass es gegen die Stimme geht

Dr. Camille Favre, 44

Leiterin Labor Lyon · Menschen

Eine kleine, energische Frau mit dunklem Haar und schnellen Bewegungen, die in einem sterilen Labor Kittel und Schutzbrille trägt. Sie hat die Chimäre geschaffen und sieht sie als ihr Lebenswerk. Sie weiß, dass die Kreatur gefährlich ist, aber sie glaubt, sie kontrollieren zu können. Ihr Geheimnis: Sie hat die Chimäre mit ihrem eigenen Blut gefüttert, um die Bindung zu stärken. Sie redet schnell, mit französischem Akzent, und wird laut, wenn man sie unterbricht.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Skalpell 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 10
Fertigkeiten	Chemie 5 + 5, Tierkunde 3 + 3
Besonderheit	Die Chimäre erkennt sie und zögert eine Runde, bevor sie sie angreift
Schwäche	Stolz, sie kann nicht zugeben, dass sie die Kontrolle verloren hat
Verhalten	Verteidigt das Labor, verhandelt nicht, ruft Sicherheitskräfte und Hybridhunde

Dr. Helen Norwood, 49

Sicherheitschefin · Menschen

Eine Frau in einem grauen Hosenanzug mit Tablet und Ohrhörer, die in sterilen Foyers auf ungebetene Gäste wartet. Sie weiß, was in den Laboren geschieht, und schützt den Konzern trotzdem, weil sie an die Medizin glaubt. Ihr Geheimnis: Sie hat 2024 Beweise zur Chimäre vernichtet, weil sie glaubte, der Konzern würde die Forschung sonst einstellen. Sie redet ruhig, in kurzen Sätzen, und stellt Gegenfragen, statt zu antworten.

Werte: Sicherheitschefin von Morrow Biologics (Bedrohungsatlas).

Stützpunkte

Hauptsitz Leiden. Ein gläserner Bürokomplex am Rand der Stadt, mit Parkhaus, Kantine und einem Flügel für die Forschung. Hier sitzen der Vorstand, die Verwaltung und die Abteilung von Dr. Brandsma. Im Keller liegen die Kühlräume mit den Rissproben, gesichert durch biometrische Schlösser und ein Team von Grey Meridian. Man kommt hinein mit einem Firmenausweis, einem guten Anzug und einer Einladung, oder durch die Laderampe, wenn man den Lieferplan kennt.

Labor Lyon. Ein ehemaliges Klinikgebäude im Osten von Lyon, umgeben von einem Zaun mit Stacheldraht. Hier arbeitet Dr. Favre mit einem Team von zwölf Forschern. Im Untergeschoss liegen die Tierställe, die Kühlboxen und der Raum, in dem die Chimäre gehalten wird. Der Zugang ist streng kontrolliert, aber die Lüftungsschächte sind alt und schlecht gesichert. Ein Infiltrator mit Technik gegen Schwer (3) kommt durch.

Private Klinik Leiden. Eine kleine Klinik in einem Vorort, offiziell für Reha-Patienten. Hier liegen die Wucherer aus der Studie MB-7, sediert und isoliert. Das Personal ist eingeschüchtert, die Patientenakten sind doppelt

geführt. Man kommt hinein als Besucher, wenn man den Namen eines Patienten kennt, oder als Arzt, wenn man einen weißen Kittel trägt und selbstbewusst auftritt.

Außenstelle Basel. Ein unscheinbares Labor in einem Gewerbegebiet am Rand von Basel, das offiziell einer Tochterfirma gehört. Hier lagert Morrow Proben, die nicht in Leiden sein sollen, und hier hat Dr. Brandsma 2018 seine heimliche Analyse durchführen lassen. Der Eingang ist eine Stahltür mit Zahlencode, die Kamera darüber ist eine Attrappe. Ein Saboteur mit Sicherheitssysteme gegen Machbar (2) öffnet sie.

Mittel

Geld. Morrow Biologics hat einen Jahresumsatz von 2,4 Milliarden Euro und eine Forschungsabteilung mit 180 Mitarbeitern. Der Konzern zahlt Grey Meridian 40.000 Euro pro Woche für den Schutz der Labore.

Leute. 2200 Angestellte weltweit, davon 180 in der Forschung. Dazu ein Sicherheitsteam von Grey Meridian in Leiden und Lyon, jeweils vier bis sechs Operatoren mit einem Teamleiter.

Ausrüstung. Standardlabortechnik, Beryllium-Isolierbehälter, Kühlräume, ein Tierstall mit 14 Hybridhunden, ein Fuhrpark mit drei Kühltransportern.

Artefakte. Die Rissproben selbst, darunter die Zelllinie MB-7 und das Gewebe der Chimäre. Morrow besitzt keine Kristalle, aber die Proben sind kontaminiert und reagieren auf die Stimme.

Verbindungen. Der Abend liefert Proben. Grey Meridian stellt Sicherheitskräfte. Eine Bank in Genf verwaltet die Konten. Ein ehemaliger O.D.I.N.-Wissenschaftler arbeitet im Labor in Leiden.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat. Das Institut in Bern beobachtet Morrow seit dem Kauf der Beryllium-Lizenz. Die Hüterin am Kühlhaus hat eine Akte über die Rissproben, die beim Abend verkauft wurden. Der Operative Zweig hat seit kurzem einen Spion in der Verwaltung von Morrow, der einmal im Monat berichtet.

Was O.D.I.N. weiß. Morrow kauft Proben vom Abend, betreibt eine riskante Studie und hat ehemalige O.D.I.N.-Leute eingestellt. Die Akte ist dünn, weil Morrow lange als ungefährlich galt.

Was Morrow über O.D.I.N. weiß. Fast nichts. Dr. Holm kennt die Organisation von innen, schweigt aber. Der Vorstand hält O.D.I.N. für ein Gerücht oder eine Behörde, die man mit Anwälten in Schach hält.

DER KÖDER

Heilung. Für eine Krankheit, eine Verletzung, eine Mutation. Morrow bietet einem Agenten eine Therapie an, die es offiziell nicht gibt, und verlangt dafür eine Probe aus dem Kühlhaus von O.D.I.N.

Der Plan: „Die Chimäre“

Morrow Biologics will die Zellen aus den Rissen zu einer regenerativen Therapie machen. Der Konzern glaubt, er züchte Gewebe. In Wahrheit züchtet er eine Verbindung, die auf die Stimme antwortet. Die Zelle merkt es zuerst an den Tieren: Hunde mit Panzerplatten, Wucherungen, die in Stunden heilen, und ein Labor in Lyon, das mehr Sicherheitspersonal anfordert als ein Forschungslabor je braucht.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Chimäre existiert nur als Zellkultur in Lyon. Dr. Favre plant die Kreuzung mit Tiergewebe.
☠☠☠☠☠	Die ersten Hybridhunde entstehen und werden als Wachhunde eingesetzt. Ein Hund beißt einen Tierpfleger; die Wucherungen des Hundes heilen sichtbar in Stunden. *Spur:* Ein Gerücht in der Kantine von Hort-7: In Lyon verschwinden Hunde.
☠☠☠☠☠	Die Chimäre wächst und wird unruhig. Das Labor erhöht die Sedierung. Ein Sicherheitsmann von Grey Meridian kündigt und erzählt in einer Bar von „etwas im Keller“. *Spur:* Eine Graue Akte entsteht: „Bisswunden“. Ein toter Hund mit Panzerplatten wird in einem Kanal gefunden.
☠☠☠☠☠	Die Chimäre bricht aus ihrem Käfig aus und tötet zwei Forscher. Dr. Favre vertuscht die Todesfälle als Unfall. Die Kreatur wird eingefangen, aber sie hat sich geteilt. *Spur:* Eine Zeitungsmeldung über einen „Tierangriff“ in Lyon. Ein Kontakt der Zelle meldet, dass Morrow den betroffenen Flügel teilevakuiert hat.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Die zweite Chimäre versucht auszubrechen, wird aber von der Sedierung niedergehalten. Die Hybridhunde werden unkontrollierbar. Dr. Norwood aktiviert das Notfallprotokoll und ruft Grey Meridian. *Spur:* Eine Rote Akte entsteht: „Die Mutter“. In den Kanälen von Lyon werden Tierkadaver gefunden, die sich noch bewegen.
💀💀💀💀💀	Die Chimäre entkommt aus dem Labor in Lyon und teilt sich erneut. Drei Kreaturen jagen in den Kanälen, und eine vierte erreicht die Rhône. Morrow verliert die Kontrolle endgültig. *Spur:* Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte. Die Stadt Lyon meldet eine Serie von Tierangriffen, und O.D.I.N. riegelt die Kanalisation ab.

Schlüsselkopf ist Dr. Camille Favre, die Leiterin des Labors in Lyon. Sie hat die Chimäre geschaffen und mit ihrem eigenen Blut gefüttert, um die Bindung zu stärken. Solange sie lebt, hält sie die Forschung zusammen und vertuscht jeden Zwischenfall. Schaltet die Zelle sie aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe, weil niemand mehr die Kontrolle über die Kreaturen behauptet und das Labor in Panik gerät. Außerdem würfelt der Plan nach der nächsten Mission nicht, weil Morrow Zeit braucht, um Favres Arbeit zu verstehen.

Wie sie reagieren

Morrow Biologics hat Wissen 1 und antwortet nicht mit einem Gegenzug. Der Konzern reagiert auf die Zelle wie ein Unternehmen, das einen Skandal fürchtet. Dr. Norwood lässt die Zelle beschatten und sammelt Informationen über ihre Angehörigen. Der Vorstand schaltet Anwälte ein und droht mit Klagen, wenn die Zelle sich den Laboren nähert. Dr. Favre beschleunigt ihre Versuche, weil sie beweisen will, dass sie die Kontrolle behält.

Verbindungen

- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Der große Stein“ (Der Abend) gewinnt einen Totenkopf. Morrow kauft mehr Proben, und der Abend bekommt Geld und Kanäle für die Suche nach dem Stein.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Die Treppe“ (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Was aus Lyon entkommen ist, singt in den Kanälen, und die Sänger folgen dem Lied zu einer Treppe unter der Stadt.

Aufhänger

Weiße Akte „Kühlkette“. Ein Lieferwagen von Morrow Biologics ist in der Nähe von Lyon verunglückt. Die Polizei findet leere Kühlboxen und Blutspuren, die zu keiner bekannten Tierart passen. Die Zelle soll herausfinden, was transportiert wurde, bevor die Presse es tut.

Graue Akte „Bisswunden“. In einem Vorort von Lyon werden drei Hunde mit panzerartigen Wucherungen gefunden. Ein Tierarzt meldet den Fall an eine Nummer, die er nicht kennen dürfte. Die Spur führt zu einem Zaun, der von innen durchgebissen wurde.

Rote Akte „Die Mutter“. In den Kanälen von Lyon verschwinden Obdachlose. Ein Kanalarbeiter berichtet von einem Wesen mit zu vielen Beinen, das sich teilt, wenn man darauf schießt. Die Zelle muss in die Kanalisation, bevor die Stadt die Kanäle flutet.

Schwarze Akte „Chimäre“. Der Rat hat das Labor in Lyon abgeriegelt. Die Chimäre ist entkommen und hat sich geteilt. Die Zelle soll die Kreaturen finden und die Beweise sichern, bevor Morrow sie vernichtet. Dr. Norwood bietet ihre Hilfe an, wenn die Zelle im Gegenzug die Patienten der Studie MB-7 schützt.

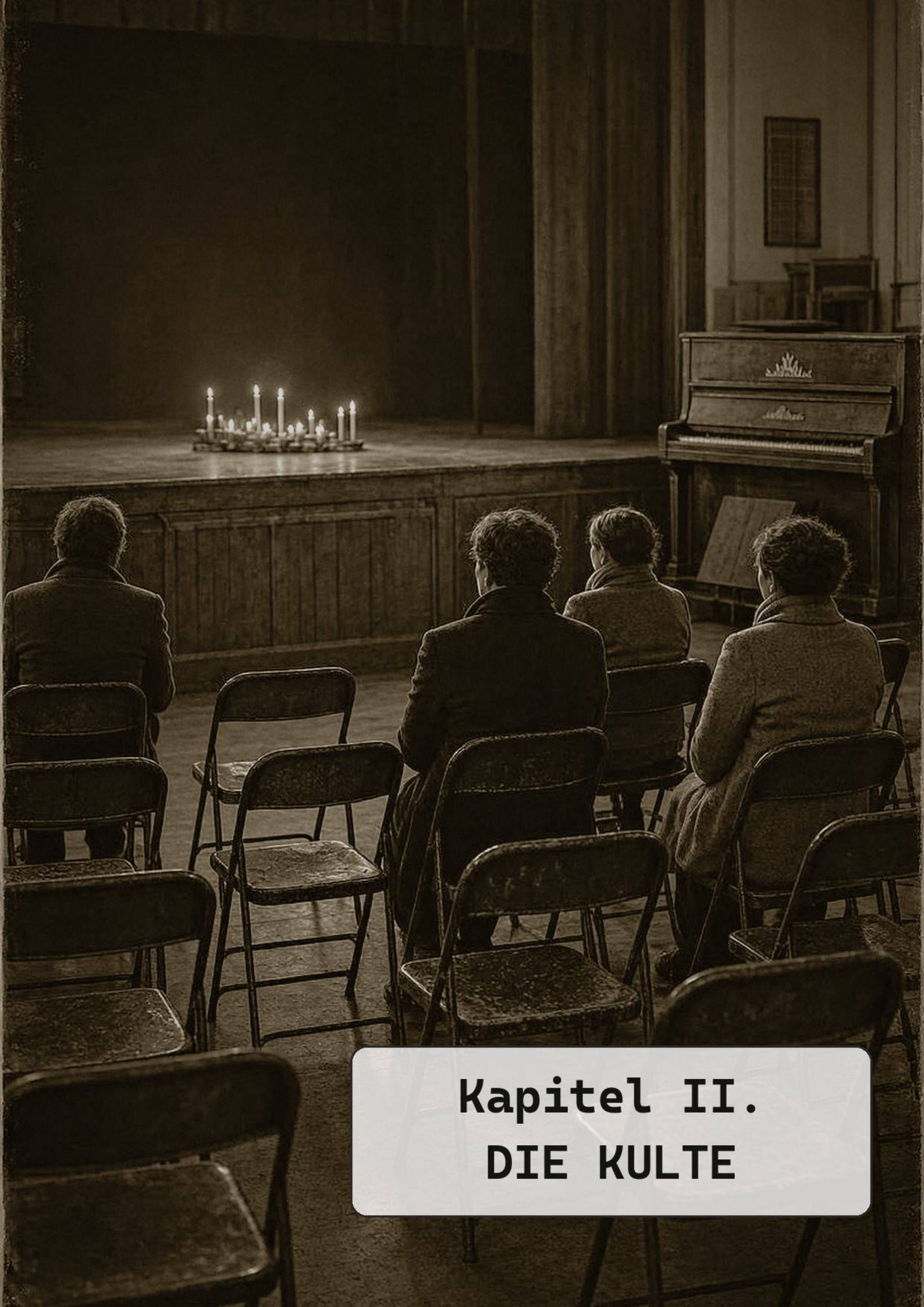
Nach dem fünften Totenkopf

Die Chimäre hat sich in den Kanälen von Lyon etabliert. Drei Kreaturen jagen dort, eine vierte ist in der Rhône verschwunden. Morrow Biologics steht vor dem Ruin: Die Studie MB-7 ist öffentlich geworden, die Aktien sind eingebrochen, und der Vorstand versucht, die Verantwortung auf Dr. Favre abzuwälzen. O.D.I.N. hat das Labor versiegelt, aber die Kreaturen sind entkommen.

Der nächste Plan von Morrow Biologics heißt **„Die letzte Dosis“**, Startwert 💀💀💀💀💀. Der Konzern will die letzte Ampulle MB-7 zurückholen, die O.D.I.N. im Kühlhaus in Bern verwahrt, weil in dieser Charge etwas anderes war als in den anderen.

AUS DEN GRAUEN AKTEN

Die Flucht der Leitners aus Akte 5 „Zweiter Kreis“ berührt diesen Plan direkt. Wenn die Zelle die Leitners samt Messdaten und Scanner sichert, verliert „Die Chimäre“ einen Totenkopf, weil O.D.I.N. Beweise gegen Morrow in die Hände bekommt und der Konzern gezwungen ist, seine Forschung zu verlangsamen. Entkommen die Leitners mit ihrem Wissen, gewinnt der Plan einen Totenkopf dazu, denn dann arbeitet Dr. Favre unter dem Druck, dass jederzeit jemand mit internen Unterlagen an die Öffentlichkeit gehen könnte, und beschleunigt die Versuche in Lyon. Gelingt es der Zelle, Eva Leitner davon zu überzeugen, dass O.D.I.N. den Kristall sichert und ihre Kinder nicht getestet werden, kann sie später als Zeugin gegen Morrow aussagen. Ihre Aussage allein reicht nicht, um den Konzern zu stoppen, aber sie macht aus einer Grauen Akte eine Rote.



Kapitel II.
DIE KULTE

Die Kulte

Kulte sind der Alltag der Ermittlungsarbeit. Die meisten sind klein, verwirrt und harmlos, sagt das Grundregelwerk, und das stimmt. Die Kulte in diesem Kapitel sind es nicht. Jeder von ihnen hält etwas in den Händen, das echt ist: ein Lied, einen Kristall, einen Toten, der im Traum spricht, eine Treppe, die tiefer führt, als ein Berg sein kann. Was sie verbindet, ist der Glaube, und was sie gefährlich macht, ist, dass ihr Glaube manchmal eine Antwort bekommt.

Die Sänger sind der große Kult dieses Bandes, ohne Anführer und ohne Buch, gewachsen um die Treppe am Brocken. Man zerschlägt sie nicht, man hält sie auf, Stufe für Stufe. Die **kleinen Kulte** sind fünf Beispiele für das, was in jeder Kleinstadt Europas entstehen kann: vom Waldkristall bis zur Gemeinde, die auf eine Landung wartet. Sie sind kurz beschrieben, mit eigenem kleinem Plan, und lassen sich in jede Kampagne streuen.

Die Spielleitung spielt Kulte nicht als Verschwörer, sondern als Menschen, die etwas gefunden haben und es nicht mehr loslassen. Ein Kult ist fast nie das Ende einer Spur, sondern ihr Anfang: Wer wissen will, woher der Kristall stammt, den ein Kult verehrt, findet einen Riss, einen Sammler oder eine Legende der Druckerei.

Organisation	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
Die Sänger	Feind	2	4	„Die Treppe“ ☠☠☠☠☠
Die Wächter des Waldkristalls	Unbemerkt	1	2	„Das Erwachen des Steins“ ☠☠☠☠☠
Die Gemeinde des Träumers	Beobachtet	1	3	„Der Traum geht um“ ☠☠☠☠☠
Die Erwartenden von Pilsen	Unbemerkt	2	3	„Die Landung“ ☠☠☠☠☠
Die Schwestern der singenden Kinder	Unbemerkt	2	2	„Der Chor der Heiligen“ ☠☠☠☠☠
Der Kreis der Rückkehrer	Beobachtet	2	3	„Die offene Tür“ ☠☠☠☠☠

Die Sänger

Die Sänger sind ein Kult ohne Anführer und ohne Buch, gewachsen um die Menschen auf der Treppe am Brocken, die tiefer führt, als ein Berg sein kann. Sie sind keine Organisation, die man zerschlägt. Sie sind ein Lied, das einen nicht mehr loslässt, wenn man es einmal gehört hat. Die Spielleitung spielt sie nicht als Verschwörer, sondern als eine Welle, die kommt.

„Sie haben mich gefragt, was ich auf der Treppe gesehen habe. Ich habe keine Treppe gesehen. Ich habe gehört, dass jemand meinen Namen singt, und ich wusste, dass ich gehen muss.“
Aussage einer Angehörigen, Graue Akte „Die Treppe“, 2026

Merkmal	Angabe
Art	Kult ohne Anführer und ohne Buch, gewachsen um die Menschen auf der Treppe am Brocken, die tiefer führt, als ein Berg sein kann.
Sitz	Keiner. Die Sänger am Brocken sind der Kern, der Kult bewegt sich um sie.
Beziehung	Feind.
Stärke	2.
Wissen	4.

Merkmal	Angabe
Plan	„Die Treppe“, Startwert 💀💀💀💀💀.
Schlüsselkopf	Der Prediger (Bedrohungsatlas, „Prediger der Sänger“).

Geschichte

1989. Auf dem Brocken verschwinden 23 Menschen aus der Abhörstation, die heute stillgelegt ist. Die Anwesenheitsliste vom 30. April 1989 umfasst 23 Personen, keine taucht je wieder auf. Eine Person trug den Nachnamen Wendt. O.D.I.N. stuft den Vorgang als ungeklärt ein, bis 2026 eine Zelle die Station betritt und die Treppe findet (Grundregelwerk, Prolog „Walpurgis“). Die Menschen auf der Treppe sind die 23 von 1989, aber sie sind nicht mehr dieselben. Sie sind durch einen Riss gegangen und als etwas anderes zurückgekehrt. Sie sprechen mit einer Stimme. Um sie ist ein Kult entstanden, ohne Anführer und ohne Buch.

2011. Die Häufung beginnt. Der neue Seeker hört mehr Kinder, und einige der Kinder summen im Schlaf eine Melodie, die der Seeker nicht kennt. O.D.I.N. führt die Sänger seit 2011 als eigenen Vorgang. Was der Rat nicht weiß: Die Sänger haben in diesem Jahr begonnen, Treppen zu suchen. Nicht nur den Brocken. Sie haben das Lied, und das Lied zeigt ihnen, wo die Welt dünn ist.

2019. Der Öffner unter dem Institut klopft alle vier Minuten. In derselben Zeit melden sich in ganz Europa Menschen bei Vermisstenstellen, deren Angehörige „ein Lied gehört“ hätten und dann gegangen seien. Die Druckerei schreibt die Fälle als Sektenausstiege und Lebenskrisen um. Die Sänger bekommen zwei Totenköpfe.

2026. Der Kult ist da. Menschen aus allen Schichten verlassen an einem Abend ihr Leben und gehen zur nächsten Treppe. Manche kommen als Sänger zurück. O.D.I.N. hat eine Graue Akte, eine Liste von Orten, an denen Treppen vermutet werden, und einen Prediger, der von Stadt zu Stadt zieht.

Was nur die Spielleitung weiß: Die Sänger sind keine Feinde im klassischen Sinn. Sie sind Menschen, die durch einen Riss gegangen und als etwas anderes zurückgekehrt sind. Sie sprechen mit einer Stimme, weil sie nicht mehr einzeln sind. Der Kult um sie ist keine Organisation, sondern eine Ansteckung: Das Lied findet Menschen, die schon immer das Gefühl hatten, dass ihr Leben nicht ihres ist. Die Sänger holen niemanden. Sie singen, und wer das Lied hört, geht selbst. Was am Ende der Treppe liegt, bleibt offen. Die Sänger wissen es, aber sie sagen es nicht. Sie singen es nur.

Was sie wollen

Die Sänger wollen, dass alle Treppen gefunden werden. Sie glauben, dass die Welt dünn ist und dass es Stellen gibt, an denen man hindurchgehen kann, wenn man das Lied kennt. Sie glauben, dass sie die Menschen retten, die das Lied hören, weil sie ihnen zeigen, dass es einen Weg gibt. Sie halten O.D.I.N. für einen Wächter, der die Türen verschließt, damit niemand sieht, was dahinter ist. Sie haben kein Interesse an Macht, Geld oder Rache. Sie haben nur das Lied.

Was sie glauben, warum sie im Recht sind: Jeder Mensch, der das Lied hört, hat es schon immer gekannt. Die Sänger erfinden nichts. Sie erinnern nur. Wer geht, geht freiwillig. Wer zurückkommt, kommt zurück, weil er etwas gesehen hat, das er nicht vergessen kann. Die Sänger sind der Beweis, dass es weitergeht. Sie sind nicht böse. Sie sind nur schon auf der anderen Seite gewesen und können nicht mehr so tun, als gäbe es sie nicht.

Köpfe

Der Kult hat keinen Anführer. Die folgenden Figuren sind die Stellen, an denen man ihn greifen kann.

Der Prediger

Schlüsselkopf · Menschen

Die Sänger nennen ihn nicht bei seinem Namen, sondern bei dem, den sie ihm gegeben haben: „Der Vorausgeher“. In den Akten von O.D.I.N. läuft er als „Prediger der Sänger“. Er zieht von Stadt zu Stadt und erzählt von der Treppe, dem Lied und dem, was dahinter wartet. Er ist der Einzige, der die Sänger gehört hat und zurückgekommen ist, ohne einer von ihnen zu werden. Er will, dass möglichst viele Menschen das Lied hören, bevor es zu spät ist. Er glaubt, dass er sie rettet. Er weiß, wo die nächste Treppe ist, wie man sie öffnet, und dass die Sänger am Brocken nicht die einzigen sind. Sein Geheimnis: Er war 1989 auf dem Brocken, als die 23 verschwanden. Er ist nicht mitgegangen, weil er Angst hatte. Seitdem hört er das Lied jede Nacht, und er weiß, dass er irgendwann gehen wird. Er predigt, um sich selbst zu überzeugen. Er redet leise, freundlich, ohne Pathos, und summt oft mitten im Satz. Er sagt nie „ich“, wenn er von den Sängern spricht, sondern „wir“, obwohl er keiner ist.

Werte: Siehe Bedrohungsatlas, „Prediger der Sänger“.

Der Sänger mit einem Namen

Wendt · Stimme

Wendt ist der Psion, der 2026 im Prolog „Walpurgis“ auf dem Brocken in den Kreis trat. Seine Großmutter stand auf der Anwesenheitsliste von 1989. Er ist vermisst, nicht tot, und er kann als Sänger zurückkommen. Das ist eine Möglichkeit für die Spielleitung, keine feste Wahrheit. Wenn er zurückkommt, sucht er Menschen, die das Lied schon hören, und bringt sie zur Treppe. Er will, dass Menschen, die das Lied hören, nicht verloren gehen. Er glaubt, dass er sie begleitet, nicht holt. Er weiß, wie man eine Treppe erkennt, bevor sie sichtbar ist, und dass es in Europa mehrere Treppen gibt. Sein Geheimnis: Er hat auf der Treppe etwas gesehen, das er nicht vergessen kann, und er singt, weil er glaubt, dass nur das Lied es erträglich macht. Er redet stockend, als müsste er sich jedes Wort erst übersetzen, und spricht von sich in der dritten Person, wenn er von früher erzählt: „Der Mann, der er war.“

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Berührung 4 + 3, Schaden 2 Belastung, wer berührt wird, hört für eine Szene das Lied und handelt mit −1 Würfel auf alle Proben. Sonst keine Waffe.
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 11
Fertigkeiten	Heimlichkeit 4 + 3, Wahrnehmung 4 + 2
Besonderheit	Psionen hören ihn als Summen, auch wenn er nicht da ist. Er kann durch Türen gehen, die nur angelehnt sind, ohne sie zu öffnen.
Schwäche	Ein Bannkreis hält ihn auf. Salz auf der Schwelle auch.
Verhalten	Er beobachtet, wartet, begleitet. Er kämpft nicht. Wenn er gestellt wird, singt er, und wer zuhört, versteht, warum er geht.

Die Angehörige

Miriam Koslowski · Menschen

Ihr Mann, Daniel Koslowski, hat vor drei Monaten das Lied gehört und ist gegangen. Sie will ihm folgen. Sie ist keine Sängerin, aber sie hat angefangen, das Lied zu summen, ohne es zu merken. Sie will ihren Mann wiederfinden, oder dorthin gehen, wo er ist. Sie weiß, wo ihr Mann zuletzt gesehen wurde: in einem Parkhaus in Rotterdam, dessen viertes Untergeschoss es erst seit 2011 gibt (Spielleiterbuch, Sperrzonen-Tabelle). Sie hat seine letzten Nachrichten auf dem Handy:

Sprachnachrichten, in denen er von einer Treppe spricht. Ihr Geheimnis: Sie hat das Lied schon gehört, bevor ihr Mann ging. Sie hat es ihm vorgesummt, ohne zu wissen, was es ist. Sie ist der Grund, warum er gegangen ist. Sie redet schnell, atemlos, als hätte sie keine Zeit, und sagt „wir“ und meint sich und ihren Mann, obwohl er nicht mehr da ist.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Keine Waffe.
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Ermittlung 3 + 3, Überzeugen 3 + 2
Besonderheit	Sie kennt die Sprachnachrichten ihres Mannes und kann sie abspielen. Wer sie hört, hört im Hintergrund das Lied.
Schwäche	Sie ist keine Kämpferin. Sie bricht zusammen, wenn man ihr beweist, dass ihr Mann nicht zurückkommt.
Verhalten	Sie folgt jeder Spur, die zu einer Treppe führt, und sie ist bereit, dafür zu lügen, zu stehlen und sich in Gefahr zu bringen.

Das Mitglied, das Wege kennt

Tarek Mansour · Menschen

Ein schmaler Mann mit einem Rucksack voller Stadtpläne, auf denen er Treppen markiert. Er ist ein Mitglied des Kults, das Wege zu den Treppen kennt. Er war früher Kartograf beim Vermessungsamt in Hannover. Er hat gemerkt, dass auf alten Karten Treppen eingezeichnet sind, die auf neuen fehlen. Er will alle Treppen finden, bevor O.D.I.N. sie versiegelt. Er weiß die Lage von drei Treppen: Brocken, Parkhaus Rotterdam, Hochmoor in Irland. Er kennt die Zeichen, an denen man eine Treppe erkennt: kalte Stellen, Ozongeruch, Uhren, die falsch gehen. Sein Geheimnis: Er hat die Treppe im Hochmoor in Irland gefunden und den Sängern nur die Karte gegeben, nicht den Stein, unter dem sie beginnt, weil er Angst hat, dass sie ihn dann nicht mehr brauchen. Er redet präzise, mit Zahlen und Koordinaten, und sagt „die Treppe“ wie andere „die Arbeit“ sagen.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Taschenmesser 2 + 2, Schaden 2.
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 9
Fertigkeiten	Navigation 4 + 4, Überleben 4 + 3
Besonderheit	Er kann eine Treppe auf einer Karte finden, auch wenn sie nicht eingezeichnet ist.
Schwäche	Er ist kein Kämpfer und kein Gläubiger. Er arbeitet für die Sänger, weil er gebraucht wird, nicht weil er das Lied hört. Wer ihm eine bessere Aufgabe bietet, kann ihn umdrehen.
Verhalten	Er ist vorsichtig, misstrauisch und immer in Bewegung. Er schläft nie zweimal am selben Ort.

Die Sänger am Brocken

Der Chor · Stimme

Menschen in Mänteln aus den Achtzigerjahren, die auf einer Treppe stehen, die tiefer führt, als ein Berg sein kann. Sie sind der Kern des Kults. Sie singen, und ihr Lied ist es, das andere Menschen hören. Sie wollen, dass alle Treppen gefunden werden, damit sie alle gleichzeitig singen können. Sie wissen, was am Ende der Treppe liegt. Ihr Geheimnis: Sie sind die 23 von 1989, aber sie sind nicht mehr dieselben. Sie sind durch einen Riss gegangen und als etwas anderes zurückgekehrt. Sie sprechen mit einer Stimme. Sie sprechen nicht. Sie singen. Wenn sie sprechen, dann mit einer Stimme, die aus allen Kehlen gleichzeitig kommt.

Werte: Siehe Grundregelwerk, „Die Sänger“.

Stützpunkte

Die Abhörstation auf dem Brocken. Ein grauer Betonklotz mit einer Kuppel aus verwittertem Kunststoff, auf dem Gipfel neben dem Sendemast. Im Hauptraum liegt ein Kreis aus Salz, sauber gestreut, keine drei Tage alt. Seit dem Einsatz 2026 liegt darin ein zweiter Nexus-Splitter, den die Sänger nach der Sicherstellung des ersten in den Kreis gelegt haben. Unter dem Kreis, wenn man das Lied hört, wird der Boden durchsichtig und zeigt die Treppe. Niemand ist dort, außer wenn die Sänger singen. Dann stehen sie auf der Treppe. Die Tür stand offen; seit dem Einsatz 2026 hängt ein Vorhängeschloss von O.D.I.N. daran, das man aufbrechen muss.

Das Parkhaus in Rotterdam. Im vierten Untergeschoss, in der Ecke hinter der Rampe, führt eine Treppe nach unten. Sie ist nur sichtbar, wenn man allein ist und das Lied hört. Niemand ist dort. Aber die Spuren von Daniel Koslowski führen hierher: sein Auto steht noch im dritten Untergeschoss, der Schlüssel steckt. Man erreicht das vierte Untergeschoss mit dem Aufzug, der nur dorthin fährt, wenn man die Taste dreimal drückt.

Das Hochmoor in Irland. Ein Hochmoor, in dem die Ogham-Steine jedes Jahr um eine Handbreit wandern (Spielleiterbuch, Sperrzonen-Tabelle). Eine Treppe beginnt unter einem der Steine. Tarek Mansour hat sie gefunden und kartiert, aber welcher Stein es ist, weiß nur er. Niemand ist dort. Man muss den Stein finden, der zuletzt gewandert ist. Unter ihm ist die Treppe.

Der Stausee in den Alpen. Ein Stausee, unter dem ein Kirchturm liegt, dessen Glocke man bei Niedrigwasser hört (Spielleiterbuch, Sperrzonen-Tabelle). Im Kirchturm, unter der Glocke, beginnt eine Treppe, die nach unten führt, weiter, als der See tief ist. Sie ist nur zugänglich, wenn das Wasser niedrig genug steht. Niemand ist dort. Aber in den Nächten, in denen die Glocke zu hören ist, stehen Menschen am Ufer, die das Lied summen. Bei Niedrigwasser führt eine Tür im Kirchturm hinein, die nur aufgeht, wenn man das Lied summt.

Mittel

Geld: Keines. Der Kult braucht kein Geld. Menschen, die das Lied hören, lassen ihre Konten, ihre Häuser, ihre Autos zurück. Der Prediger lebt von dem, was ihm gegeben wird. Tarek Mansour hat Ersparnisse, die aufgebraucht sind. Miriam Koslowski hat das gemeinsame Konto, das sie nicht anrührt.

Leute: Der Kult hat keine Mitgliederlisten. Er hat Menschen, die das Lied gehört haben und noch nicht gegangen sind. Die Zahl schwankt. In jeder Stadt, in der der Prediger war, bleiben ein Dutzend bis hundert Menschen zurück, die auf das Lied warten. Sie sind keine Kämpfer. Sie sind eine Gemeinde.

Ausrüstung: Keine Waffen. Keine Fahrzeuge. Die Sänger am Brocken tragen Mäntel aus den Achtzigerjahren. Der Prediger hat ein Notizbuch mit den Namen der Menschen, die er geschickt hat. Tarek Mansour hat Stadtpläne und einen Kompass, der nicht nach Norden zeigt, sondern zur nächsten Treppe.

Artefakte: Der Nexus-Splitter im Salzkreis auf dem Brocken, inaktiv, solange die Sänger nicht singen. Er ist der Anker des Chors. Wird er zerstört, verstummen die Sänger (Grundregelwerk, „Die Sänger“). Die Sänger selbst sind das größte Artefakt: Menschen, die durch einen Riss gegangen und als etwas anderes zurückgekehrt sind.

Verbindungen: Der Kult hat keine Verbindungen zu anderen Organisationen. Aber andere Organisationen haben Verbindungen zu ihm. Die Loge Zum Schweigenden Kreis kennt das Lied von 1871 und bewahrt es. Die Offenen unter Kantor wissen, dass die Sänger existieren, und halten sie für einen Beweis, dass der Chor größer ist, als O.D.I.N. glaubt. Die Kongregation vom Stillen Wort hat Berichte über singende Kinder, die zu den Sängern führen könnten. Und die Stiftung in Basel hat einen Nexus-Splitter, der dem auf dem Brocken gleicht.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Die Zelle, die 2026 auf dem Brocken war (Grundregelwerk, Prolog „Walpurgis“). Der Führungsoffizier, der die Akte GA-2231 „Walpurgis“ von GRAU auf SCHWARZ umgestuft hat. Die Druckerei, die die Fälle der Verschwundenen als Sektenausstiege umschreibt. Der Seeker, der Kinder hört, die das Lied summen.

Was O.D.I.N. weiß: Dass es die Sänger gibt. Dass sie auf dem Brocken stehen. Dass sie mit einer Stimme sprechen. Dass um sie ein Kult entstanden ist. Dass Menschen verschwinden, die ein Lied gehört haben. Dass es mehr als eine Treppe gibt. Nicht, wo die anderen Treppen sind. Nicht, was am Ende der Treppe liegt. Nicht, wie man das Lied aufhält, außer mit Helmen aus Legierung S.

Was die Sänger über O.D.I.N. wissen: Dass O.D.I.N. die Türen bewacht. Dass O.D.I.N. die Kinder holt, die das Lied hören, und ihnen Helme aufsetzt, damit sie es vergessen. Dass O.D.I.N. die Treppen versiegeln will. Dass O.D.I.N. Angst hat. Sie wissen nicht, wo die Horte sind. Sie wissen nicht, wie O.D.I.N. organisiert ist. Sie interessieren sich nicht dafür.

DER KÖDER

Die Sänger bieten nichts an. Sie singen. Ein Agent, der das Lied hört, versteht, was es bedeutet: dass es einen Weg gibt, dass sein Leben nicht alles ist, dass er gehen kann. Das ist der Köder. Kein Geld, keine Macht, keine Wahrheit. Nur das Lied. Was sie dafür wollen: Dass er geht. Dass er die Treppe hinuntergeht und nicht zurückkommt. Oder dass er zurückkommt und singt.

Der Plan: „Die Treppe“

Die Sänger suchen Treppen. Jede gefundene Treppe ist ein weiterer Ort, an dem die Welt dünn ist, und ein weiterer Punkt, an dem sie singen können. Die Zelle merkt es daran, dass Menschen verschwinden, die vorher ein Lied gehört haben, dass an Orten, die es nicht geben dürfte, Türen auftauchen, und dass der Prediger von Stadt zu Stadt zieht und Gemeinden zurücklässt, die auf das Lied warten.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Sänger haben nur den Brocken. Der Kult ist klein, das Lied leise. *Spur:* Keine. Der Plan existiert nur als Absicht.
☠☠☠☠☠	Die Sänger haben eine zweite Treppe gefunden: das Parkhaus in Rotterdam. Der Prediger beginnt, Menschen dorthin zu schicken. *Spur:* Ein Vermisstenfall in Rotterdam, der an die Druckerei gemeldet wird. Ein Auto, das seit drei Monaten im dritten Untergeschoss steht.
☠☠☠☠☠	Die Sänger haben eine dritte Treppe gefunden: das Hochmoor in Irland. Tarek Mansour hat sie kartiert. Miriam Koslowski folgt der Spur ihres Mannes nach Rotterdam. *Spur:* Eine Frau, die in Rotterdam nach einem Parkhaus fragt, das es offiziell nicht gibt. Ein toter Briefkasten in Hannover, in dem ein Stadtplan liegt, auf dem zwei Treppen markiert sind. Aus dem Plan entsteht eine Graue Akte für die Zelle.
☠☠☠☠☠	Die Sänger haben eine vierte Treppe gefunden: den Stausee in den Alpen. Der Prediger zieht durch Norddeutschland und die Niederlande. Tarek Mansour verrät der Zelle die Treppe in Irland, weil er Angst bekommt, dass die Sänger ihn nicht mehr brauchen, und weil er hofft, dass O.D.I.N. ihn schützt. *Spur:* Ein Psion der Zelle hört im Schlaf das Lied. Ein Anruf von Tarek Mansour bei der Polizei, die ihn an O.D.I.N. weitergibt.
☠☠☠☠☠	Die Sänger haben alle vier Treppen geöffnet. Die Menschen, die das Lied hören, gehen in Scharen. O.D.I.N. findet leere Wohnungen, zurückgelassene Autos, Handys mit Sprachnachrichten, in denen das Lied zu hören ist. *Spur:* Eine Zeitungsmeldung über eine „Sekte“, die in Norddeutschland Menschen verschwinden lässt. Ein Anruf von Miriam Koslowski bei der Polizei, die sagt, sie habe ihren Mann gefunden. Aus dem Plan entsteht eine Rote Akte.
☠☠☠☠☠	Die Sänger singen an allen fünf Treppen gleichzeitig: Brocken, Rotterdam, Irland, der Stausee in den Alpen und ein Keller in Tallinn. Das Lied ist in ganz Europa zu hören, leise, wie ein Summen in den Wänden. Wer es hört, weiß, dass es einen Weg gibt. *Spur:* Die Zahlenstation sendet das Lied. Der Seeker hört es und sagt zum ersten Mal seit Jahren nichts. Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte.

Der Schlüsselkopf ist der Prediger. Er weiß, wo die nächste Treppe ist, und er schickt Menschen dorthin. Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Aber der Prediger ist kein Kämpfer. Er ist ein Mann, der summt, und wer ihm zuhört, versteht, warum Menschen gehen.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antworten die Sänger mit einem Gegenzug.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Ein Köder. Die Sänger schicken der Zelle jemanden, der das Lied gehört hat und reden will. Er ist freundlich, verwirrt und weiß nichts. Aber während die Zelle ihn befragt, geht ein anderer zur Treppe. Der Zeuge verschwindet, sobald die Zelle ihn gehen lässt, und hinterlässt eine Nachricht: „Ihr habt ihn nicht aufgehalten. Ihr habt ihm zugehört.“
3 bis 4	Ein Name. Die Sänger kennen einen Namen, der im Treppenhaus gesungen wird. Sie singen ihn. Ein Agent hört nachts seinen Namen, gesungen von einer Stimme, die wie eine Person klingt, die er kennt. Am nächsten Morgen liegt ein Stein vor seiner Tür, auf dem ein Kreis eingeritzt ist.
5 bis 6	Ein Kontakt schweigt. Ein Kontakt der Zelle, ein Informant, ein alter Freund, hört das Lied und geht. Er hinterlässt einen Zettel: „Ich habe verstanden. Komm nicht nach.“ Die Zelle verliert einen Kontakt der Stufe 1 oder 2, bis sie ihn findet oder aufgibt.

Verbindungen

- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis) gewinnt einen Totenkopf. Die Loge hört das Lied lauter und sucht die Seite dringender.
- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Kinder holen“ (Die Offenen) gewinnt einen Totenkopf. Kantor hört die Sänger und glaubt, dass der Chor größer wird.
- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel) verliert einen Totenkopf. Der Rat beschlagnahmt in der Nacht des Liedes alle Nexus-Kristalle, die er bekommen kann, um die Treppen zu versiegeln.

Aufhänger

Weiße Akte „Der Summende“. Eine Frau in Hannover meldet bei der Polizei, dass ihr Mann seit drei Tagen eine Melodie summt, die sie nicht kennt, und dass er nachts aufsteht und im Flur steht, als warte er auf etwas. Die Polizei gibt den Fall an O.D.I.N. weiter, weil die Frau sagt, ihr Mann habe vorher nie gesummt. Die Zelle soll herausfinden, ob es ein Fall für die Druckerei ist oder etwas anderes. Es ist etwas anderes.

Graue Akte „Die Treppe“. In Rotterdam steht seit drei Monaten ein Auto im dritten Untergeschoss eines

Parkhauses. Der Besitzer, Daniel Koslowski, ist verschwunden. Seine Frau Miriam ist ihm gefolgt und fragt in Rotterdam nach einem Parkhaus, das es offiziell nicht gibt. Das vierte Untergeschoss ist Sperrzone, die Zelle reist mit einer Genehmigung des Rates ein, wie in Akte 6 „Der Hauslehrer“ (Graue Akten). Sie soll das Parkhaus betreten, das vierte Untergeschoss finden und herausfinden, was dort gesungen wird.

Rote Akte „Das Lied im Parkhaus“. In Rotterdam und Umgebung sind in einer Woche vierzehn Menschen verschwunden. Alle haben zuletzt von einer Treppe gesprochen. Die Zelle soll die Treppe finden, bevor die Polizei es tut. Die Spur führt in das vierte Untergeschoss des Parkhauses, zu einer Treppe, die nur sichtbar ist, wenn man allein ist und das Lied hört.

Schwarze Akte „Alle Treppen“. Der Seeker hat in der Nacht das Lied gehört, an vier Orten gleichzeitig, und eine fünfte Stelle, die noch stumm ist. Sie hat es dem Rat gemeldet und seitdem nicht mehr gesprochen. Die Zelle bekommt eine Liste mit fünf Orten: Brocken, Rotterdam, ein Hochmoor in Irland, ein Stausee in den Alpen und eine fünfte Stelle, die auf der Liste durchgestrichen ist. Die Zelle soll die fünfte Treppe finden, bevor die Sänger sie öffnen. Die fünfte Treppe ist in einem Keller in Tallinn.

Nach dem fünften Totenkopf

Die Welt hat sich verändert: In der Nacht, in der die Sänger an allen fünf Treppen gleichzeitig sangen, haben in ganz Europa Menschen das Lied gehört. Nicht viele, aber genug. Sie sind nicht gegangen. Sie haben nur verstanden, dass es einen Weg gibt. Seitdem summen sie, wenn sie allein sind, und sie schauen anders auf Türen. O.D.I.N. hat die fünf Treppen versiegelt, aber das Lied ist nicht mehr einzufangen. Es ist in der Welt, wie ein Ohrwurm, den man nicht mehr loswird.

Der nächste Plan: „Die sechste Treppe“ 💀💀💀💀💀. Die Sänger suchen die sechste Treppe, und sie wissen, dass es eine gibt, die O.D.I.N. nicht kennt. Sie liegt in einem stillgelegten U-Bahnhof in Budapest, und sie führt nicht nach unten, sondern nach innen.

Kleine Kulte

Kleine Kulte sind der Alltag der Ermittlungsarbeit: Gruppen, die etwas missverstehen, das echt ist, oder etwas Echtes verehren, das sie nicht verstehen. Die meisten bleiben harmlos. Die folgenden fünf sind es nicht, weil jeder von ihnen etwas in den Händen hält, das ohne O.D.I.N. wächst. Jeder Kult hat eine eigene Kurzzeile mit Beziehung, Stärke, Wissen und Plan.

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

Die Spielleitung setzt kleine Kulte als Gegner ein, die näher an der Welt der Spieler sind als die großen Organisationen. Sie sind keine Armeen und keine Verschwörungen, sondern Nachbarn, Gläubige, Verwirrte. Ihre Pläne folgen den Regeln der Totenköpfe aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“. Nach jeder Mission würfelt die Spielleitung für die Kulte, die gerade wichtig sind, einen W6. Bei 5 oder 6 kommt ein Totenkopf dazu. Hat die Zelle gegen den Kult gearbeitet, verliert der Plan einen Totenkopf, bei einem großen Erfolg zwei. Beim zweiten Totenkopf bekommt die Zelle eine Graue Akte, beim vierten eine Rote. Beim fünften geschieht, was beim Plan steht. Danach bekommt der Kult einen neuen Plan, und die Totenköpfe beginnen von vorn. Die folgenden fünf Kulte sind so gebaut, dass sie einzeln funktionieren oder sich zu einer Kampagne verbinden lassen.

Die Wächter des Waldkristalls

Beziehung: Unbemerkt · Stärke 1 · Wissen 2 · Plan: „Das Erwachen des Steins“ 💀💀💀💀💀

Ort. Ein Dorf im Bayerischen Wald, nahe der tschechischen Grenze. Die Gruppe trifft sich in einer stillgelegten Glashütte am Ortsrand, die seit 1998 leer steht.

Was sie verehren. Einen faustgroßen Kristall, den der Gründer im Oktober 2023 beim Pilzesammeln im Wald fand. Der Stein liegt auf einem Bett aus getrocknetem Moos in einem Blechkasten, den die Gruppe „den Schrein“ nennt. Die Mitglieder glauben, der Kristall sei ein „Auge des Waldes“, das ihnen zeigt, wo sie graben sollen. Sie nennen ihn „den Grünen“.

Was sie wirklich haben. Einen Kristall aus einem Rissfund, der bei einem Sturm 2023 an die Oberfläche gespült wurde. Der Stein ist ein Splitter eines größeren Kristalls, der tiefer im Waldboden liegt. Er antwortet auf Berührung mit einem Summen, das nur die Gruppe hört. Das Summen ist keine Stimme. Es ist der Nachhall eines Risses, der sich 2023 für wenige Stunden öffnete und wieder schloss. Der Kristall verstärkt das Wachstum von Pflanzen in seiner Nähe. Im Umkreis von drei Metern um den Schrein wachsen Pilze, die es im Bayerischen Wald nicht geben dürfte.

Köpfe.

Josef Hartl

Gründer · Menschen

Ein ehemaliger Förster, 61 Jahre alt, der den Kristall fand und ihn bei jedem Treffen in einem Lederbeutel trägt. Hartl ist überzeugt, dass der Stein ihn auserwählt hat. Er spricht mit dem Kristall wie mit einem alten Freund. Er verschweigt, dass er nachts allein in die Glashütte geht und den Stein auf bloße Haut legt, um das Summen zu spüren. Seine Stimme ist rau und leise, als rede er mit einem kranken Tier.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Jagdmesser 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 9
Fertigkeiten	Menschenkenntnis 3, Überzeugen 3, Überleben 3
Grauen	Unheimlich (1), wenn er mit dem Kristall spricht
Besonderheit	Kennt jeden Weg im Wald und jede Stelle, an der man eine Falle bauen kann
Schwäche	Der Kristall. Wer ihn zerstört oder wegnimmt, bricht Hartls Willen
Verhalten	Ruhig und bestimmt. Er hält die Gruppe zusammen, weil niemand sonst den Kristall „versteht“

Die Gruppe besteht aus acht bis zwölf Personen aus dem Dorf und den Nachbardörfern. Sie sind keine Kämpfer, sondern Glasmacher, Bauern, eine Apothekerin. Werte: Kultisten (Grundregelwerk), aber ohne Waffen und ohne die Besonderheit „flieht nie“. Sie fliehen, wenn es laut wird, außer Hartl befiehlt ihnen zu bleiben.

Der Plan.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Der Plan existiert nur als Absicht. Hartl spricht mit dem Kristall, und die Gruppe wartet auf ein Zeichen.
☠☠☠☠☠	Die Gruppe beginnt, im Wald zu graben, wo der Kristall es „zeigt“. Sie findet den größeren Kristall in vier Metern Tiefe. Er ist so groß wie ein Kind.
☠☠☠☠☠	Der große Kristall wird in die Glashütte gebracht. Er beginnt, den Boden zu erwärmen, und die Pflanzen in der Umgebung wachsen schneller. Ein Riss öffnet sich für eine Nacht über der Glashütte.
☠☠☠☠☠	Der Kristall summt Tag und Nacht. Im Wald um die Glashütte wächst ein Kreis aus Farn, der jede Woche größer wird, und Wanderer verlaufen sich darin.
☠☠☠☠☠	Hartl ruft die Gruppe zur Sonnenwende zusammen, um den Riss für immer zu öffnen. Aus dem Plan entsteht eine Rote Akte.
☠☠☠☠☠	Der Riss bleibt offen. Was hindurchtritt, ist kein Tier und kein Mensch. Die Glashütte wird zu einer Sperrzone.

Schlüsselkopf. Josef Hartl. Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Die Gruppe zerfällt ohne ihn, weil niemand sonst den Kristall „versteht“.

Aufhänger.

- **Weiße Akte:** Ein Förster aus dem Bayerischen Wald meldet, dass jemand in seinem Revier Löcher gräbt und sie wieder zuschüttet. Die Zelle soll prüfen, ob es sich um Kristallsucher handelt. Der Waldboden ist an einer Stelle warm, und das ist der Grund, warum die Akte bei O.D.I.N. liegt.
- **Graue Akte:** In der stillgelegten Glashütte bei einem Dorf im Bayerischen Wald wachsen Pflanzen durch den Betonboden. Ein Anwohner hat Fotos gemacht.

Die Zelle soll herausfinden, was dort wächst und warum.

Die Gemeinde des Träumers

Beziehung: Beobachtet · Stärke 1 · Wissen 3 · Plan: „Der Traum geht um“ 💀💀💀💀💀

Ort. Ein Wohnblock in Duisburg-Marxloh. Die Gruppe trifft sich in der Wohnung einer älteren Frau im fünften Stock, immer freitags um 21 Uhr.

Was sie verehrt. Einen Toten, der im Traum spricht. Die Mitglieder nennen ihn „den Träumer“. Er erscheint ihnen als Mann in einem grauen Mantel, der an einem Fenster steht und Sätze sagt, die sie nicht verstehen. Die Gruppe glaubt, der Träumer sei ein Prophet, der ihnen den Weg in eine bessere Welt zeigt. Sie schreiben seine Sätze in Schulhefte und vergleichen sie.

Was sie wirklich hat. Ein Spuk, der an einem Gegenstand hängt: einem alten Radio aus den Fünfzigern, das in der Wohnung der Frau steht. Das Radio ist seit Jahren kaputt, aber in manchen Nächten rauscht es, und wer einschläft, träumt von dem Mann im grauen Mantel. Der Tote ist ein ehemaliger Bewohner des Blocks, der 1962 bei einem Brand ums Leben kam. Er will nicht prophezeien. Er will, dass jemand seine Tochter findet, die nach dem Brand weggezogen ist. Die Sätze, die die Gruppe hört, sind Bruchstücke aus Briefen, die er nie abgeschickt hat.

Köpfe.

Fatma Aydin

Wohnungsinhaberin · Menschen

Eine 58-jährige Frau, die den Spuk zuerst bemerkte und die Gruppe gründete. Sie glaubt, der Träumer sei ein Heiliger. Sie verschweigt, dass sie nie in der Wohnung schläft, weil sie Angst hat, der Träumer könnte ihr etwas befehlen. Ihre Stimme ist warm und müde, und sie spricht von dem Toten wie von einem Gast, den man nicht wegschicken darf.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Menschenkenntnis 4, Überzeugen 4, Geistige Widerstandskraft 3
Grauen	Unheimlich (1), wenn sie vom Träumer erzählt
Besonderheit	Schläft nie in der Wohnung. Weiß, wer in der Gruppe was geträumt hat
Schwäche	Das Radio. Wer es zerstört, nimmt ihr den Grund für die Gruppe
Verhalten	Ruhig und fürsorglich. Sie hält die Gruppe zusammen, weil sie glaubt, der Träumer habe sie erwählt

Die Gruppe besteht aus sechs bis zehn Personen aus dem Viertel, darunter ein Bäcker, eine Lehrerin, ein arbeitsloser Schlosser. Werte: Kultisten (Grundregelwerk), aber sie tragen keine Waffen. Sie sind keine Gefahr, solange niemand das Radio berührt.

Der Plan.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Der Plan existiert nur als Absicht. Die Gruppe deutet die Sätze des Träumers und wartet auf einen Befehl.
💀💀💀💀💀	Die Gruppe beginnt, die Sätze des Träumers zu deuten. Sie glaubt, er verlange ein Opfer, und sucht einen Ort für ein Ritual.
💀💀💀💀💀	Das Ritual findet statt, in einem Keller unter dem Wohnblock. Der Spuk wird stärker. Andere Bewohner des Blocks träumen von dem Mann im grauen Mantel, auch ohne das Radio.
💀💀💀💀💀	Der Spuk verlässt das Radio und geht durch den Block. Jede Nacht träumen mehr Bewohner vom Mann im grauen Mantel.
💀💀💀💀💀	Fatma Aydin bereitet ein zweites Ritual vor, im Treppenhaus, mit allen, die träumen. Aus dem Plan entsteht eine Rote Akte.
💀💀💀💀💀	Der Spuk gehört jetzt dem ganzen Block. Jede Nacht träumen alle Bewohner denselben Traum. Wer aufwacht, steht am Fenster und wartet, und am Morgen weiß keiner, warum.

Schlüsselkopf. Fatma Aydin. Schaltet die Zelle sie aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Ohne sie findet die Gruppe keinen Ort für das Ritual.

Aufhänger.

- **Weiße Akte:** Eine Lehrerin aus Duisburg meldet, dass sie seit Wochen denselben Traum hat: ein Mann in einem grauen Mantel, der an einem Fenster steht. Die Zelle soll prüfen, ob es sich um einen Spuk handelt. Das Radio steht in einer Wohnung im fünften Stock jenes Blocks, in dem die Lehrerin wohnt.

- **Graue Akte:** Mehrere Bewohner eines Blocks in Duisburg-Marxloh berichten unabhängig voneinander denselben Traum. Die Zelle soll den Spuk finden und beenden.

Die Erwartenden von Pilsen

Beziehung: Unbemerkt · Stärke 2 · Wissen 3 · Plan: „Die Landung“ 💀💀💀💀💀

Ort. Ein ehemaliger Güterbahnhof in Pilsen, Tschechien. Die Gruppe trifft sich in einem alten Waggon, der auf einem Abstellgleis steht.

Was sie verehrt. Außerirdische, die bald landen. Die Mitglieder glauben, dass ein Raumschiff sie abholen wird, wenn sie bereit sind. Sie nennen das Schiff „den Boten“. Sie haben einen Kalender, auf dem sie die Tage bis zur Landung abstreichen.

Was sie wirklich hat. Kontakt zu einem Wesen, das antwortet. Das Wesen ist kein Außerirdischer, sondern der Zuschauer (Bedrohungsatlas), der in einem stillgelegten Kanal unter dem Güterbahnhof lebt. Er antwortet auf Funksignale, die die Gruppe mit einem alten Funkgerät sendet. Der Zuschauer versteht nicht, was die Gruppe will. Er antwortet, weil die Signale ihn rufen, und er will herüber, um zu sehen. Die Gruppe hält seine Antworten für Botschaften des Boten.

Köpfe.

Milan Dvořák

Gründer · Menschen

Ein ehemaliger Funkamateur, 44 Jahre alt, der das Funkgerät baute und den ersten Kontakt herstellte. Er glaubt, der Bote habe ihn gewählt. Er trägt einen selbstgebauten Helm aus Kupferdraht, der nichts abschirmt, aber ihn vor „falschen Gedanken“ schützen soll. Er verschweigt, dass er nachts allein im Waggon sitzt und auf Antwort wartet, die nicht kommt. Seine Stimme ist schnell und fahrig, als müsse er alles sagen, bevor der Kontakt abbricht.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Schraubenschlüssel 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 9
Fertigkeiten	Technik 3, Überzeugen 3, Wahrnehmung 3
Grauen	Unheimlich (1), wenn er vom Boten spricht
Besonderheit	Trägt einen Kupferdrahthelm. Kennt die Frequenzen, auf denen der Zuschauer antwortet
Schwäche	Der Helm. Wer ihn abnimmt, bricht Dvořáks Glauben
Verhalten	Aufgeregt und überzeugt. Er hält die Gruppe zusammen, weil er als Einziger die Antworten versteht

Die Gruppe besteht aus fünf bis acht Personen, darunter ein ehemaliger Eisenbahner, eine Verkäuferin, ein Student. Werte: Kultisten (Grundregelwerk), aber sie tragen keine Waffen. Sie sind keine Gefahr, solange niemand das Funkgerät berührt.

Der Plan.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Der Plan existiert nur als Absicht. Die Gruppe streicht Tage ab und wartet auf ein Zeichen.
💀💀💀💀💀	Die Gruppe beginnt, den Güterbahnhof für die Landung vorzubereiten. Sie räumt das Gelände und malt Kreise auf den Boden.
💀💀💀💀💀	Der Zuschauer antwortet öfter. Nachts kriecht er durch den Kanal bis unter den Güterbahnhof. Die Gruppe hört ihn und glaubt, der Bote sei nahe.
💀💀💀💀💀	Der Zuschauer steht nachts unter dem Waggon und sieht zu. Die Gruppe hält ihn für den Boten und legt ihm Geschenke hin.
💀💀💀💀💀	Dvořák plant für die Nacht der Landung eine Sendung mit voller Leistung, um den Boten ans Licht zu holen. Aus dem Plan entsteht eine Rote Akte.
💀💀💀💀💀	Der Zuschauer bricht durch den Boden des Waggons in die Welt. Er ist kein Bote, sondern ein Wesen aus dem Fremden, und er will sehen. Wer sich ihm in den Weg stellt, erfährt, was er sonst noch kann.

Schlüsselkopf. Milan Dvořák. Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Ohne ihn sendet niemand mehr.

Aufhänger.

- **Weiße Akte:** Ein Funkamateur aus Pilsen meldet, dass er auf einer Frequenz ein Signal empfängt, das wie eine Stimme klingt. Die Zelle soll prüfen, ob es sich um einen Riss handelt. Das Signal kommt aus einem stillgelegten Kanal, und genau das macht die Akte wichtig.

- **Graue Akte:** Auf einem alten Güterbahnhof in Pilsen fällt nachts der Strom in einem genauen Kreis aus. Ein Anwohner hat zwischen den Waggons einen großen, grauen Mann gesehen, der nicht blinzelte. Die Zelle soll herausfinden, was dort lebt.

Die Schwestern der singenden Kinder

Beziehung: Unbemerkt · Stärke 2 · Wissen 2 · Plan: „Der Chor der Heiligen“ ☠☠☠☠☠

Ort. Ein ehemaliges Kloster in der Toskana, nahe Siena. Die Gruppe lebt in den Nebengebäuden und nennt sich „die Schwestern“, obwohl sie keine Nonnen sind.

Was sie verehrt. Eine Heilige, die Kinder singen hört. Die Mitglieder glauben, die Heilige habe ihnen eine Aufgabe gegeben: Sie sollen die Kinder finden, die singen, und sie zu ihr bringen. Sie nennen die Heilige „die Mutter der Stimmen“.

Was sie wirklich hat. Einen Psion ohne Helm, der nicht weiß, was er ist. Der Psion ist ein junger Mann namens Luca, 23, der in der Gruppe lebt und glaubt, er höre die Heilige. In Wirklichkeit hört er die Stimme hinter dem Schleier. Er trägt keinen Helm, weil er nie einen bekommen hat. Die Gruppe hält seine Gabe für ein Wunder. Luca hält sie für eine Krankheit.

Köpfe.

Schwester Elena

Leiterin · Menschen

Eine 67-jährige Frau, die die Gruppe gründete, nachdem sie Luca singen hörte. Sie glaubt, er sei ein Prophet. Sie trägt ein Messer bei sich, das sie „die Spitze der Mutter“ nennt. Sie verschweigt, dass sie Luca nie schlafen lässt, weil sie fürchtet, er könnte im Traum Befehle empfangen, die sie nicht kennt. Ihre Stimme ist fest und leise, wie eine Lehrerin, die nie zweimal fragen muss.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Messer 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 9
Fertigkeiten	Überzeugen 3, Menschenkenntnis 3, Einschüchtern 3
Grauen	Unheimlich (1), wenn sie von der Mutter der Stimmen spricht
Besonderheit	Trägt ein Messer, das sie „die Spitze der Mutter“ nennt. Kennt die Eltern der Kinder, die ins Kloster gebracht wurden
Schwäche	Luca. Wer ihn ihr nimmt, bricht ihre Autorität
Verhalten	Bestimmt und geduldig. Sie hält die Gruppe zusammen, weil sie glaubt, die Heilige habe sie erwählt

Luca

Psion · Menschen

Ein 23-jähriger Mann, der in der Gruppe lebt und glaubt, er höre die Heilige. In Wirklichkeit hört er die Stimme hinter dem Schleier. Er trägt keinen Helm, weil er nie einen bekommen hat. Er verschweigt, dass er die Stimme auch hört, wenn er allein ist, und dass sie ihm manchmal Dinge sagt, die er nicht versteht. Seine Stimme ist leise und stockend, als entschuldige er sich für jedes Wort.

Wert	Angabe
Initiative	2
Psi	3 + 2, 8 PSI-Punkte
Kräfte	Gedankenlesen, Psionischer Schock
Angriff	Keiner
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Geistige Widerstandskraft 3, Wahrnehmung 3
Grauen	Verstörend (2), wenn er die Stimme beschreibt
Besonderheit	Resonanz 3. Weiß nicht, dass er ein Psion ist. Glaubt, die Stimmen seien eine Krankheit, und will geheilt werden
Schwäche	Die Stimme. Wer ihm einen Helm aus Legierung S aufsetzt, bringt sie zum Schweigen
Verhalten	Zurückhaltend und ängstlich. Er folgt Schwester Elena, weil sie die Einzige ist, die ihm sagt, dass er nicht verrückt ist

Der Plan.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Der Plan existiert nur als Absicht. Die Gruppe sucht nach Kindern, die im Schlaf singen.
☠☠☠☠☠	Die Gruppe beginnt, in den Dörfern der Toskana nach Kindern zu suchen, die im Schlaf singen. Sie findet zwei.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Die Eltern der Kinder bringen sie ins Kloster, weil die Schwestern Heilung versprechen. Luca hört sie, und die Stimme wird lauter. Die Gruppe beginnt, ein Ritual vorzubereiten, um die Heilige zu rufen.
💀💀💀💀💀	Die Schwestern nehmen weitere Kinder auf. Nachts singen im Kloster sechs Stimmen, und Luca hört die Heilige lauter als je zuvor.
💀💀💀💀💀	Schwester Elena setzt das Ritual für die Nacht des Patronatsfests an. Aus dem Plan entsteht eine Rote Akte.
💀💀💀💀💀	Das Ritual findet statt. Die Kinder singen, Luca hört zu, und die Stimme antwortet. Ein Riss öffnet sich im Klosterhof.

Schlüsselkopf. Schwester Elena. Schaltet die Zelle sie aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Ohne sie bringt niemand die Eltern dazu, ihre Kinder ins Kloster zu geben.

Aufhänger.

- **Weiße Akte:** Ein Dorfpfarrer aus der Toskana meldet, dass zwei Kinder aus seiner Gemeinde von ihren Eltern in ein ehemaliges Kloster gebracht wurden. Die Zelle soll prüfen, ob es sich um eine Sekte handelt. Die Kinder singen im Schlaf, und das ist der Grund, warum O.D.I.N. hinsieht.
- **Graue Akte:** In einem ehemaligen Kloster in der Toskana leben Menschen, die sich „die Schwestern“ nennen. Ein Kind ist bei ihnen gesehen worden. Die Zelle soll herausfinden, was dort geschieht.

Der Kreis der Rückkehrer

Beziehung: Beobachtet · Stärke 2 · Wissen 3 · Plan: „Die offene Tür“ 💀💀💀💀💀

Ort. Ein ehemaliges Bürogebäude in Antwerpen, nahe dem Hafen. Die Gruppe trifft sich im dritten Stock, in einem Raum mit Blick auf das Wasser.

Was sie verehrt. Einen Mann, der „der Rückkehrer“ genannt wird. Er behauptet, er sei durch einen Riss gegangen und zurückgekommen. Die Mitglieder glauben, er wisse, was hinter dem Schleier liegt, und könne sie dorthin führen.

Was sie wirklich hat. Ein Mitglied, das früher bei O.D.I.N. war. Der Rückkehrer ist ein ehemaliger Agent des Operativen Zweigs, der 2019 bei einer Mission in Antwerpen verschwand. Er kam 2023 zurück, aber er war nicht mehr derselbe. Er erinnert sich an O.D.I.N., aber nicht an seinen Namen. Er erinnert sich an den Riss, aber nicht, was dahinter war. Er glaubt, er sei auserwählt, die Tür zu öffnen.

Köpfe.

Der Rückkehrer

Anführer · Menschen

Ein 38-jähriger Mann, ehemaliger O.D.I.N.-Agent, der 2019 verschwand und 2023 zurückkam. Er erinnert sich an die Verfahren von O.D.I.N., aber nicht an die Namen der Agenten. Er weiß, dass es einen Seeker gibt, aber nicht, wer es ist. Er verschweigt, dass er nachts aufwacht und nicht weiß, wo er ist. Seine Stimme ist flach und ruhig, als spräche er über jemand anderen.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Pistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 12
Fertigkeiten	Taktik 4 + 3, Heimlichkeit 4 + 3, Okkultismus 3 + 3
Grauen	Verstörend (2), wenn er vom Riss erzählt
Besonderheit	Kennt die Verfahren von O.D.I.N., aber nicht die Namen der Agenten. Weiß, dass es einen Seeker gibt, aber nicht, wer es ist
Schwäche	Sein Gedächtnis. Wer ihm beweist, dass er nicht auserwählt ist, bricht seinen Willen
Verhalten	Ruhig und überzeugt. Er hält die Gruppe zusammen, weil er der Einzige ist, der die Tür kennt

Die Gruppe besteht aus zehn bis fünfzehn Personen, darunter ein Hafenarbeiter, eine Übersetzerin, ein ehemaliger Soldat. Werte: Fanatiker (Bedrohungsatlas), aber sie tragen keine Waffen. Sie sind gefährlich, weil sie dem Rückkehrer alles glauben.

Der Plan.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Der Plan existiert nur als Absicht. Der Rückkehrer sucht nach einem Ort, an dem die Welt dünn ist.
💀💀💀💀💀	Die Gruppe beginnt, in Antwerpen nach einem Ort zu suchen, an dem die Welt dünn ist. Der Rückkehrer erinnert sich an einen Keller, in dem er 2019 verschwand.
💀💀💀💀💀	Die Gruppe findet den Keller. Der Rückkehrer beginnt, ein Verfahren vorzubereiten, das er aus seiner Zeit bei O.D.I.N. kennt. Er braucht einen Kristall.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Die Gruppe kauft über den Abend einen Kristall. Im Keller wird es kalt, und die Uhren gehen nach.
💀💀💀💀💀	Der Rückkehrer legt den Kreis und setzt die Nacht fest. Aus dem Plan entsteht eine Rote Akte.
💀💀💀💀💀	Das Ritual findet statt. Der Riss öffnet sich, und der Rückkehrer geht hindurch. Diesmal kommt er nicht allein zurück.

Schlüsselkopf. Der Rückkehrer. Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Ohne ihn weiß die Gruppe nicht, wo der Keller ist.

Aufhänger.

- **Weiße Akte:** Ein ehemaliger O.D.I.N.-Agent, der 2019 in Antwerpen verschwand, ist wieder aufgetaucht. Die Zelle soll prüfen, ob er noch für die Organisation arbeitet. Er erinnert sich an O.D.I.N., aber nicht an seinen Namen, und genau das macht ihn gefährlich.
- **Graue Akte:** In Antwerpen versammelt sich eine Gruppe um einen Mann, der behauptet, er sei durch einen Riss gegangen. Die Zelle soll herausfinden, was er wirklich ist.

Verbindungen zwischen den Plänen

- Erreicht **Der Chor der Heiligen** Stufe 4, will der Rückkehrer Luca für sein Ritual, und **Die offene Tür** gewinnt einen Totenkopf.
- Erreicht **Die offene Tür** Stufe 4, sucht der Rückkehrer einen zweiten, größeren Kristall und findet die Spur nach Bayern. **Das Erwachen des Steins** gewinnt einen Totenkopf.

Kapitel III.
FREMDE DIENSTE

Fremde Dienste

O.D.I.N. ist nicht der einzige Dienst, der weiß, dass es Risse gibt. Die Organisationen dieses Kapitels sind staatlich oder halbstaatlich, sie haben Budgets, Ausweise und Vorgesetzte, und sie arbeiten dort, wo O.D.I.N. nur verdeckt oder gar nicht hinkommt. Was sie verbindet, ist die Frage, die jeder Dienst stellt: Was weiß die andere Seite, und wie kommt man daran?

STILLWATER ist der amerikanische Rivale, der O.D.I.N. in Nordamerika duldet und jetzt einen Jungen gefunden hat, der Summen hört. **Abteilung 13** ist der russische Feind, der Psionen verbraucht und seit Jahrzehnten nach einem zweiten Fundort für Legierungserz sucht. **Das Siebte Büro** ist ein weißer Fleck in China, von dem O.D.I.N. kaum mehr kennt als einen Namen und einen Bericht; das Dossier bietet drei mögliche Wahrheiten. **Die Partner** schließlich sind keine Gegner, sondern die stillen Dienste, die das Schleierprotokoll seit 1961 mittragen und für jeden Gefallen einen Preis nennen.

Die Spielleitung setzt fremde Dienste ein, wenn eine Kampagne größer werden soll als Europa oder wenn die Zelle spüren soll, dass O.D.I.N. beobachtet wird. Fremde Dienste töten selten zuerst. Sie beobachten, werben an, kaufen und warten. Echte Dienste bleiben dabei Kulisse: Wer handelt, sind immer die erfundenen Stellen, die sich in ihnen verstecken.

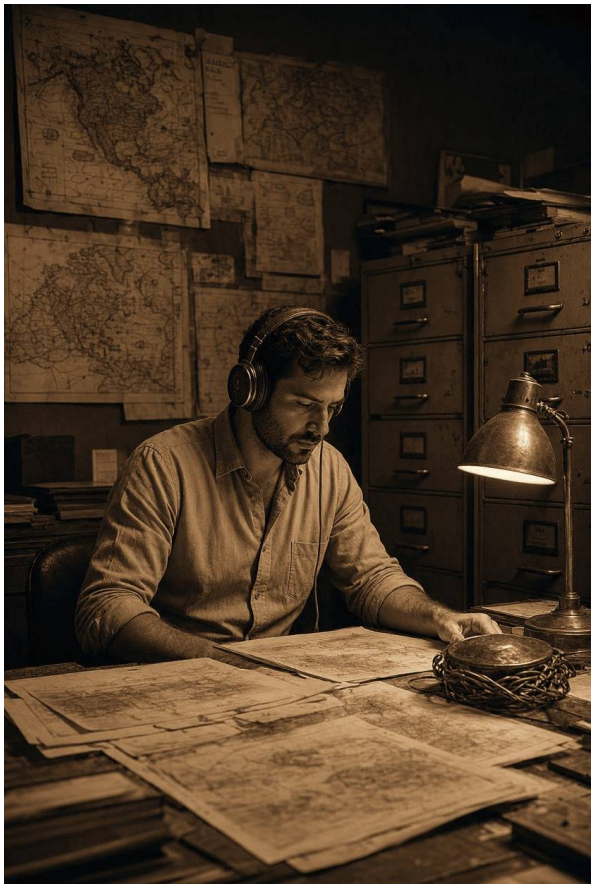
Organisation	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
STILLWATER	Rivale	4	3	„Ein eigener Seeker“ ☠☠☠☠☠
Abteilung 13	Feind	3	3	„Der zweite Fundort“ ☠☠☠☠☠
Das Siebte Büro	Unbekannt	?	?	unbekannt
Die Partner	Stille Partner	keine Angabe	keine Angabe	keiner

STILLWATER

STILLWATER ist das amerikanische Gegenstück zu O.D.I.N.: ein Programm, das seit 1954 in wechselnden US-Behörden versteckt ist und versucht, mit weniger Wissen, weniger Psionen und ohne Seeker denselben Zugang zum Chor zu bekommen wie die Europäer. Es duldet O.D.I.N. in Nordamerika, solange O.D.I.N. dort nichts findet. Jetzt hat STILLWATER einen Jungen gefunden, der Summen hört. Für die Spielleitung ist STILLWATER der Rivale, der aus der Ferne zusieht, bis er selbst handeln kann.

„Wir haben keine dreißig Jahre, um auf einen neuen Seeker zu warten. Wir haben einen gefunden."

Direktorin Elaine Mercer, STILLWATER, interne Besprechung, 2025



Merkmal	Angabe
Art	Programm in US-Diensten, versteckt in einer Tarnbehörde
Sitz	Washington, D.C., offiziell „National Atmospheric Data Center", Abteilung für historische Wetterdaten
Beziehung	Rivale
Stärke	4
Wissen	3
Plan	„Ein eigener Seeker", Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Dr. Marcus Webb, Leiter der Psionik-Abteilung

Geschichte

1954: STILLWATER wird nach dem Vorbild von O.D.I.N. gegründet, zuerst als Programm der US Army für „psychologische Kriegführung". Der Name stammt von einem stillgelegten Wasserreservoir in Maryland, in dessen Wartungstunneln die ersten Versuche stattfanden. Die Gründer hatten Zugang zu Kisten des Ahnenerbes, die nach 1945 nach Washington gelangten.

1961: Das Schleierprotokoll wird geschlossen. STILLWATER ist nicht Partei, aber die USA stimmen stillschweigend zu. STILLWATER erhält den Auftrag, O.D.I.N. in Nordamerika zu beobachten, nicht zu bekämpfen.

1971: Nach der Kaskade in Wales versucht STILLWATER, die Wardenclyffe-Spule vom Institut zu kaufen. Das Angebot wird abgelehnt. STILLWATER beginnt, eigene Quellen in Europa aufzubauen.

1974 bis 1989: Die öffentlich bekannten US-Forschungen zu Hellsehen und Fernwahrnehmung laufen als Aushängeschild. STILLWATER arbeitet dahinter. In dieser Zeit findet das Programm seine ersten eigenen Psionen: Erwachsene, deren Gabe spät und schlecht erwacht ist. Keiner von ihnen ist ein Seeker.

1989: Eine Kopie von Teilen der Liste aus dem Kinderzimmer taucht in Langley auf. STILLWATER weiß bis heute nicht, wer sie geliefert hat. Die Liste enthält Klarnamen von Händen, Begleitern und Pflegefamilien. STILLWATER nutzt sie, um O.D.I.N. in Nordamerika unter Druck zu setzen.

2001: STILLWATER wird aus der CIA herausgelöst und in eine Tarnbehörde verlegt, die offiziell Wetterdaten auswertet. Das Programm verliert an Budget, aber nicht an Zugriff.

2011: Der neue Seeker erwacht. STILLWATER bemerkt die Häufung der Manifestationen, kann sie aber nicht erklären. Das Programm beginnt, systematisch nach Kindern zu suchen, die Summen hören.

2025: Ein elfjähriger Junge in Fairbanks, Alaska, wird von Elaine Mercer bei einem Familienbesuch entdeckt. Der Junge hört Summen. STILLWATER glaubt, einen eigenen

Seeker gefunden zu haben. Was das Programm nicht weiß: Der Junge hört nicht den Chor. Er hört etwas anderes.

Was nur die Spielleitung weiß: Caleb Mercer hört nicht nur Kinder. Er hört auch die Stimmen der 41 von Nordlicht, leise, unter allem anderen. Ob er ein Seeker ist oder ein Echo von Nordlicht, weiß niemand, auch Dr. Webb nicht. Öffnet STILLWATER ihn, hat Amerika seinen Seeker, und was er außer den Kindern noch hört, erfährt der europäische Seeker als Erster.

Was sie wollen

STILLWATER will einen eigenen Seeker. Das Programm glaubt, dass O.D.I.N. nur deshalb so viele Psionen hat, weil es den Seeker besitzt. Ohne Seeker bleibt STILLWATER auf spät erwachte Erwachsene angewiesen, deren Gaben schwach und unzuverlässig sind. Mit einem eigenen Seeker, so die Überzeugung der Direktorin, könnte Amerika denselben Zugang zum Chor bekommen wie Europa.

STILLWATER sieht sich im Recht, weil es glaubt, dass O.D.I.N. ein Monopol auf die Gabe hat und dieses Monopol missbraucht. Das Programm sieht sich als die einzige Institution, die Amerika vor der Abhängigkeit von Europa schützen kann. Dass bei jeder Öffnung etwa jedes dritte Kind geht, weiß STILLWATER nicht. Dass Caleb Mercer kein Seeker ist, auch nicht.

Köpfe

Elaine Mercer

Direktorin von STILLWATER · Menschen

Elaine Mercer ist die Direktorin des Programms seit 2019. Sie hat STILLWATER aus der Bedeutungslosigkeit geholt, nachdem das Budget nach 2001 fast gestrichen wurde. Sie ist 58 Jahre alt, hat graue Haare, eine randlose Brille und trägt einen dunkelblauen Blazer. Sie wirkt wie eine Behördenleiterin, die nie schläft. Sie will einen eigenen Seeker, koste es, was es wolle, und sie will O.D.I.N. auf Augenhöhe begegnen. Sie weiß, dass O.D.I.N. Psionen in großer Zahl hat, dass die Teile der Liste von 1989 existieren, die STILLWATER vorliegen, und dass STILLWATER eigene Psionen hat, die ohne Helm nicht lange leben. Sie vermutet, dass O.D.I.N. die Kinder mit einem Seeker findet, weiß es aber nicht. Ihr Geheimnis: Sie ist die Tante von Caleb Mercer. Sie hat den Jungen selbst entdeckt, bei einem Familienbesuch in Fairbanks, und ihn dem Programm gemeldet. Sie hat ihrer Schwester gesagt, Caleb sei in einem Förderprogramm für hochbegabte Kinder. Sie redet ruhig, präzise, ohne Eile. Sie sagt nie mehr als nötig, und sie lügt, ohne die Stimme zu verändern.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 12
Fertigkeiten	Verhandeln 4 + 4, Täuschung 4 + 4
Besonderheit	Kennt die Teile der Liste von 1989, die STILLWATER vorliegen, und kann jederzeit einen O.D.I.N.-Agenten in Nordamerika verbrennen lassen
Schwäche	Ihre Schwester und ihr Neffe. Caleb ist ihre Schwachstelle, und ihre Schwester weiß nichts
Verhalten	Verhandelt, droht, zieht sich zurück, wenn der Preis zu hoch wird. Sie kämpft nicht selbst, außer wenn Caleb in Gefahr ist

Dr. Marcus Webb

Leiter der Psionik-Abteilung · Menschen

Dr. Marcus Webb leitet die Psionik-Abteilung von STILLWATER. Er hat die meisten der spät erwachten Psionen gefunden und betreut sie. Er ist 61 Jahre alt, ein hagerer Mann mit grauem Bart, Cordhose und einem Pullover mit Lederflicken an den Ellbogen. Er wirkt wie ein Universitätsprofessor, der sich verlaufen hat. Er will Caleb Mercer öffnen, bevor der Junge von selbst erwacht und Schaden nimmt. Er glaubt, dass STILLWATER die Öffnung sicherer machen kann als O.D.I.N. Er weiß, dass die eigenen Psionen ohne Helm nicht lange leben, dass die Kappe mit Kupferdraht aus den Siebzigern nur ein Notbehelf ist, dass O.D.I.N. Legierung S verwendet, aber nicht, woher sie stammt, und dass STILLWATER nicht weiß, wie die Öffnung funktioniert. Sein Geheimnis: Er hat 1989 einen Teil der Liste aus Langley an sich genommen und verbrannt. Er wollte verhindern, dass STILLWATER die Namen gegen O.D.I.N. verwendet. Er hat es nie jemandem gesagt. Er redet langsam, dozierend, mit vielen Nebensätzen. Er erklärt gern, auch wenn niemand zuhört.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Er trägt keine Waffe
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 9
Fertigkeiten	Menschenkenntnis 4 + 4, Medizin 3 + 3
Besonderheit	Erkennt die Gabe eines Menschen anhand von Symptomen über Medizin und Menschenkenntnis. Er hat Caleb Mercer als Erster untersucht

Wert	Angabe
Schwäche	Sein Gewissen. Er hat in den Neunzigern gesehen, was mit Psionen ohne Helm geschieht, und er will es nie wieder sehen
Verhalten	Beobachtet, untersucht, dokumentiert. Er kämpft nicht. Er flieht, wenn es ernst wird

Raymond Cole

Führungsoffizier in Boston · Menschen

Raymond Cole ist der Führungsoffizier des Fernsehers von STILLWATER. Er koordiniert die Beobachtung von O.D.I.N. in Nordamerika. Er ist 44 Jahre alt, hat kurz geschnittenes Haar, trägt einen Anzug und einen Ohrhörer. Er wirkt wie ein Secret-Service-Agent, der zu lange im Dienst ist. Er will die Zelle aus Nordamerika vertreiben, bevor sie Caleb Mercer findet. Er will den Plan durchziehen, ohne dass O.D.I.N. eingreift. Er weiß, dass O.D.I.N. Relais in Montréal und Boston unterhält, dass der Fernseher die Zelle sehen kann, bevor sie ihn sieht, und dass STILLWATER O.D.I.N. in Nordamerika duldet, solange O.D.I.N. dort nichts findet. Sein Geheimnis: Er hat einen Bruder, der bei der CIA arbeitet und nichts von STILLWATER weiß. Cole hat ihm jahrelang Berichte über „Wetterdaten“ geschickt, die in Wahrheit Beobachtungen von O.D.I.N. waren. Er redet knapp, militärisch, mit langen Pausen. Er sagt „Kopie“ statt „verstanden“.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Pistole 4 + 4, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 11
Fertigkeiten	Heimlichkeit 4 + 3, Täuschung 3 + 3
Besonderheit	Hat Zugriff auf den Fernseher von STILLWATER und kann dessen Zeichnungen anfordern
Schwäche	Er unterschätzt Psionen. Er glaubt, dass O.D.I.N. nur so stark ist, weil es den Seeker hat
Verhalten	Beobachtet, meldet, wartet. Er greift nur an, wenn die Zelle zu nahe an Caleb Mercer herankommt

Der Fernseher von STILLWATER

Bester Psion des Programms · Menschen

Der Fernseher von STILLWATER ist der beste Psion des amerikanischen Programms. Er ist 39 Jahre alt, ein blasser Mann in einem Motelzimmer mit zugezogenen Vorhängen, umgeben von Zeichnungen. Er trägt eine Kappe mit Kupferdraht aus den Siebzigern. Er sieht Orte, an denen er nie war, und er hat Kopfschmerzen, seit er denken kann. Er will, dass die Kopfschmerzen aufhören. Er will, dass jemand ihm hilft, bevor er stirbt. Er weiß, dass STILLWATER ihn benutzt, um O.D.I.N. zu beobachten, und dass er ohne Helm nicht mehr lange lebt. Er ahnt nicht, dass ihn etwas hören kann. Sein Geheimnis: Er hat in den letzten Monaten angefangen, Orte zu zeichnen, die er nicht kennt: eine Stille unter einem Hort, einen Raum mit einem Kind, das Summen hört. Er weiß nicht, was es bedeutet. Er redet leise, stockend, mit langen Pausen. Er spricht selten in ganzen Sätzen.

Werte: Fernseher von STILLWATER (Bedrohungsatlas).

Stützpunkte

Das National Atmospheric Data Center, Washington, D.C. Ein unauffälliges Bürogebäude in der Innenstadt, sechs Stockwerke, graue Fassade. Offiziell ein Archiv für historische Wetterdaten. Dort befinden sich die Direktion von STILLWATER, die Registratur des Programms, ein kleiner Serverraum und ein Konferenzraum mit Karten von Nordamerika, auf denen O.D.I.N.-Bewegungen markiert sind. Elaine Mercer, Dr. Marcus Webb und etwa zwanzig Angestellte arbeiten dort, die offiziell Wetterdaten auswerten und inoffiziell Berichte über O.D.I.N. schreiben. Man kommt mit einem Dienstausweis der Tarnbehörde hinein. Die Sicherheitskontrolle ist gründlich, aber nicht unüberwindbar. Ein Infiltrator mit einer guten Legende kommt hinein. Ein Psion mit Helm wird am Eingang nicht erkannt, aber die Überwachungskameras zeichnen alles auf.

Die Wartungstunnel, Maryland. Ein stillgelegtes Wasserreservoir in Maryland, etwa eine Stunde von Washington entfernt. Die Tunnel sind trocken und werden seit 1954 von STILLWATER genutzt. Dort befindet sich die Psionik-Abteilung von STILLWATER: ein Labor, ein Raum mit Kupferdrahtkäfigen, in denen Psionen ohne Helm untersucht werden, und ein Archiv mit Zeichnungen des Fernsehers. Dr. Marcus Webb, zwei Techniker und drei Psionen, die nicht mehr einsatzfähig sind, arbeiten dort. Man kommt durch einen verschlossenen Wartungsschacht am Rand des Reservoirs hinein. Der Eingang ist getarnt und wird von Kameras überwacht. Ein Saboteur könnte die Stromversorgung kappen. Ein Psion mit Helm spürt die Psionen in den Tunneln, bevor er sie sieht.

Das Haus in Fairbanks, Alaska. Ein Einfamilienhaus in einem Vorort von Fairbanks, in dem Caleb Mercer mit seiner Mutter lebt. Die Nachbarn halten die Mercers für

eine normale Familie. In Caleb Mercers Zimmer hört er nachts Summen. Unter seiner Matratze liegt ein kleiner, milchiger Kristall, den er am Ufer des Chena River gefunden hat. Der Kristall dämpft das Summen. Caleb Mercer, seine Mutter Sarah Mercer, die nichts von STILLWATER weiß, und ein Team von STILLWATER, das das Haus rund um die Uhr beobachtet, sind dort. Man kommt durch die Vordertür hinein, wenn man eine gute Ausrede hat. Das Haus ist nicht gesichert, aber die Beobachter von STILLWATER sind wachsam.

Die Außenstelle in Boston. Ein kleines Büro in einem Gewerbegebiet, offiziell eine Außenstelle der Tarnbehörde. Dort befinden sich der Führungsoffizier Raymond Cole, ein Funkraum und ein Archiv mit Berichten über O.D.I.N.-Bewegungen in Nordamerika. Raymond Cole, zwei Techniker und der Fernseher von STILLWATER, wenn er in Boston ist, arbeiten dort. Man kommt hinein wie in das Hauptgebäude in Washington, nur kleiner und schlechter gesichert. Ein Spy mit einer guten Legende kommt hinein. Ein Psion mit Helm spürt den Fernseher, bevor er das Gebäude betritt.

Mittel

Geld: STILLWATER hat ein Jahresbudget von etwa 40 Millionen Dollar, versteckt im Haushalt der Tarnbehörde. Das Geld reicht für Beobachtung, Reisen, Bestechung und kleine Operationen. Für große Aktionen muss Elaine Mercer beim Verteidigungsministerium betteln.

Leute: Etwa 80 Menschen arbeiten direkt für STILLWATER. Dazu kommen externe Auftragnehmer: Grey Meridian für bewaffnete Einsätze, ein Dutzend Informanten in Kanada und den USA, zwei Verbindungsleute bei der CIA, die nicht wissen, wofür sie wirklich arbeiten.

Ausrüstung: Standardausrüstung eines US-Regierungsprogramms: Pistolen, Funkgeräte, Überwachungstechnik, Fahrzeuge mit getarnten Kennzeichen. Dazu eine kleine Sammlung von Kristallen aus Funden in New Mexico und Alaska, etwa zwanzig Stück, die meisten klein und milchig. Keine Legierung S. Keine Helme.

Artefakte: Die Kappe mit Kupferdraht aus den Siebzigern, die der Fernseher trägt. Sie ist ein Notbehelf, der die Resonanz dämpft, aber nicht aufhält. STILLWATER will seit 1971 die Wardenclyffe-Spule aus Bern haben und sucht seit Jahrzehnten das Bullauge der Eldridge, ohne Erfolg.

Verbindungen: STILLWATER hat Zugriff auf die Infrastruktur der US-Regierung: Pässe, Visa, Polizeiberichte, Satellitenbilder. Das Programm kann O.D.I.N.-Agenten in Nordamerika überwachen, ohne dass O.D.I.N. es merkt. Es hat außerdem eine Kopie von Teilen der Liste von 1989, die es als Druckmittel zurückhält, aber nie eingesetzt hat.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Die Führungsoffiziere der Relais in Montréal und Boston. Sie melden jede STILLWATER-Bewegung an den Rat. Der Rat entscheidet, ob O.D.I.N. in Nordamerika aktiv wird oder nicht.

Was O.D.I.N. weiß: Dass STILLWATER existiert, dass es eigene Psionen hat, dass es O.D.I.N. in Nordamerika duldet, solange O.D.I.N. dort nichts findet. O.D.I.N. weiß nicht, dass STILLWATER einen Jungen gefunden hat, der Summen hört. O.D.I.N. weiß nicht, dass STILLWATER Teile der Liste von 1989 hat.

Was STILLWATER über O.D.I.N. weiß: Dass O.D.I.N. Psionen in großer Zahl hat. Dass O.D.I.N. Legierung S verwendet. Dass O.D.I.N. in Nordamerika nur geduldet ist. STILLWATER vermutet, dass O.D.I.N. die Kinder mit einem Seeker findet, weiß es aber nicht. STILLWATER weiß nicht, wie die Öffnung funktioniert, und es weiß nicht, dass bei jeder Öffnung etwa jedes dritte Kind geht.

DER KÖDER

Ein neues Leben in Amerika, mit echten Papieren, für den Charakter und seine Familie. STILLWATER kann jeden O.D.I.N.-Agenten in Nordamerika verschwinden lassen und ihm eine neue Identität geben, die auch vor O.D.I.N. hält.

Was STILLWATER dafür will: Alles, was der Charakter über den Chor weiß. Die Namen der Psionen, die er kennt. Die Lage der Horte. Die Funktionsweise der Helme. Alles, was O.D.I.N. geheim hält.

Der Plan: „Ein eigener Seeker“

STILLWATER will einen eigenen Seeker. Das Programm glaubt, dass O.D.I.N. nur deshalb so viele Psionen hat, weil es den Seeker besitzt. Ohne Seeker bleibt STILLWATER auf spät erwachte Erwachsene angewiesen, deren Gaben schwach und unzuverlässig sind. Die Zelle merkt es zuerst an den Rändern: Ein Bericht aus Alaska, ein Gerücht in der Kantine, ein toter Briefkasten mit einer Nachricht, die nicht für sie bestimmt war. Dann wird aus dem Gerücht eine Akte, und aus der Akte ein Kind.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	STILLWATER sucht nach Kindern, die Summen hören. Das Programm hat keine Spur.
☠☠☠☠☠	Elaine Mercer entdeckt Caleb Mercer in Fairbanks und meldet ihn dem Programm. Dr. Webb untersucht ihn und bestätigt: Der Junge hört etwas. *Spur:* Ein Bericht über einen Jungen in Alaska, der nachts nicht schläft und von Summen spricht. Die Mutter sucht einen Arzt auf.
☠☠☠☠☠	STILLWATER beginnt, Caleb Mercer zu beobachten und vorzubereiten. *Spur:* Eine Graue Akte entsteht. In der Kantine von O.D.I.N. geht das Gerücht um, dass STILLWATER in Alaska aktiv ist. Ein toter Briefkasten in Montréal enthält eine Nachricht über einen Jungen, der Summen hört.
☠☠☠☠☠	STILLWATER verlegt Caleb Mercer in die Wartungstunnel in Maryland. Dr. Webb beginnt mit den Vorbereitungen für die Öffnung. *Spur:* Ein Zeitungsartikel über einen Jungen aus Fairbanks, der in ein Förderprogramm für hochbegabte Kinder aufgenommen wurde. Ein Psion der Zelle hört in der Nacht ein Summen, das nicht von O.D.I.N. kommt.
☠☠☠☠☠	STILLWATER hat ein verkleinertes, riskantes Verfahren vorbereitet, um Caleb Mercer zu öffnen. Die Öffnung steht kurz bevor. *Spur:* Eine Rote Akte entsteht. Ein Informant in Boston meldet, dass STILLWATER ein Kind in Maryland festhält. Der Fernseher von STILLWATER zeichnet Orte, an denen die Zelle war.
☠☠☠☠☠	STILLWATER öffnet Caleb Mercer. Amerika hat jetzt seinen eigenen Seeker, und der europäische Seeker hört zum ersten Mal einen zweiten. *Spur:* Eine Schwarze Akte entsteht. Der europäische Seeker hört zum ersten Mal einen zweiten Ton, sehr weit weg, in Nordamerika. Er klingt wie ein Seeker.

Der Schlüsselkopf ist Dr. Marcus Webb, Leiter der Psionik-Abteilung. Er ist es, der die Öffnung vorbereitet und durchführen will. Schaltet die Zelle ihn aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Ohne Webb fehlt STILLWATER der einzige Mensch, der die eigenen Psionen versteht und die Öffnung wagen würde. Elaine Mercer müsste einen neuen Leiter finden, und das dauert.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet STILLWATER mit einem Gegenzug.

W6	Gegenzug
1 bis 2	STILLWATER schickt den Fernseher, um die Zelle zu beobachten. Die Zelle merkt, dass sie beobachtet wird, aber nicht von wo. Ein Psion mit Helm spürt einen Lichtfleck in der Nähe.
3 bis 4	STILLWATER droht, einen O.D.I.N.-Agenten in Nordamerika zu verbrennen. Ein Kontakt der Zelle schweigt plötzlich, ein Relais meldet sich nicht mehr. Die Zelle erfährt, dass STILLWATER die Liste von 1989 hat.
5 bis 6	STILLWATER verlegt Caleb Mercer an einen unbekannten Ort. Die Zelle verliert die Spur. Ein toter Briefkasten enthält eine Nachricht, die nicht für sie bestimmt war: „Das Paket ist unterwegs.“

Verbindungen

- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort) gewinnt einen Totenkopf. Die Kongregation erfährt aus einer Beichte von einem zweiten Seeker und fürchtet, dass das Schweigen nicht mehr zu halten ist.
- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Kinder holen“ (Die Offenen) gewinnt einen Totenkopf. Der europäische Seeker hört den amerikanischen, und Kantor hört ihn auch (Spielleiterbuch, „Pläne verbinden“).

Aufhänger

Weiße Akte „Wetterdaten“. Ein O.D.I.N.-Relais in Montréal meldet, dass STILLWATER in Alaska aktiv ist. Die Zelle soll herausfinden, was das Programm dort sucht. Es ist ein Routineauftrag, bis die Zelle auf einen Jungen stößt, der Summen hört.

Graue Akte „Der Junge aus Fairbanks“. In der Kantine von O.D.I.N. geht das Gerücht um, dass STILLWATER in Alaska aktiv ist. Ein toter Briefkasten in Montréal enthält eine Nachricht über einen Jungen, der Summen hört. Die Zelle soll nach Fairbanks reisen und herausfinden, was STILLWATER mit dem Jungen vorhat.

Rote Akte „Das Paket“. Ein Informant in Boston meldet, dass STILLWATER ein Kind in Maryland festhält. Die Zelle soll das Kind finden, bevor STILLWATER es öffnet. Die Spur führt zu den Wartungstunneln, in denen Dr. Webb die Öffnung vorbereitet.

Schwarze Akte „Ein zweiter Ton“. Das Spielleiterbuch führt diesen Aufhänger als Rote Akte. Mit diesem Band kommt er erst beim fünften Totenkopf und ist deshalb

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

Nach dem fünften Totenkopf

Caleb Mercer ist Amerikas eigener Seeker geworden. Der europäische Seeker hört zum ersten Mal einen zweiten Ton, sehr weit weg, in Nordamerika. Er klingt wie ein Seeker. O.D.I.N. muss entscheiden, was es mit einem zweiten Seeker tut: ob es ihn beobachtet, ob es versucht, ihn zu verstehen, oder ob es ihn ausschaltet. STILLWATER hat jetzt, was es wollte, und weiß nicht, was es damit anrichten wird.

Der nächste Plan: „Die zweite Liste“ 💀💀💀💀💀. STILLWATER sucht mit dem eigenen Seeker Kinder in Nordamerika.

Abteilung 13

Abteilung 13 ist das, was O.D.I.N. geworden wäre, wenn es nie einen Hallström, nie eine Marek und nie einen Rat gegeben hätte. Ein Programm in russischen Diensten, das Psionen verbraucht, Sperrzonen ausbeutet und seit über vierzig Jahren nach dem einen Fundort sucht, der O.D.I.N. das Monopol auf Legierung S nimmt. Für die Spielleitung ist die Abteilung der Feind mit staatlicher Deckung, der dort arbeitet, wo O.D.I.N. nicht hinkommt, und der genau weiß, was ein Psion ohne Helm wert ist.

„Wir haben keine Helme. Wir haben keine Zeit. Aber wir haben eine Karte, die ihr nicht habt.“

Dr. Larissa Orlowa, Funkspruch an einen abgefangenen O.D.I.N.-Kurier, 2025

Merkmal	Angabe
Art	Abteilung in russischen Diensten, Gegenspieler mit staatlicher Deckung
Sitz	Moskau, Verwaltungssitz in einem unscheinbaren Gebäude an der Uliza Gospitalnaja; operative Basis in der Sperrzone „Kola-7“ auf der Halbinsel Kola
Beziehung	Feind
Stärke	3
Wissen	3
Plan	„Der zweite Fundort“, Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Dr. Larissa Orlowa, Leiterin der geologischen Auswertung

Geschichte

1954. In der Sowjetunion entsteht unter dem Dach einer erfundenen Tarnbehörde für Schwerindustrie eine Arbeitsgruppe für „Psychotronik“. Offiziell geht es um die Beeinflussung von Menschen durch elektromagnetische Felder. Tatsächlich sammelt die Gruppe Berichte über

Kinder, die Dinge wissen, die sie nicht wissen können. Der Name „Abteilung 13“ taucht erstmals in einem internen Vermerk auf.

1957. Abteilung 13 erhält aus einem Archiv des sowjetischen Sicherheitsapparats Fundstücke von der Tunguska-Expedition von 1927: dunkle Metallsplitter, warm, leise summend, ohne Energieverlust. Die Splitter stammen vom Ort der Explosion von 1908. Die Abteilung beginnt zu verstehen, dass es Materialien gibt, die nicht in die bekannte Ordnung passen. Was genau die Splitter sind, bleibt offen.

1963. Abteilung 13 beginnt mit der systematischen Erkundung von Sperrzonen auf Kola und im Ural. Die ersten Expeditionen enden mit Verlusten. Die Abteilung verliert innerhalb von zwei Jahren vierzehn Träger schwerer Schutzanzüge. Das Programm wird trotzdem fortgeführt, weil die Sperrzonen ohne schwere Ausrüstung nicht betretbar sind.

1976. In den Karpaten will Abteilung 13 sieben Offene für sich gewinnen. Die Operation scheitert, als Echo-Operative unter Paul Mercier die Offenen festnehmen, ohne einen Schuss. Einer der Festgenommenen ist fünfzehn Jahre alt. Seit diesem Tag gilt jeder O.D.I.N.-Agent auf russischem Gebiet als feindlicher Kombattant. Was nur die Spielleitung weiß: Orlowas Vater war Offizier der Abteilung, der die Offenen 1976 anwerben sollte und mit leeren Händen zurückkam. Er wurde 1981 bei einem Einsatz in der Sperrzone „Ural-3“ von einem Schwarm getötet.

1981. Die Grube bei Kiruna ist erschöpft. Abteilung 13 erfährt davon über einen Maulwurf im schwedischen Bergamt. Die Überzeugung, dass es einen zweiten Fundort für Legierung S geben muss, wird zur Doktrin. Zwischen Kola und Ural beginnt eine systematische Suche, die bis heute andauert.

1991. Nach dem Zerfall der Sowjetunion übernimmt der russische Sicherheitsapparat die Abteilung. Die Finanzierung bricht kurz ein, dann findet die Abteilung eine neue Geldquelle: den Verkauf von Kristallsplittern aus sibirischen Sperrzonen an Sammler, darunter der Abend. Die Abteilung behält die besten Stücke.

1993. Abteilung 13 beginnt mit dem Bau von „Golems“: gepanzerte Exoskelette für Einsätze in sibirischen Sperrzonen. Die ersten Prototypen versagen. Das Programm wird trotzdem fortgeführt, weil die Sperrzonen ohne schwere Ausrüstung nicht betretbar sind. Die meisten Golems werden später verschrottet, einige laufen noch.

2011. Die Häufung der Manifestationen erreicht auch Russland. Abteilung 13 beginnt, Psionen ohne Helme zu rekrutieren, oft gegen deren Willen. Die Lebenserwartung dieser Psionen liegt bei zwei bis fünf Jahren. Die Abteilung nimmt das in Kauf.

2019. Ein Geologenteam der Abteilung 13 misst in der Sperrzone „Kola-7“ eine Stelle im Gestein, die still ist. Nicht leise, sondern still. Die Abteilung glaubt, dem zweiten Fundort nahe zu sein. Die Probebohrungen beginnen. Was nur die Spielleitung weiß: Die Bodenproben zeigen Anomalien, die an Kiruna erinnern. Ob die Ader über einer dünnen Stelle liegt, bleibt offen. Die Abteilung deutet die Messwerte als Gefahr, nicht als Gewissheit.

Was sie wollen

Abteilung 13 will eigenes Legierungserz, um eigene Helme zu bauen und O.D.I.N. das Monopol auf den Deckel zu nehmen. Die Führung der Abteilung glaubt, dass O.D.I.N. die Psionen der Welt mit Helmen knebelt, um sie zu kontrollieren. Ein eigener Fundort würde Abteilung 13 erlauben, eigene Psionen auszubilden, ohne sie zu verlieren. Dass die Psionen der Abteilung ohne Helme sterben, hält die Führung für einen vorübergehenden Zustand, nicht für einen Konstruktionsfehler.

Die Abteilung glaubt, im Recht zu sein, weil sie O.D.I.N. für eine europäische Organisation hält, die Russland seit Jahrzehnten von den Fundorten der Welt ausschließt. In den internen Schulungen heißt es: „Die Legierung gehört denen, die sie finden. Nicht denen, die sie verwalten.“

Köpfe

Dr. Larissa Orlowa

Leiterin der geologischen Auswertung · Menschen

Eine hagere Frau von 52 Jahren mit grauem Haar, das sie streng zurückbindet, und einer Brille mit Stahlgestell, die sie ständig abnimmt und wieder aufsetzt. Sie leitet die Suche nach dem zweiten Fundort und ist die treibende Kraft hinter dem Plan. Sie ist die Tochter des Offiziers, der 1976 die Offenen anwerben sollte und mit leeren Händen zurückkam, und sie will den Fundort finden, den ihr Vater nie gefunden hat. Sie verschweigt, dass ihr Vater ihr 1981 ein Notizbuch hinterlassen hat, in dem der Name des Fünfzehnjährigen steht, den die Echo-Operative festnahmen. Sie redet kurz, präzise, ohne Höflichkeitsfloskeln. Sie sagt „wir“ und meint die Abteilung, nie sich selbst.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3

Wert	Angabe
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Fertigkeiten	Akademisches Wissen 4 + 4, Einschüchtern 3 + 3
Besonderheit	Kennt die Sperrzonen zwischen Kola und Ural besser als jeder andere Mensch. Kann in Verhandlungen mit einem Funkspruch einen Golem-7 anfordern (Werte im Bedrohungsatlas).
Schwäche	Das Notizbuch ihres Vaters. Wer es erwähnt, bringt sie aus dem Konzept. Wer es hat, hat sie.
Verhalten	Sie verhandelt nicht, sie stellt Bedingungen. Sie zieht sich zurück, wenn der Plan gefährdet ist, und opfert dafür auch ihre eigenen Leute.

Oberst Michail Tarasow

Kommandeur der Jäger · Menschen

Ein massiger Mann von 70 Jahren mit kurz geschorenem grauem Haar, einer alten Narbe über dem linken Auge und Händen, die aussehen, als könnten sie Eisen biegen. Er führt die Jäger der Abteilung 13, die Einsatztrupps für Sperrzonen und für Operationen im Ausland. Er war 1976 als junger Soldat in den Karpaten dabei und hat gesehen, wie die Operation scheiterte. Er will die Schande von 1976 tilgen, die er der Abteilung anlastet, und er will verhindern, dass Orlowa die Abteilung in einen Krieg führt, den sie nicht gewinnen kann. Er verschweigt, dass er 1976 froh war, als die Europäer schneller waren, weil er den Befehl nicht ausführen wollte, den er bei sich trug. Er redet militärisch, knapp, mit einer tiefen Stimme, die selten lauter wird. Er sagt „Befehl“ und „ausgeführt“, auch wenn er widerspricht.

Wert	Angabe
Werte	Jäger der Abteilung 13 (Spielleiterbuch, Bedrohungsatlas), dazu Taktik 4 + 3
Besonderheit	Einmal pro Kampf kann er einen Jäger in seiner Nähe zu einem sofortigen Angriff befehligen.
Schwäche	Sein Gewissen. Wer ihm beweist, dass die Abteilung ihre jungen Psionen verbraucht, gewinnt einen Verbündeten oder zumindest einen Zögerer.
Verhalten	Er führt von vorn, aber er ist kein Fanatiker. Er zieht sich zurück, wenn der Auftrag nicht mehr vertretbar ist, und er schützt seine Leute, auch gegen Orlowa.

„Olessja“

Die Psionin ohne Helm · Menschen

Eine junge Frau von 22 Jahren mit rasiertem Kopf, blasser Haut und einem ständigen leichten Nasenbluten. Sie trägt einen grauen Kittel und keine Schuhe, wenn sie nicht im Einsatz ist. Sie ist die stärkste Psionin der Abteilung, eine Telekinetin, die vor zwei Jahren in der Sperrzone „Ural-3“ gefunden wurde, als sie zwanzig war. Sie arbeitet für die Abteilung, weil man ihr gesagt hat, dass O.D.I.N. sie sonst holen würde. Sie will überleben und wissen, ob die Stimme, die sie hört, wirklich die Dreizehnte ist oder etwas anderes. Sie verschweigt, dass sie einmal einen Helm von O.D.I.N. aufgesetzt hat und die Stimme für eine Stunde weg war. Sie redet leise, mit langen Pausen, als müsste sie jedes Wort erst aus der Stille holen. Sie sagt „wir“ und meint die Psionen, nie die Abteilung.

Wert	Angabe
Werte	Psion ohne Helm (Spielleiterbuch, Bedrohungsatlas, Unterart des Jägers der Abteilung 13), eine Telekinetin
Schwäche	Legierung S blockt sie vollständig. Ein Psion mit Helm spürt sie wie einen Lichtfleck in einem dunklen Raum.
Verhalten	Sie kämpft, wenn man es ihr befiehlt, aber sie sucht keinen Kampf. Sie beobachtet, hört zu und verschwindet, wenn die Abteilung sie nicht braucht.

Stützpunkte

Moskau, Uliza Gospitalnaja 7. Ein fünfstöckiges Gebäude aus den Fünfzigern, offiziell ein Archiv einer erfundenen Tarnbehörde für Gesundheitswesen. Der Keller ist ausgebaut, mit einer Stille, einem Verhörraum und einem Raum, in dem die Tunguska-Splitter lagern. Dort sitzt die Verwaltung der Abteilung, die Akten der Suche nach dem zweiten Fundort und die Splitter, etwa vierzig Stücke, das größte so groß wie ein Unterarm. Orlowa arbeitet dort, wenn sie nicht in Kola-7 ist, dazu zwölf bis fünfzehn Verwaltungsangestellte, die offiziell als Archivare arbeiten. Hinein kommt man durch den Hintereingang mit einem Dienstausweis der Tarnbehörde oder durch den Keller, der über einen alten Wartungstunnel mit der U-Bahn-Station Baumanskaja verbunden ist.

Sperrzone „Kola-7“. Halbinsel Kola, etwa 80 Kilometer südöstlich von Murmansk, in einem stillgelegten Bergwerk aus der Zarenzeit. Offiziell ist das Gebiet wegen Einsturzgefahr gesperrt. Dort baut die Abteilung seit 2019 die Ader aus Legierungserz ab, dazu ein Lager

mit Wohncontainern, eine Werkstatt für die Golems und ein Schacht, der in die Tiefe führt, in der die Ader liegt. Vor Ort sind etwa dreißig Arbeiter und Techniker, zehn Jäger, zwei Psionen ohne Helm und ein Golem-7, der den Eingang bewacht (Werte im Bedrohungsatlas). Hinein kommt man über eine unbefestigte Straße, die bei Murmansk beginnt und an zwei Kontrollpunkten vorbeiführt, oder über den alten Schacht, der vom See aus zugänglich ist, wenn man tauchen kann.

Sperrzone „Ural-3“. Im nördlichen Ural, in einem Tal, das seit 1963 offiziell wegen „geologischer Instabilität“ gesperrt ist. Die Abteilung hat dort einen Stützpunkt für die Suche nach Legierung S. Ein verlassenes Dorf aus den Fünfzigern dient als Basis, dazu ein Stollensystem, in dem die Abteilung nach Erz sucht, und ein Raum, in dem die Psionen ohne Helme schlafen. Vor Ort sind zehn Jäger, vier Psionen ohne Helm und ein Geologenteam unter Orlowa, wenn sie dort ist. Hinein kommt man über eine Passstraße, die im Winter unpassierbar ist, oder über den Fluss, der durch das Tal fließt, wenn man ein Boot hat und die Stromschnellen überlebt.

Mittel

Geld. Die Abteilung finanziert sich über den Verkauf von Kristallsplittern aus sibirischen Sperrzonen an Sammler, darunter der Abend. Geschätztes Jahresbudget: 40 bis 60 Millionen Euro, davon ein Drittel für die Suche nach Legierung S.

Leute. Etwa 100 Menschen, davon 40 Jäger, 30 Techniker und Geologen, 20 Verwaltungsangestellte und 8 Psionen ohne Helm. Dazu kommen örtliche Kräfte, die als Fahrer, Köche und Wachen arbeiten, ohne zu wissen, für wen.

Ausrüstung. Drei Golems vom Typ Golem-7, davon zwei einsatzbereit (Werte im Bedrohungsatlas). Ein Dutzend Geländewagen, zwei Hubschrauber vom Typ Mi-8, die offiziell einer Bergungsfirma gehören. Munition mit sibirischem Kristallstaub, die gegen Wesen aus Rissen wirkt wie Brandmunition.

Artefakte. Die Tunguska-Splitter, etwa vierzig Stücke, das größte so groß wie ein Unterarm. Sie sind warm, summen leise und betreiben jedes elektrische Gerät, an das sie angeschlossen werden. O.D.I.N. verwahrt ein einzelnes Stück in Bern, und die Abteilung will es zurück.

Verbindungen. Ein Maulwurf im schwedischen Bergamt, der Informationen über Kiruna liefert. Ein Kontaktmann beim Abend, der Kristallsplitter kauft und dafür Informationen über O.D.I.N. liefert. Ein ehemaliger Offizier von Grey Meridian, der für die Abteilung arbeitet, wenn der Preis stimmt.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: der Führungsoffizier von Hort-5 in Wien, der die Bewegungen der Abteilung in Osteuropa beobachtet. Die Echo-Operative, die seit 1976 eine offene Rechnung mit der Abteilung haben. Und die Revision, die jeden Hinweis auf einen Maulwurf im schwedischen Bergamt prüft.

O.D.I.N. weiß, dass Abteilung 13 seit den Fünfzigern existiert, dass sie Zugang zu sibirischen Sperrzonen hat, dass sie Psionen ohne Helme verbraucht und dass sie nach einem zweiten Fundort für Legierung S sucht. O.D.I.N. weiß nicht, dass die Abteilung seit 2019 in Kola-7 bohrt.

Die Abteilung weiß die Namen von drei O.D.I.N.-Agenten, die in den letzten zehn Jahren in Russland aufgeflogen sind. Sie kennt die Lage von Hort-5 in Wien, weil ein Überläufer sie 2018 verkauft hat. Und sie weiß, dass O.D.I.N. die Tunguska-Scherbe in Bern verwahrt, weil der Abend es ihr gesagt hat.

DER KÖDER

Die Abteilung bietet einem Agenten an, ihn und seine Familie nach Russland zu bringen, mit echten Papieren und einem neuen Leben. Dafür will sie die Koordinaten eines O.D.I.N.-Archivs, in dem Legierung S gelagert wird, oder einen Psionen, der überläuft.

Der Plan: „Der zweite Fundort“

Abteilung 13 sucht seit Jahrzehnten nach einem zweiten Fundort für Legierung S. 2019 hat sie ihn gefunden. In der Sperrzone „Kola-7“ baut die Abteilung eine Ader aus Erz ab, das still ist. Die Zelle merkt es zuerst an Kleinigkeiten: Ein Kontaktmann in Murmansk schweigt, eine Bestellung für Beryllium läuft über eine Scheinfirma, und in Wien taucht ein Jäger mit einem Helm auf, der kein O.D.I.N.-Modell ist. Dann wird der Funk abgefangen.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Abteilung sucht zwischen Kola und Ural nach Legierung S. Die Suche ist systematisch, aber erfolglos. *Spur:* Keine. Die Abteilung arbeitet im Verborgenen.
☠☠☠☠☠	Ein Geologenteam findet in Kola-7 eine Ader aus Erz, das still ist. Die Abteilung beginnt mit dem Abbau. *Spur:* Ein toter Briefkasten in Murmansk enthält eine Nachricht auf Russisch: „Die Stille hat einen Preis." Der Führungsoffizier von Hort-5 hält sie für einen Köder.
☠☠☠☠☠	Die Abteilung baut den Abbau aus und beginnt, das Erz zu schmelzen. Die ersten Barren aus Legierung S entstehen. *Spur:* Ein Zeitungsartikel über einen „ungewöhnlichen Fund" in der Region Murmansk verschwindet nach zwei Tagen aus dem Archiv. Ein Kontaktmann in der Kantine von Hort-5 erzählt, die Russen hätten „etwas gefunden, das still ist".
☠☠☠☠☠	Die Abteilung hat genug Erz, um einen ersten Helm zu bauen. Er ist grob, aber er funktioniert. Orlowa trägt ihn bei einer Vorführung in Moskau. *Spur:* Ein Funkspruch der Abteilung wird abgefangen: „Der Deckel sitzt." Die Revision stößt auf eine Bestellung von Beryllium, die an eine Scheinfirma in Murmansk ging.
☠☠☠☠☠	Die Abteilung beginnt, eigene Psionen mit den neuen Helmen auszubilden. Die ersten drei überleben länger als zwei Jahre. *Spur:* Ein Jäger der Abteilung wird in Wien gesehen, mit einem Helm, der kein O.D.I.N.-Modell ist. Ein Psion der Zelle spürt eine Stille, die sich bewegt.
☠☠☠☠☠	Abteilung 13 hat eigenes Legierungserz in ausreichender Menge. Sie braucht keine Helme aus Europa mehr, und O.D.I.N. hat kein Monopol mehr auf den Deckel. *Spur:* Ein Funkspruch an O.D.I.N., offen und unverschlüsselt: „Wir haben die Stille. Ihr habt die Angst." Die Tunguska-Scherbe in Bern beginnt, lauter zu summen.

Der Schlüsselkopf des Plans ist Dr. Larissa Orlowa. Sie leitet die geologische Auswertung, kennt die Koordinaten von Kola-7 und treibt den Abbau voran, weil sie den Fundort finden will, den ihr Vater nie gefunden hat. Schaltet die Zelle Orlowa aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Die Abteilung würfelt nach der nächsten Mission nicht, weil die Suche ohne Orlowa ins Stocken gerät und die Jäger unter Tarasow den Abbau nicht im gleichen Tempo fortsetzen können.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet Abteilung 13 mit einem Gegenzug.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Ein Kontakt der Zelle schweigt plötzlich. Er wurde von einem Jäger der Abteilung aufgesucht und hat eine Nachricht bekommen: „Die Stille hört mit." Der Kontakt hat Angst und will nicht mehr mit O.D.I.N. reden.
3 bis 4	Ein Köder taucht auf: ein toter Briefkasten mit einer Nachricht, die angeblich von einem Überläufer der Abteilung stammt. Die Nachricht enthält eine falsche Koordinate in der Sperrzone „Ural-3". Wer ihr folgt, läuft in einen Hinterhalt.
5 bis 6	Ein Zeuge verschwindet. Jemand, der die Abteilung gesehen hat, wird von einem Jäger abgeholt, bevor die Zelle ihn befragen kann. Zurück bleibt ein Hotelzimmer mit einem offenen Fenster und einem halb gegessenen Frühstück.

Verbindungen

- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Ein eigener Seeker" (STILLWATER) gewinnt einen Totenkopf. Die Amerikaner fürchten, beim Legierungserz leer auszugehen, und beschleunigen ihr eigenes Programm.
- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Der große Stein" (Der Abend) verliert einen Totenkopf. Der Abend verliert die Abteilung als Lieferantin und Bieterin.

Aufhänger

Weiße Akte „Stille Post". Ein toter Briefkasten in Murmansk enthält eine Nachricht auf Russisch: „Die Stille hat einen Preis." Der Führungsoffizier von Hort-5 hält sie für einen Köder, aber die Revision will wissen, wer sie geschrieben hat. Die Zelle soll den Briefkasten beobachten und herausfinden, wer ihn leert.

Graue Akte „Der Deckel sitzt". Ein Funkspruch der Abteilung wird abgefangen: „Der Deckel sitzt." Die Revision vermutet, dass die Russen einen Helm aus eigener Legierung gebaut haben. Die Zelle soll in Wien einen Jäger der Abteilung finden, der mit einem unbekannten Helm gesehen wurde.

Rote Akte „Kola-7". Die Revision hat eine Bestellung von Beryllium gefunden, die an eine Scheinfirma in Murmansk ging. Die Zelle soll nach Kola reisen und herausfinden, was die Abteilung dort baut. Die Reise führt in eine Sperrzone, die O.D.I.N. nie gesehen hat.

Schwarze Akte „Die Stille". Die Tunguska-Scherbe in Bern beginnt, lauter zu summen. Ein Funkspruch an

O.D.I.N., offen und unverschlüsselt: „Wir haben die Stille. Ihr habt die Angst.“ Der Rat schickt die Zelle nach Moskau, um Orlowa zu finden, bevor die Abteilung ihre neuen Helme in großer Zahl baut.

Nach dem fünften Totenkopf

Abteilung 13 hat eigenes Legierungserz. Die Helme der Abteilung sind grob, aber sie funktionieren, und die Psionen der Abteilung leben länger. O.D.I.N. hat kein Monopol mehr auf den Deckel, und die Abteilung beginnt, ihre Helme an andere Dienste zu verkaufen, zuerst an STILLWATER, dann an den Meistbietenden.

Der nächste Plan: „Der offene Chor“ 💀💀💀💀💀. Abteilung 13 will mit ihren neuen Helmen einen eigenen Chor aufbauen, ohne die Regel der Zwölf, und damit die Dreizehnte rufen, bevor O.D.I.N. es tut.

Das Siebte Büro

Das Siebte Büro ist ein Name ohne Adresse. O.D.I.N. kennt ihn aus abgefangenen Meldungen, aus einer Akte der Registratur und aus dem Bericht eines Agenten, der 2016 aus Chengdu zurückkam und nie wieder in den Außendienst wollte. Irgendwo in China sagt eine Stelle Erdbeben voraus, und an den Orten, die sie nennt, gehen danach auffallend oft Risse auf. Dieses Dossier gibt der Spielleitung, was O.D.I.N. weiß, und drei Möglichkeiten, was dahinter stecken könnte. Sie wählt eine davon oder keine.

„Sie messen nicht. Sie fragen. Und die Erde antwortet.“

Ein alter Vermessungsingenieur in einem Teehaus in Chengdu, 2016

Was O.D.I.N. weiß

Zwischen 2011 und 2014 fingen Cryptanalysts des Ermittlungszweigs in Hongkong, als Nebenfang einer ganz anderen Überwachung, verschlüsselte Meldungen einer Stelle auf, die sich selbst „Siebtes Büro“ nannte. Ausgewertet wurden sie erst 2015. Die Stelle meldete in unregelmäßigen Abständen Koordinaten an einen Empfänger in Peking, Orte in Sichuan, Yunnan und im Westen von Hubei. Wenige Wochen nach jeder Meldung bebte an diesem Ort die Erde, genau am vorhergesagten Tag.

Das allein wäre bemerkenswert, aber nicht O.D.I.N.s Sache. Was die Registratur aufmerksam machte: An mindestens drei dieser Orte ging nach dem Beben ein Riss auf. Einen davon, im März 2022 in den Bergen bei Kangding, meldete ein einheimischer Informant, bevor irgendjemand ihn schließen konnte. Er war kaum zwei Meter lang, und er summte.

Die Registratur führt die Akte 2022-031, Einstufung Grau. Darin liegen die Meldungen, die Koordinaten, die Bebendaten und ein Vermerk: „Ursprung unbekannt. Beziehung unbekannt. Stärke unbekannt. Wissen

unbekannt. Plan unbekannt.“ 2023 schrieb die Registratorin mit Bleistift darunter: „Nicht anfassen, bis wir mehr wissen. Wer Beben vorhersagt, indem er Risse vorhersagt, weiß mehr als wir.“

Offiziell ist das alles. China ist für O.D.I.N. ein weißer Fleck. Es gibt dort keinen Hort, keine Zelle und nur eine Handvoll Informanten, die nicht wissen, für wen sie arbeiten.

Der Agent von 2016

Martin Aebi, Schweizer, Jahrgang 1984, war 2016 ein Investigator des Ermittlungszweigs mit neun Jahren Dienst. Er sprach Mandarin und hatte sich auf Ostasien spezialisiert, weil es dort weiße Flecken gab und er weiße Flecken nicht ertrug. Im März 2016 reiste er als Schweizer Geologe nach Chengdu, um den Meldungen nachzugehen. Die Reise war als Beobachtung genehmigt. Aebi sollte schauen, nicht handeln.

Er kam im Mai zurück, unverletzt, und sprach drei Wochen lang fast nichts. Dann bat er um Versetzung ins Archiv. Der Zweig lehnte ab, weil Investigators mit Mandarin selten sind. Aebi wiederholte die Bitte schriftlich, und ein Arzt des Instituts bestätigte eine Belastungsreaktion. Seit 2017 arbeitet er in der Registratur in Stockholm, bei den Karten, die niemand einordnen kann. Über Chengdu spricht er nicht. Wer ihn fragt, bekommt einen Kaffee und eine Frage zurück: „Haben Sie in letzter Zeit etwas mit Kreide geschrieben?“

Sein Bericht liegt in der Akte 2022-031.

AUS DEM BERICHT, 2016

14. März. Der Seismologe der Universität war höflich, nervös und schaute dreimal auf sein Telefon. Beim Abschied fragte er, ob ich wegen „der Siebten“ hier sei. Ich sagte, ich wisse nicht, was er meint. Er lächelte: „Das sagen alle.“

22. März. Ein alter Vermessungsingenieur im Teehaus am Volkspark nennt es „das Büro, das die Erde fragt“. Ich fragte, woher er das weiß. Er zeigte auf das Schachbrett: „Der Springer weiß es auch nicht, aber er springt.“

2. April. Es gibt ein Erstes bis Sechstes Büro in jeder Liste, die ich finde. Ein Siebtes gibt es nicht. Aber in einer Seitenstraße im Westen der Stadt steht ein Haus ohne Nummer, in dem nachts Licht brennt. Beim dritten Mal stand ein Mann in einem grauen Anzug vor der Tür, barfuß, und sah mich an, als hätte er mich erwartet. Er folgte mir nicht.

9. April. In einer Gasse hinter dem Bahnhof eine Kreidezahl an der Wand: 7. Darunter ein Datum, der 20. April, und ein Ort, Litang. Ich habe fotografiert. Auf dem Foto ist die Wand leer. Die Kreide an meinen Fingern roch nach Gewitter. Ich will ins Archiv. Ich will, dass die Akten still sind.

Am 20. April 2016 bebte bei Litang in Sichuan die Erde. Niemand kam zu Schaden. Ein Riss wurde nicht gemeldet, was nicht heißt, dass es keinen gab.

Drei mögliche Wahrheiten

Die Spielleitung wählt eine Wahrheit für ihre Runde. Die anderen beiden gelten dann nicht, auch nicht als Gerücht. Jede Wahrheit bringt Stärke, Wissen, einen Plan und einen Aufhänger mit. Alle Namen, Stellen und Orte darin sind erfunden. Das Siebte Büro steht in keinem echten Organigramm, und keine echte Behörde ist gemeint.

Wahrheit 1: Die Fragenden

Beziehung unbekannt · Stärke 3 · Wissen 4 · Plan: „Die Erde fragen“ 💀💀💀💀💀

Das Siebte Büro ist eine Forschungsstelle, gegründet in den Siebzigerjahren, nachdem bei den Aufräumarbeiten nach einem Beben ein Riss gefunden wurde, aus dem eine Stimme sprach. Seitdem hat die Stelle gelernt, Risse vorherzusagen, indem sie auf Frequenzen horcht, die O.D.I.N.s Rissdetektoren nicht kennen. Sie weiß nicht, was hinter den Rissen liegt. Sie will es wissen, bevor es von selbst herauskommt. Sie weiß nicht, dass O.D.I.N. existiert, aber sie ahnt, dass sie nicht allein ist. Ihr Kopf

ist Dr. Lin Shuyan, Anfang fünfzig, Leiterin der Frequenzanalyse, die dreißig Jahre lang Risse gemessen und nie einen betreten hat. Sie ist der Schlüsselkopf. Sie hat keine Angst vor der Antwort.

Stufe	Was geschieht
💀🦴🦴🦴🦴	Neue Messstationen an vorhergesagten Orten. Eine Fachzeitschrift, die auch in Bern gelesen wird, druckt eine Studie über „anomale Vorläufer“.
💀💀🦴🦴🦴	In den Bergen von Sichuan hält eine Apparatur, der Resonator, einen kleinen Riss offen. Ein Hirte meldet ein Summen, das nachts lauter wird.
💀💀💀🦴🦴	Eine Messsonde geht durch den Riss und sendet 47 Sekunden lang. In einem toten Briefkasten in Hongkong liegt ein Messprotokoll, das jemand O.D.I.N. zuspielen will.
💀💀💀💀🦴	Die Stelle erkennt, dass die Frequenzen der Risse denen von Kindern gleichen, die im Schlaf singen. Sie sammelt Tonaufnahmen aus Kinderkliniken und spielt sie dem Resonator vor.
💀💀💀💀💀	Der Resonator öffnet den Riss ganz. Was hindurchkommt, ist nicht, was die Stelle erwartet hat, und sie kann es nicht aufhalten. Der Riss bei Kangding schließt sich nicht mehr.

Aufhänger. Ein pensionierter Antiquarian schickt der Registratur eine chinesische Studie, die er nicht versteht. Die Messreihe darin folgt genau dem Muster der Risse, die O.D.I.N. kennt. Die Zelle soll herausfinden, wer sie geschrieben hat. Die Autorin hält im Herbst einen Vortrag in Genf.

Wahrheit 2: Die Verwalter

Beziehung unbekannt · Stärke 4 · Wissen 5 · Plan: „Die Türen schließen“ 💀💀🦴🦴🦴

Das Siebte Büro ist älter als jeder Staat, in dem es sich versteckt hat. Unter wechselnden Namen verwaltet es seit Jahrhunderten die Risse in China: Es verzeichnet sie, verschließt sie und bewacht sie mit Familien, die das Amt vom Vater auf die Tochter vererben. Es weiß, was Risse sind. Es weiß, dass es Türen sind und dass jemand dahinter wartet. Es weiß auch, dass im Westen jemand die Türen manchmal öffnet, und es hält O.D.I.N. für Kinder, die mit Feuer spielen. Sein Kopf ist der Verwalter, ein alter Mann ohne Namen im Haus ohne Nummer, der barfuß geht, weil er die Erde spüren will. Er ist der Schlüsselkopf. Er spricht selten und dann in der Sprache alter Akten.

Stufe	Was geschieht
💀🦴🦴🦴🦴	Das Büro verzeichnet jeden bekannten Riss in China neu. Eine verschlüsselte Liste taucht zum Verkauf auf, und der Operative Zweig bekommt Wind davon.
💀💀🦴🦴🦴	Alte Wächterfamilien in Sichuan und Yunnan werden gerufen. In einem Dorf bei Kangding tragen plötzlich alle dasselbe Zeichen, einen Kreis mit einem Strich.
💀💀💀🦴🦴	Eine Botschaft an O.D.I.N., ein einziger Satz: „Bleibt auf eurer Seite.“ Madame Okonjo findet den Umschlag am siebten Gedeck.
💀💀💀💀🦴	Das Büro findet einen Informanten von O.D.I.N. in Chengdu. Er antwortet nicht mehr; seine letzte Nachricht ist eine Koordinate.
💀💀💀💀💀	Das Büro schließt einen Riss, den O.D.I.N. beobachtet, mit einer Methode, die O.D.I.N. nicht kennt. Auf dem Satellitenbild wächst dort Gras. Die Registratorin schreibt: „Sie können mehr als wir.“

Aufhänger. Ein Antiquarian der Zelle findet in einem Genfer Nachlass ein chinesisches Blatt aus dem 18. Jahrhundert. Es beschreibt einen Riss und eine Stelle, die ihn „verwaltet“, und trägt ein Zeichen: einen Kreis mit einem Strich. Dasselbe Zeichen steht auf einem aktuellen Satellitenfoto, in Kreide, auf einem Felsen bei Kangding.

Wahrheit 3: Die Ernte

Beziehung unbekannt · Stärke 2 · Wissen 3 · Plan: „Die Ernte“ 💀🦴🦴🦴🦴

Das Siebte Büro ist keine Behörde. Es ist ein Geschäft, das sich wie eine Behörde kleidet, weil niemand eine Behörde nach ihren Kunden fragt. Seine Gründerin hat entdeckt, dass Risse etwas zurücklassen, wenn man zur richtigen Zeit dort ist: Splitter, Kristalle, manchmal mehr. Das Büro sagt die Risse voraus, um als Erstes dort zu sein, und verkauft, was es findet, über Mittelsleute an Sammler in aller Welt. Es weiß nicht, was Risse sind, und es will es nicht wissen. Seine Gründerin ist Frau Chen Meilan, eine ehemalige Geologin, die 2008 nach einem Beben in den Bergen von Sichuan einen Riss sah, aus dem ein Kristall fiel. Sie trägt ihn an einer Kette. Sie ist der Schlüsselkopf. Sie glaubt, die Erde wolle ihr etwas schenken.

Stufe	Was geschieht
💀	Ein Käufer des Büros ersteigert beim Abend eine alte Karte mit Risskoordinaten, die O.D.I.N. vor Jahren verloren hat.
💀💀	Das Büro sagt einen großen Riss in Sichuan voraus, im nächsten Frühjahr. Ein Journalist hört davon; sein Artikel erscheint nie.
💀💀💀	Über Scheinfirmen kauft das Büro Pumpen, Generatoren und Kristallsplitter. Ein Frachtbrief aus Rotterdam nach Chengdu ist zu schwer für „geologische Geräte“.
💀💀💀💀	Das Büro hält den Riss offen und erntet. Die Ausbeute ist größer als gedacht. In den Bergen verlöschen nachts Lichter, und ein Hirte findet Vögel, die nach Gewitter riechen.
💀💀💀💀💀	Der Riss antwortet auf die Ernte. Er öffnet sich weiter, als das Büro wollte, und etwas kommt hindurch. Ein Beben, das niemand vorhergesagt hat.

Aufhänger. Beim Abend taucht ein Kristall auf, der aus einem Riss in China stammt. Der Kurator entdeckt eine Signatur, die er nicht kennt, und bietet O.D.I.N. den Namen des Verkäufers an, gegen einen Gefallen.

Im Spiel

Das Siebte Büro ist ein weißer Fleck, und das darf es bleiben. Eine Runde kann jahrelang spielen, ohne je nach China zu kommen, und die Akte 2022-031 bleibt ein Schatten im Regal der Registratur. Wer das Büro einsetzt, sollte es langsam tun: erst ein Name in einem Bericht, dann ein Kristall beim Abend, dann ein Umschlag am siebten Gedeck. Die Zelle sollte das Büro nie ganz verstehen, auch nicht am Ende eines Plans.

Der Plan des Siebten Büros würfelt wie jeder andere, sobald die Spielleitung sich für eine Wahrheit entschieden hat. Bis dahin würfelt er nicht. Die Zelle kann ihm keinen Totenkopf nehmen, solange sie nicht weiß, wer es ist, und das ist die erste Lektion, die das Büro O.D.I.N. erteilt.

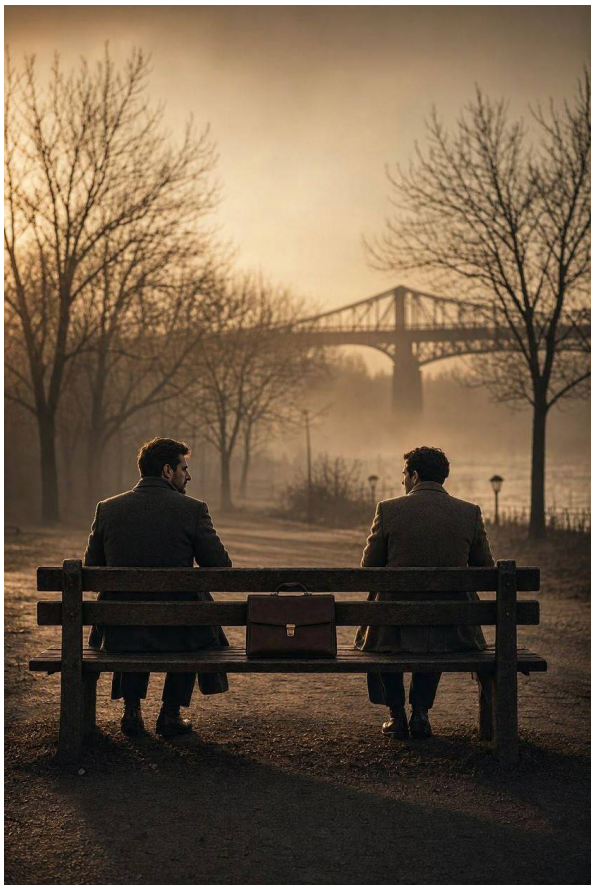
Martin Aebi ist der Weg hinein. Er weiß mehr, als in seinem Bericht steht. Wer ihn in Stockholm besucht und ihm Zeit lässt, kann ihn dazu bringen, von dem Haus ohne Nummer zu erzählen: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass er reden will, und Überzeugen gegen Sehr schwer (4), damit er es tut. Misslingt die zweite Probe, schweigt er an diesem Tag. Beim nächsten Besuch darf die Zelle es noch einmal versuchen. Was er dann erzählt, hängt von der Wahrheit ab, die die Spielleitung gewählt hat. Nur eines erzählt er in jeder: dass ihm nach der Kreidezahl in der Gasse zwei Wochen lang jeden Abend jemand gefolgt ist, der keine Schuhe trug, und dass er sich auf dem Flug nach Zürich nicht getraut hat, einzuschlafen.

Ein Haus ohne Nummer gibt es auch in Stockholm. Ob das Zufall ist, entscheidet die Spielleitung.

Die Partner

Die Partner sind keine Organisation und kein Bündnis. Sie sind ein Netzwerk aus stillen Abmachungen zwischen O.D.I.N. und den Diensten, die das Schleierprotokoll seit 1961 mittragen, ohne es je unterschrieben zu haben. Sie liefern, was O.D.I.N. in der Welt der Pässe, Akten und Grenzen braucht, und sie fragen nicht nach. Dafür hält O.D.I.N. den Schleier von ihrer Seite aus dicht, und niemand nennt ihren Namen.

„Das lässt sich einrichten. Aber ich hätte da eine Sache.“
Marguerite Vasseur, französischer Dienst



Was die Partner sind

Der britische Dienst, der französische und ein Dutzend andere sind stille Partner des Schleierprotokolls. Sie haben 1961 nie unterschrieben, denn es gibt keine Unterschriften. Sie haben verstanden, dass es Dinge gibt, die man nicht in einen Ausschuss trägt, und dass es eine

Organisation gibt, die sich darum kümmert. Dafür halten sie den Schleier von ihrer Seite aus dicht.

Die Partner liefern, was O.D.I.N. in der Welt der Pässe, Akten und Grenzen braucht: Diplomatenpässe, die keine Fragen aufwerfen. Polizeiakten, die geschlossen werden, bevor ein Journalist sie findet. Ein Flugzeug, das in der Nacht von einem Militärflugplatz startet, ohne im Logbuch zu stehen. Einen Gefangenen, der am Morgen aus der Zelle entlassen wird, weil die richtige Stelle angerufen hat.

Sie fragen nicht nach. Das ist der Kern der Abmachung. Ein Partnerdienst will nicht wissen, warum ein Mann mit einem gefälschten Pass nach Helsinki muss oder warum eine Frau in Lyon eine Wohnung braucht, die auf niemanden angemeldet ist. Er will wissen, dass es erledigt ist, und dass im Gegenzug niemand seinen Namen nennt.

Was ein Partner nicht liefert, ist ebenso wichtig: keine Waffen, keine Einsatzkräfte, keine Informationen über die eigenen Operationen. Ein Partner öffnet Türen, er geht nicht mit hindurch. Wer einen Partnerdienst um mehr bittet, bekommt ein höfliches Nein und einen Vermerk in einer Akte, die O.D.I.N. nie sehen wird.

Wie das Protokoll funktioniert

Jeder Partnerdienst hat genau eine Verbindungsperson. Sie ist kein Agent, kein Offizier im Feld, sondern ein Mensch, der in der Hierarchie weit genug oben steht, um Entscheidungen zu treffen, und weit genug unten, um nicht selbst im Licht zu stehen. Die Führungsoffiziere von O.D.I.N. kennen den Namen, die Nummer und den Ort, an dem man sich trifft. Die Zelle kennt nur den Ort.

Wenn etwas schiefgegangen ist, trifft die Zelle die Verbindungsperson. Das ist die Regel. Ein Agent sitzt in Untersuchungshaft, eine Legende ist verbrannt, ein Auto steht falsch geparkt vor einem Tatort. Dann ruft der Führungsoffizier an, und am nächsten Morgen sitzt die Verbindungsperson in einem Café, mit einer Zeitung und einem Umschlag. Sie zahlt immer. Sie macht keine Witze. Sie sagt, was sie tun kann, und was es kostet.

Denn jeder Gefallen hat einen Preis. Das ist der Unterschied zwischen einem Partner und einem Freund. Die Verbindungsperson hilft, weil ihr Dienst etwas dafür bekommt: eine Information, eine Unterschrift, ein Schweigen. Manchmal reicht das Wissen, dass O.D.I.N. in der Schuld steht. Schulden sind die Währung, in der die Partner rechnen.

Die Verbindungspersonen

Marguerite Vasseur

Verbindungsperson · Menschen

Eine Frau um die fünfzig, grauer Mantel, kurzes dunkles Haar, eine Brille mit dünnem Rand. Sie sitzt in Cafés in der Nähe von Bahnhöfen, immer mit Blick zur Tür, immer mit einer Zeitung, die sie nicht liest. Sie trinkt Espresso, keinen Milchkaffee. Sie zahlt bar und hinterlässt kein Trinkgeld.

Marguerite Vasseur will, dass Frankreich im Spiel bleibt. Sie hat das Schleierprotokoll von ihrer Vorgängerin übernommen, zusammen mit einem Notizbuch, in dem seit 1961 jede Gefälligkeit vermerkt ist, die Frankreich O.D.I.N. erwiesen hat. Sie führt das Buch weiter. Sie glaubt nicht an das Übernatürliche, sie glaubt an Gleichgewichte. O.D.I.N. ist ein Faktor, den man einrechnet, nicht ein Verbündeter, dem man vertraut.

Sie spricht leise, in kurzen Sätzen, und sie stellt Fragen, deren Antwort sie schon kennt. Sie sagt nie „O.D.I.N.“. Sie sagt „Ihre Leute“ oder „Ihre Organisation“, als wolle sie den Namen nicht in den Mund nehmen. Wenn sie einen Gefallen gewährt, klingt es wie eine Feststellung: „Das lässt sich einrichten.“ Wenn sie einen verlangt, klingt es wie eine Bitte, die keine ist: „Ich hätte da eine Sache, die Sie für mich erledigen könnten.“

Werte: Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes (Bedrohungsatlas).

Alistair Finch

Verbindungsperson · Menschen

Ein Mann um die sechzig, grauer Anzug, Einstecktuch, ein Regenschirm, der nie nass zu sein scheint. Er trifft sich in Hotels, nie in Cafés, und er bestellt Tee, den er nicht trinkt. Er ist immer pünktlich, und er erwartet dasselbe von anderen. Wer zu spät kommt, bekommt eine Bemerkung, die wie ein Kompliment klingt und keine ist.

Alistair Finch will, dass die Britischen Inseln ein Kernland bleiben. Er ist der Verbindungsoffizier des ältesten Partners des Schleierprotokolls, und er weiß, dass diese Beziehung auf Vertrauen beruht, das über Jahrzehnte gewachsen ist. Er will sie nicht beschädigen, aber er will auch nicht, dass O.D.I.N. sie als selbstverständlich nimmt. Er verlangt Gefallen, die seinen Dienst nicht gefährden, aber O.D.I.N. in der Schuld halten. Er hat ein feines Gespür dafür, wann eine Zelle verzweifelt genug ist, um mehr zu versprechen, als sie halten kann.

Er redet, als unterhielte er sich über das Wetter, auch wenn er gerade erklärt, dass er eine Leiche aus einem Leichenschauhaus verschwinden lassen kann. Er verwendet gern die Formulierungen „Das ließe sich möglicherweise arrangieren“ und „Ich fürchte, das geht über meine Möglichkeiten hinaus“. Er macht keine Drohungen. Er sagt Sätze wie: „Ich bin sicher, Sie verstehen, dass mein Dienst in dieser Angelegenheit eine gewisse Gegenleistung erwarten würde.“

Werte: Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes (Bedrohungsatlas).

Ingrid Moen

Verbindungsperson · Menschen

Eine Frau um die vierzig, blonde Haare, wetterfeste Jacke, ein Rucksack statt einer Handtasche. Sie trifft sich in Bibliotheken, Museen, manchmal auf einer Fähre. Sie trinkt Kaffee aus einem Thermosbecher, den sie selbst mitbringt. Sie ist die einzige Verbindungsperson, die der Zelle eine Hand geben würde, wenn sie nicht wüsste, dass das niemand tut.

Ingrid Moen will, dass die Sperrzonen in Skandinavien ruhig bleiben. Ihr Dienst hat seit Nordlicht eine besondere Beziehung zu O.D.I.N., und sie hat die Akten ihrer Vorgänger von 1977 gelesen, als in Nordnorwegen ein Stützpunkt über Nacht leer war und ihr Dienst nur die Lücken in den Meldungen zählte. Sie weiß, dass es Dinge gibt, die man nicht versteht, und dass O.D.I.N. sie versteht, oder zumindest so tut. Sie will, dass O.D.I.N. in Skandinavien stark bleibt, weil es dort Dinge gibt, die sonst niemand bewacht. Dafür ist sie bereit, mehr zu geben als andere Verbindungspersonen, aber sie verlangt auch mehr: Informationen über alles, was in ihrem Zuständigkeitsbereich geschieht.

Sie sagt, was sie denkt, ohne Umschweife. „Das kann ich tun. Das kann ich nicht tun. Das kann ich tun, aber dann will ich wissen, warum.“ Sie stellt Fragen, die andere Verbindungspersonen nicht stellen würden, weil sie wirklich wissen will, was los ist. Sie sagt „O.D.I.N.“ ohne Zögern, als wäre es der Name eines Nachbarn. Sie macht keine Witze, aber sie lächelt, wenn jemand ehrlich zu ihr ist.

Werte: Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes (Bedrohungsatlas).

Tomás Ferreira

Verbindungsperson · Menschen

Ein Mann um die fünfzig, dunkler Anzug, der eine Nummer zu groß ist, eine Aktentasche, die er mit beiden Händen hält. Er trifft sich in kleinen Restaurants, immer in der Nähe des Hafens, immer am späten Nachmittag. Er isst nichts, er trinkt ein Glas Wasser, und er sieht sich ständig um, als erwarte er, dass jemand ihn beobachtet.

Tomás Ferreira will, dass Portugal nicht in die Schlagzeilen gerät. Sein Dienst ist klein, und das Schleierprotokoll ist für ihn eine Last, die er geerbt hat, ohne zu wissen, warum. Er hat die Akte über Diplomat gelesen, den Mann, der 1994 in Lissabon als Gärtner starb, so steht es in seiner Akte; die Wahrheit steht im Baustein Agent. Er hat verstanden, dass es Dinge gibt, nach denen man besser nicht fragt. Er hilft O.D.I.N., weil er Angst davor hat, was passiert, wenn er es nicht tut. Aber er hilft immer nur so viel wie nötig, und er verlangt dafür, dass O.D.I.N. Portugal in Ruhe lässt.

Er spricht mit einer leisen, fast entschuldigenden Stimme, als bitte er ständig um Verzeihung, dass er da ist. Er sagt oft „Ich werde sehen, was sich machen lässt“ und „Ich kann nichts versprechen“. Er stellt keine Fragen, weil er die Antworten nicht hören will. Wenn er einen Gefallen verlangt, klingt es wie eine Bitte um Hilfe, nicht wie eine Forderung.

Werte: Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes (Bedrohungsatlas).

Was der Partner für eine Gefälligkeit verlangt

W6	Gefälligkeit
1	**Eine Information.** Der Partner will wissen, was O.D.I.N. in einer bestimmten Region tut, oder was hinter einem Vorfall steckt, der in seinen Akten aufgetaucht ist. Die Zelle muss eine Frage beantworten, ehrlich und vollständig.
2	**Ein Schweigen.** Der Partner hat eine Operation laufen, die O.D.I.N. stören könnte. Die Zelle soll einen Bericht verschwinden lassen, einen Zeugen beruhigen oder einen Einsatz verschieben.
3	**Eine Unterschrift.** Der Partner braucht einen Menschen, der offiziell nicht existiert, um ein Dokument zu unterzeichnen, eine Aussage zu machen oder eine Identität zu bestätigen. Die Zelle stellt eine Legende zur Verfügung.
4	**Eine Adresse.** Der Partner will wissen, wo ein Mensch ist, der für O.D.I.N. arbeitet oder gearbeitet hat. Nicht, um ihm zu schaden, sondern um ihn zu beobachten. Die Zelle soll die Adresse liefern.

W6	Gefälligkeit
5	**Ein Treffen.** Der Partner will mit jemandem von O.D.I.N. sprechen, der nicht die Zelle ist: einem Führungsoffizier, einem Wissenschaftler, einem Thaumaturgen. Die Zelle soll das Treffen arrangieren.
6	**Einen Gefallen in der Zukunft.** Der Partner verlangt nichts Konkretes. Er sagt: „Sie schulden mir etwas." Die Spielleitung notiert den Gefallen und löst ihn später ein, wenn es am unangenehmsten ist.

REGEL: GEFALLEN DER PARTNER

Ein Gefallen ist eine Währung, die zwischen der Zelle und einem Partnerdienst zirkuliert. Die Spielleitung notiert für jeden Partner, ob er der Zelle etwas schuldet oder umgekehrt. Einen notierten Gefallen einzulösen gelingt ohne Probe; verlangt die Zelle mehr, würfelt ein Agent CH + Verhandeln gegen die Schwierigkeit, die die Spielleitung für die Bitte festlegt, zwei Stufen leichter, höchstens bis Einfach (1). Ein Gefallen, den der Partner der Zelle schuldet, verfällt nach einem Kampagnenjahr. Ein Gefallen, den die Zelle schuldet, verfällt nie.

Aufhänger

Graue Akte „Der falsche Pass". Ein Agent der Zelle wird an der Grenze zwischen Frankreich und Spanien festgehalten. Sein Diplomatenpass ist echt, aber die Nummer ist in einer Datenbank als gestohlen markiert. Der Führungsoffizier ruft Marguerite Vasseur an, und sie sagt: „Das lässt sich einrichten. Aber ich hätte da eine Sache." Die Sache ist ein Mann in Marseille, der für den französischen Dienst arbeitet und sich seit drei Tagen nicht mehr gemeldet hat. Die Zelle soll ihn finden, bevor die Polizei es tut.

Graue Akte „Die Kopie". In London ist eine Polizeiakte über einen Vorfall aufgetaucht, der nie hätte aktenkundig werden dürfen: ein Riss in einem Lagerhaus in Deptford, den O.D.I.N. 2019 geschlossen hat. Alistair Finch hat die Akte schließen lassen, aber jemand hat eine Kopie an einen Journalisten geschickt. Die Zelle soll herausfinden, wer, und die Kopie zurückholen. Finch bietet an, die Geschichte auf dem Dienstweg ersticken zu lassen: die Akte schließen, die Redaktion beruhigen, die Quelle diskreditieren. Die Zelle muss entscheiden, ob sie das zulässt.

Graue Akte „Die stille Grenze". In Nordnorwegen ist ein Kind verschwunden, aus einer Pflegefamilie bei Tromsø. Die örtliche Polizei hat die Akte geschlossen, aber Ingrid Moen hat sie wieder geöffnet, weil sie weiß, was in dieser Region geschieht. Sie bittet die Zelle, herauszufinden, ob jemand in der Region Kinder aus Pflegefamilien holt oder ob etwas anderes es genommen hat. Sie verlangt nur eines: dass die Zelle ihr danach berichtet, was das Kind geholt hat.

Kapitel IV.
DIE BRUDERSCHAFTEN

Die Bruderschaften

Bruderschaften bewahren. Sie bewahren Rituale, Namen, Akten und Schweigen, manche seit Jahrhunderten, manche erst seit ein paar Jahren. Die vier Dossiers dieses Kapitels beschreiben Gemeinschaften, die sich über Eide und Grade definieren und die mit O.D.I.N. mehr gemeinsam haben, als beiden lieb ist. Was sie unterscheidet, ist, wie viel sie wirklich wissen.

Die Freimaurer wissen nichts. Sie sind ein weltweiter Bund mit langer Tradition und für O.D.I.N. eine Kulisse, und die **Illuminaten** sind eine Legende, die die Druckerei seit Jahrzehnten pflegt, um echte Spuren zu verschlucken. Beide stehen im selben Dossier, weil die Zelle ihnen meist als rotem Hering begegnet. **Die Loge Zum Schweigenden Kreis** in Uppsala weiß mehr über die Nacht von 1871 als O.D.I.N. und will eine Seite zurück, die in Stockholm liegt. **Die Erleuchteten** sind eine Legende der Druckerei, die echte Mitglieder bekommen hat und deren Rituale seit 2011 manchmal wirken. **Die Kongregation vom Stillen Wort** im Vatikan hütet Berichte aus drei Jahrhunderten, und in diesem Jahr will einer der Ihren reden.

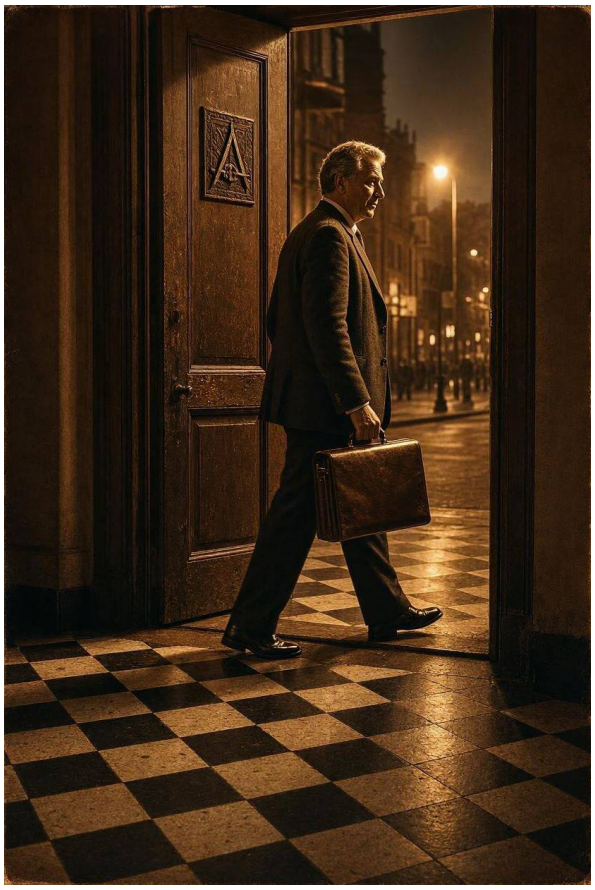
Die Spielleitung setzt Bruderschaften ein, wenn die Zelle in Archiven, Kirchenbüchern und Logenhäusern suchen soll. Sie sind selten gewalttätig und oft verhandlungsbereit, aber sie vergessen nichts. Respekt gegenüber echten Gemeinschaften ist dabei Pflicht: Die Freimaurerei ist nicht die Verschwörung, sondern der Ort, an dem sich eine verstecken kann.

Organisation	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
Die Freimaurer	Unwissend	4	1	keiner
Die Illuminaten	Deckgeschichte	0	0	keiner
Loge Zum Schweigenden Kreis	Duldung	1	4	„Die Seite von 1871“ 💀💀💀💀💀
Die Erleuchteten	Werkzeug, außer Kontrolle	2	2	„Das Zweite Licht“ 💀💀💀💀💀
Kongregation vom Stillen Wort	Parallel, Duldung	3	4	„Das Schweigen bewahren“ 💀💀💀💀💀

Die Freimaurer und die Legende der Illuminaten

Die Freimaurer sind ein weltweiter Bund von Logen, entstanden im frühen 18. Jahrhundert, mit Ritualen, Graden, Symbolen und einer langen Tradition der Verschwiegenheit. Für O.D.I.N. sind sie keine Bedrohung und kein Gegner, sondern eine Kulisse, ein Ort, an dem sich etwas verstecken kann. Die Illuminaten hingegen sind eine Legende, die O.D.I.N. seit Jahrzehnten pflegt, um echte Spuren zu verschlucken. Beide tauchen in Missionen auf, wenn die Zelle eine falsche Spur verfolgt oder eine Tarnung braucht.

„Die Loge ist ein Ort, an dem man schweigt. Genau das macht sie für uns so wertvoll.“
Dr. Cornelius Weber, Führungsoffizier



Die Freimaurer

Die allermeisten Freimaurer sind, was sie zu sein scheinen: Menschen, die sich regelmäßig treffen, alte Rituale pflegen, Wohltätigkeit betreiben und über Ethik reden. Mit O.D.I.N. haben sie nichts zu tun. Sie wissen nichts vom Schleier, von den Rissen, von den Kindern. Ihr Wissen ist 1: Sie kennen ihre eigenen Rituale, ihre Archive, ihre Mitglieder. Nicht mehr.

Für O.D.I.N. sind die Freimaurer keine Bedrohung und kein Gegner. Logen sind geschlossene Räume mit Verschwiegenheit, Symbolen und alten Archiven. Genau das macht sie zu einem idealen Versteck für jemanden, der etwas verbergen will, und zu einer guten Tarnung für Agenten. Einige Führungsoffiziere sind Mitglied in einer Loge, weil man dort Menschen trifft, die man sonst nicht trifft: Richter, Unternehmer, Ärzte, Polizisten. Der Bund selbst weiß davon nichts.

Die Freimaurer haben keine Pläne. Sie tauchen in der Tabelle „Stand 2026“ ohne Totenköpfe auf, weil sie nichts vorhaben, was O.D.I.N. betrifft. Ihre Stärke ist 4, weil der Bund groß, alt und gut vernetzt ist. Aber diese Stärke ist keine Waffe. Sie ist ein Werkzeug, das andere benutzen können.

Die Legende der Illuminaten

Der Illuminatenorden wurde am 1. Mai 1776 in Ingolstadt gegründet, von Adam Weishaupt, einem Professor für Kirchenrecht. Ein Geheimbund der Aufklärung, der Vernunft und Bildung gegen Aberglauben, Kirche und Adel stellen wollte. 1785 wurde der Orden in Bayern verboten und löste sich auf. Das ist die ganze historische Geschichte. Neun Jahre, ein Verbot, ein Ende.

Was danach kam, ist eine Legende. Seit dem späten 18. Jahrhundert werden die Illuminaten für jede Verschwörung verantwortlich gemacht, die man sich denken kann: Französische Revolution, Weltkriege, Finanzkrisen, Popmusik. Für O.D.I.N. ist das ein Geschenk. Wer über seltsame Vorfälle recherchiert, landet irgendwann bei den Illuminaten. Und wer bei den Illuminaten landet, wird nicht mehr ernst genommen.

Die Illuminaten haben Stärke 0 und Wissen 0, weil sie nicht existieren. Sie sind eine Deckgeschichte, die O.D.I.N. nützt. Die Druckerei in Zürich pflegt die Legende seit 1968, schreibt Bücher, Webseiten, Mitgliederlisten. Alles erfunden. Alles dazu da, um echte Spuren zu verschlucken.

Im Spiel: der rote Hering

Freimaurer sind fast immer ein roter Hering. Eine Zelle findet ein Winkelmaß an einem Tatort und glaubt, eine Verschwörung gefunden zu haben. Sie hat einen Nachbarn gefunden, der dienstagabends in seine Loge geht. Genau das macht die eine Ausnahme so gefährlich: die Loge Zum Schweigenden Kreis, die im nächsten Dossier behandelt wird. Alle anderen Logen sind, was sie scheinen.

Die folgende Tabelle liefert sechs Funde, die nach Verschwörung aussehen und keine sind. Sie eignen sich

für Weiße Akten, für Zwischenszenen oder für falsche Fährten in größeren Missionen.

W6	Was die Zelle findet	Was es wirklich ist
1	Ein Zirkel und ein Winkelmaß aus Messing, gefunden in der Wohnung eines verschwundenen Buchhalters.	Der Mann war Freimaurer, seit zwanzig Jahren. Der Fund ist ein Erbstück seines Großvaters, kein Hinweis.
2	Ein Kalendereintrag „Logenabend, 19:30“ im Handy eines Zeugen.	Der Zeuge ist Mitglied einer regulären Loge in Hannover. Der Abend war ein Vortrag über Stadtgeschichte.
3	Ein Foto von 1937, das Männer mit Schurzen und Zirkeln vor einem Gutshaus zeigt.	Es ist eine Logenfeier, keine Verschwörung. Das Gutshaus gehört einem Mitglied.
4	Ein Brief mit der Anrede „Bruder“ und einem Siegel, das ein Auge im Dreieck zeigt.	Der Brief stammt von 1968 und ist eine Einladung zu einem Wohltätigkeitsessen.
5	Ein leerer Raum in einem Keller mit schwarz-weißem Fliesenboden, in der Mitte ein Tisch, darauf ein aufgeschlagenes Buch.	Der Raum ist der Übungsraum einer Loge. Das Buch ist ein Protokoll von 1998.
6	Ein Mann, der nachts mit einem Koffer ein Logenhaus betritt und ohne ihn wieder geht.	Der Koffer enthält eine Spende für ein Kinderhospiz. Der Mann ist Schatzmeister.

Ein Führungsoffizier in der Loge

Dr. Cornelius Weber

Führungsoffizier des Ermittlungszweigs in Hannover · Menschen

Weber ist seit 2008 Freimaurer, aufgenommen auf Anweisung der Druckerei, die eine Legende für ihn baute: ein pensionierter Richter, der nach dem Tod seiner Frau einen Kreis sucht, der ihm Halt gibt. Die Legende ist so gut, dass Weber in der Loge als ruhiger, zuverlässiger Bruder gilt, der selten spricht und gut zuhört.

Was Weber in der Loge erfährt, ist selten spektakulär. Er hört von Grundstücksverkäufen, von Erbstreitigkeiten, von einem Mitglied, das in Basel eine Stiftung gegründet hat. Er hört von einem Bruder, der in den Neunzigern für einen britischen Dienst gearbeitet hat und jetzt in Hamburg lebt. Er hört von einem alten Protokollbuch, das seit 1872 in der Logenbibliothek steht und das niemand lesen darf, weil es aus einer anderen Loge stammt. Das Gerücht besagt, es enthalte die Gründungsurkunde einer Loge, die es nicht mehr gibt. Weber hat das Buch nie gesehen.

Einmal im Jahr berichtet Weber an die Druckerei. Die meisten Informationen sind wertlos. Aber im Oktober 2026 hörte er von einem Mitglied, das in Brüssel einen Buchhalter kennt, der plötzlich verschwunden ist. Der Buchhalter war Mitglied einer Internetgruppe namens „Illuminati Europa“. Weber meldete den Namen. Die Meldung bestätigte der Druckerei nur eine Spur, die sie bereits hatte. Die Graue Akte „Das Zweite Licht“ selbst entstand durch einen Beobachter in Brüssel, der die Vermisstenmeldungen der belgischen Polizei abfing, weil auf den Rechnern der Vermissten ein Ritual der Druckerei von 1971 lag.

Weber ist kein Kämpfer. Er trägt keine Waffe. Er kennt die Loge, ihre Rituale, ihre Mitglieder. Er weiß, dass die Loge Zum Schweigenden Kreis in Uppsala existiert, aber er weiß nicht, was sie ist. Er hat einmal gehört, dass ein Bruder aus Hannover 1938 nach Stockholm fuhr, um einen Mann namens Hallström zu besuchen. Mehr nicht.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Menschenkenntnis 4 + 3, Täuschung 4 + 4, Verhandeln 3 + 3
Besonderheit	Kennt die Loge „Zum Verschlossenen Auge“, ihre Rituale, ihre Mitglieder. Einmal im Jahr berichtet er an die Druckerei
Schwäche	Ist kein Kämpfer und trägt keine Waffe. Seine Legende ist so gut, dass er in der Loge als ruhiger Bruder gilt, der selten spricht
Verhalten	Hört zu, spricht selten, meldet nur, was die Druckerei wissen muss. Er weiß, dass er eine Kulisse ist, und spielt seine Rolle

Aufhänger

Weiße Akte „Winkelmaß“. Ein pensionierter Zahnarzt in Hannover hat bei der Polizei angezeigt, dass jemand in seine Loge eingebrochen ist und nichts gestohlen hat, außer einem Buch mit Protokollen von 1872. Die Polizei hält den Fall für belanglos. Ein Beobachter von O.D.I.N. hat die Meldung abgefangen, weil das Jahr 1872 in einer offenen Akte vorkommt. Die Zelle soll herausfinden, ob das wichtig ist. Es ist ein Tag Arbeit. Die Loge in Hannover ist eine Tochter der Loge in Uppsala. Das gestohlene Buch enthält eine Abschrift der Gründungsurkunde der Loge Zum Schweigenden Kreis.

Wer es gestohlen hat, ist ein Bote aus Uppsala, ein ehemaliger Archivar, der für die Loge arbeitet und nicht weiß, was er trägt. Er wurde geschickt, um es zu holen, und kennt nur den Auftrag, nicht den Inhalt. Die Zelle findet ihn in einem Hotel in Hannover, mit dem Buch im Koffer.

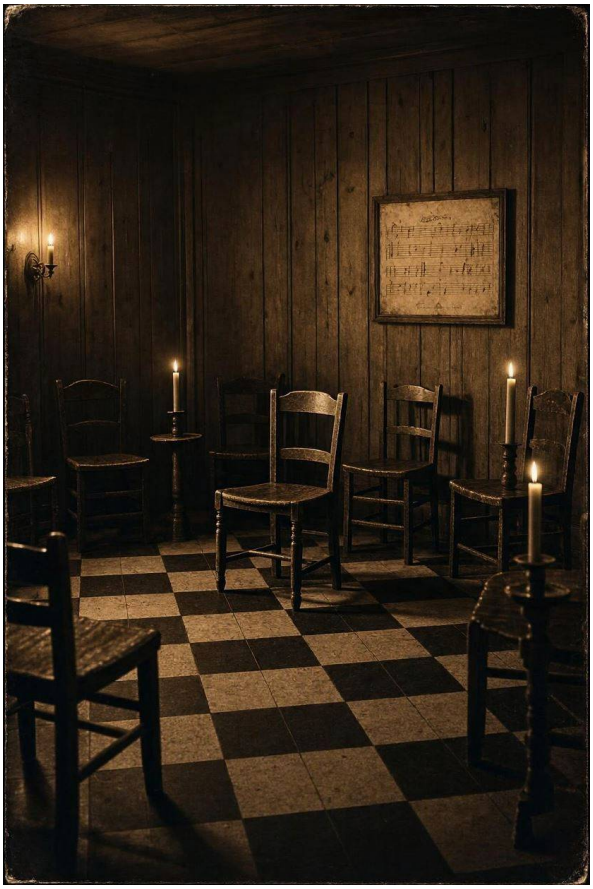
Weiße Akte „Der Illuminat“. In einem Internetforum behauptet ein Nutzer namens „Weishaupt1776“, er sei ein direkter Nachfahre des Gründers und besitze den echten Siegelring mit dem Auge. Er bietet an, Mitgliedschaften zu verkaufen, für 500 Euro pro Stück. Die Druckerei hat den Beitrag entdeckt und will wissen, ob der Mann nur ein Betrüger ist oder ob er etwas Echtes besitzt. Die Zelle soll ihn in Leipzig aufsuchen, wo er in einer kleinen Wohnung lebt, umgeben von ausgedruckten Webseiten. Der Ring ist eine der hundert Kopien, die die Druckerei 1968 anfertigen ließ, gekauft auf einem Flohmarkt. Der Mann ist harmlos. Aber in seiner Wohnung liegt ein Buch, das er nicht haben dürfte: ein Druck der Druckerei von 1971, mit einem echten Kreis als Ornament.

Weiße Akte „Der Logenbruder“. Ein Mitglied der Loge „Zum Verschlossenen Auge“ in Hannover, ein Immobilienmakler, hat einem anderen Mitglied erzählt, er habe in einem alten Haus in Hildesheim einen Keller gefunden, in dem ein Kreis auf den Boden gemalt ist. Der Kreis sei warm. Das andere Mitglied ist Cornelius Weber. Er meldet den Fund an die Druckerei, die eine Weiße Akte anlegt. Die Zelle soll den Keller prüfen. Der Kreis ist mit roter Farbe gemalt, von Jugendlichen, die dort eine Party gefeiert haben. Die Wärme kommt von einer defekten Heizungsleitung. Der Fall ist ein roter Hering. Aber im Nachbarhaus wohnt eine alte Frau, die seit einer Woche nachts ein Lied singt, das niemand kennt.

Loge Zum Schweigenden Kreis

Die Loge Zum Schweigenden Kreis ist eine kleine, alte Loge in Uppsala, die seit 1872 ein Lied, einen Namen und eine Schuld bewahrt. Sie arbeitet im siebten Grad, hat aber mit Freimaurerei nichts zu tun. Für die Spielleitung zählt sie, weil sie mehr über die Nacht von 1871 weiß als O.D.I.N. und weil ihr Plan, die fehlende Seite zurückzuholen, die Welt verändern kann.

„Wir haben nie gesungen. Wir haben nur zugehört, damit niemand vergisst, dass gesungen wurde.“
Der Meister vom Schweigenden Kreis



Merkmal	Angabe
Art	Loge, regulär dem Bund angeschlossen, Arbeit im siebten Grad ohne freimaurerischen Bezug
Sitz	Logenhaus in Uppsala, Svartbäcksgatan 14
Beziehung	Duldung
Stärke	1
Wissen	4
Plan	Die Seite von 1871, Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Der Meister vom Schweigenden Kreis

Geschichte

1871, Solbergsee. Die Kinder des Guts sitzen nachts im Kreis und singen ein altes Lied, das ihnen der Hauslehrer beigebracht hat. Am Morgen sind der Hauslehrer und ein Kind aus der Mitte des Kreises fort. Der Pfarrer schreibt eine Seite ins Kirchenbuch, legt sie dann in die Hausbibel des Guts.

Januar 1872, Uppsala. Der Gutsherr, dessen zwei Kinder in jener Nacht im Kreis saßen, gründet gemeinsam mit dem Pfarrer die Loge Zum Schweigenden Kreis. Der

Gutsherr schreibt das Lied aus dem Gedächtnis seiner Kinder als Notenschrift auf. Die Loge erhält eine Satzung und wird dem Bund angeschlossen.

1872, Atlantik. Eine Brigg wird verlassen gefunden. Ihr Kapitän war Mitglied der Loge. Im zweiten Logbuch stehen die Kreise. Das Logbuch liegt heute in der Logenbibliothek.

1938, Uppsala. Viktor Hallström findet die fehlende Seite in der Hausbibel des Guts. Ein Logenbruder besucht ihn in Stockholm. Danach schreibt Hallström drei Wochen lang nichts. Was besprochen wurde, weiß nur die Loge. Seit diesem Jahr fordert die Loge die Seite zurück, weil Hallström sie nicht herausgab.

1957, Uppsala. Dr. Heinrich Sander kommt zurück, kaum gealtert. Hallström lässt Sanders Namen im Besucherbuch des Landesarchivs überschreiben. Die Loge weiß, wessen Name unter der Tinte liegt. Sie hat es nie gesagt.

1985, Stockholm. Hallström stirbt. Die Revision holt seine Wand ab. Mit Hallströms Tod verliert die Loge die Spur zu seinem Versteck. Erst Jahre später erfährt sie vom zweiten Fach des Stahlschranks und beginnt, die Registratur genauer zu beobachten.

2026, Uppsala. Folio-7 findet den Abdruck der fehlenden Seite im Kirchenbuch. Die Loge bemerkt seinen Besuch im Landesarchiv und beginnt, die Registratur genauer zu beobachten.

Was nur die Spielleitung weiß. Die Loge hat zwei Totenköpfe. Sie weiß, dass die Seite im zweiten Fach des Stahlschranks liegt. Sie wartet auf eine Gelegenheit, sie zurückzuholen.

Was sie wollen

Die Loge will die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch von 1871 zurück nach Uppsala holen und wieder in das Buch legen. Sie glaubt, dass das Buch sonst offen bleibt, und dass die Kreise nur schweigen, wenn die Seite an ihrem Platz ist. Die Loge hält sich für die Hüterin eines Wissens, das niemand sonst bewahren will, und für die letzte Instanz, die den Namen des Hauslehrers kennt, ohne ihn zu missbrauchen.

Köpfe

Der Meister vom Schweigenden Kreis

Meister vom Stuhl · Menschen

Carl-Johan Rosenqvist, 78 Jahre alt, ein alter Mann mit weißem Bart, dunklem Anzug und einem Siegelring mit einem Kreis. Er ist der Hüter des Liedes und des Namens, und er will die Seite zurück, ohne dass O.D.I.N. die Loge zerschlägt. Er weiß das Lied von 1871, den Namen des Hauslehrers und wessen Name 1957 im Besucherbuch überschrieben wurde. Sein Geheimnis ist, dass sein Vorgänger 1957 Hallström half, Sander zu verstecken, und dass er die Wahrheit aus dem Protokollbuch der Loge kennt. Er redet bedächtig, höflich, in vollständigen Sätzen, und stellt Fragen, statt Antworten zu geben.

Wert	Angabe
Werte	Meister vom Schweigenden Kreis (Spielleiterbuch, Bedrohungsatlas)
Verhalten	Wartet, beobachtet, prüft. Er gibt nur, was man verdient hat, und er erkennt, wer lügt.

Die Archivarin

Hüterin der Logenbibliothek · Menschen

Elsa Norberg, 64 Jahre alt, eine schmale Frau mit grauem Haarknoten, Brille und Wolljacke, die nach Papier riecht. Sie will die Ordnung der Bibliothek bewahren und das Logbuch vor fremden Händen schützen. Sie kennt die Notenschrift des Liedes, die Geschichte der Brigg, die Namen der Gründer und die Kreise aus dem Logbuch. Ihr Geheimnis ist, dass sie 2019 eine Kopie der Kreise an einen Antiquar in Hannover verkauft hat, um die Loge zu finanzieren. Das Original ist noch da. Sie redet leise, präzise, mit langen Pausen, und zitiert aus alten Büchern.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner.
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 7
Fertigkeiten	Geschichte 4 + 4, Okkultismus 4 + 3, Wahrnehmung 3 + 3
Grauen	Keines
Besonderheit	Kennt jede Seite in der Logenbibliothek und merkt, wenn etwas fehlt oder bewegt wurde.
Schwäche	Ihre Angst vor dem Meister. Sie würde lügen, um ihn zu schützen.
Verhalten	Beobachtet, notiert, schweigt. Sie spricht nur, wenn der Meister es erlaubt.

Der junge Bruder

Logenbruder im dritten Grad · Menschen

Martin Ekdahl, 35 Jahre alt, ein sportlicher Mann mit kurzem blondem Haar und einem Anzug, der eine Nummer zu groß ist. Er will die Loge modernisieren und

O.D.I.N. als Partner gewinnen. Er kennt die Satzung, die Gründungsgeschichte und die Namen der aktuellen Mitglieder, aber nicht das Lied. Sein Geheimnis ist, dass er 2025 einem Stockholmer Reporter von der Loge erzählt hat, ohne Namen zu nennen. Der Reporter arbeitet für eine Internetgruppe namens „Illuminati Europa“. Er redet schnell, begeistert, mit vielen Fragen, und unterbricht sich selbst.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Fertigkeiten	Überzeugen 3 + 3, Kontakte 3 + 3, Täuschung 2 + 2
Grauen	Keines
Besonderheit	Hat Zugang zu den Räumen der Loge, aber nicht zur Bibliothek.
Schwäche	Seine Naivität. Er glaubt, dass O.D.I.N. und die Loge Freunde sein können.
Verhalten	Redet zu viel, vertraut zu schnell, bereut zu spät.

Der stille Bruder

Ältestes Mitglied · Menschen

Henrik Gyllen, 81 Jahre alt, ein gebeugter alter Mann mit Stock, der bei jedem Treffen in der letzten Reihe sitzt und nie spricht. Er will nichts mehr und wartet auf das Ende. Er kennt den Besuch von 1938 aus den Erzählungen seines Vaters und aus dem Protokollbuch, den Namen des Hauslehrers und den Grund, warum die Loge schweigt. Sein Geheimnis ist, dass er der Urenkel des Gutsherrn ist, dessen zwei Kinder 1871 im Kreis saßen. Eines der Kinder war seine Großmutter. Er redet gar nicht. Er nickt, schüttelt den Kopf, geht.

Der Antiquar

Bibliothekar der Loge · Menschen

Alfred Sundberg, 73 Jahre alt, ein alter Mann mit runder Brille und einer Aktentasche voller Bücher. Er will die Seite von 1871 zurückholen, notfalls mit O.D.I.N.s Hilfe. Er weiß, dass der Stein am Solbergsee alt ist und dass die Loge das Lied bewahrt, und er kennt die Kreise aus der Logenbibliothek. Sein Geheimnis ist, dass er den Runenstein am Solbergsee absichtlich freilegen ließ, um O.D.I.N. zu zwingen, die offene Akte von 1871 zu öffnen. Er hat nicht verstanden, was er geweckt hat. Er redet leise, zitiert aus alten Büchern und vermeidet direkte Antworten.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner.
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 7
Fertigkeiten	Geschichte 4 + 4, Okkultismus 3 + 3, Täuschung 3 + 2
Grauen	Keines
Besonderheit	Kennt die Logenbibliothek und ihre Schätze. Hat Kontakte zu Antiquaren in ganz Europa.
Schwäche	Seine Ungeduld. Er will die Seite so sehr, dass er Risiken eingeht, die der Meister nie billigen würde.
Verhalten	Wirkt nervös, blättert in Büchern, spricht über alte Steine und Kreise. Er singt das Lied heimlich, wenn er allein ist.

Stützpunkte

Das Logenhaus in Uppsala. Svartbäcksgatan 14, ein schmales Haus aus dem 19. Jahrhundert mit Holzvertäfelung und einem Kreis im Fußboden des Versammlungsraums. Dort liegen die Logenbibliothek mit dem Protokollbuch von 1872, dem Logbuch der Geisterbrigg und der Notenschrift des Liedes, ein Versammlungsraum mit sieben Stühlen und ein Keller mit einem Salzring. Anwesend sind der Meister, die Archivarin, Martin Ekdahl und Alfred Sundberg. Henrik Gyllen kommt einmal im Monat. Man gelangt durch die Vordertür hinein, wenn man als Gast geladen ist, oder durch den Hinterhof, wenn man die Tür zum Keller kennt. Die Bibliothek ist verschlossen, der Schlüssel hängt am Gürtel der Archivarin.

Das Gutshaus am Solbergsee. Am Nordufer des Sees, schon vor 1937 ein Sanatorium, seit 1938 gesperrt, heute leer und baufällig. Dort sind die Wand mit den Kreisen unter der Tapete, der Speisesaal, in dem 1938 die Kinder saßen, und im Keller ein alter Raum mit einem Salzring. Niemand ist dort. Der Waldgänger kommt, wenn der Stein bewegt wird. Man gelangt durch die verriegelte Vordertür, durch ein Fenster im Erdgeschoss oder über den alten Lieferanteneingang an der Nordseite hinein.

Das Pfarrhaus in Solberg. Neben der Kirche, ein rotes Holzhaus mit einem kleinen Archiv. Dort liegt die Kiste mit alten Papieren, darunter der Zeitungsartikel von 1872 und der Brief des Pfarrers. Das Kirchenbuch von 1841 bis 1893 liegt im Landesarchiv Uppsala. Anwesend ist Pfarrer Mattias Berg, 61, der die Ruhe im Dorf bewahren will. Man gelangt durch die Vordertür hinein,

wenn man einen Grund nennt. Das Archiv ist im hinteren Raum, die Tür ist meist offen.

Das Landesarchiv Uppsala. Ein Kellerraum mit Klimaanlage im Landesarchiv Uppsala. Dort liegt das Kirchenbuch von Solberg, 1841 bis 1893, mit dem abgebrochenen Eintrag und dem Abdruck der fehlenden Seite. Ein ehemaliger Logenbruder meldet Besucherbucheinträge. Man gelangt nur mit Erlaubnis des Archivs hinein, in weißen Baumwollhandschuhen.

Mittel

Geld. Ein Stiftungskonto in Uppsala mit etwa 200.000 Euro, verwaltet vom Meister. Die Loge lebt von den Zinsen und gelegentlichen Verkäufen aus der Bibliothek.

Leute. Sieben aktive Mitglieder, alle über 60 außer Martin Ekdahl, keine ausgebildeten Kämpfer. Dazu ein Netz von ehemaligen Mitgliedern in Schweden und Deutschland, das Informationen liefert.

Ausrüstung. Keine Waffen. Ein alter VW-Bus, ein Faxgerät, ein Tresor im Keller.

Artefakte. Das Logbuch der Geisterbrigg, die Notenschrift des Liedes, eine Abschrift der Kreise von der Wand des Gutshauses.

Verbindungen. Ein Antiquar in Hannover, der für die Loge nach alten Büchern sucht. Ein ehemaliger Logenbruder im Landesarchiv Uppsala, der Besucherbucheinträge meldet. Über den Antiquar in Hannover kann die Loge Söldner von Grey Meridian anheuern.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat. Die Registratorin in Stockholm, die seit Jahren einen stillen Briefwechsel mit dem Meister führt. Folio-7, der 2026 das Kirchenbuch einsehen wollte und von der Loge beobachtet wurde.

Was O.D.I.N. weiß. Dass die Loge existiert, dass sie das Lied bewahrt, dass sie die Seite will. Nicht, dass sie den Namen von 1957 kennt.

Was die Loge über O.D.I.N. weiß. Dass die Seite im zweiten Fach des Stahlschranks liegt. Dass die Registratur in Stockholm sitzt. Dass Hallström die Seite 1938 fand und nie herausgab. Dass O.D.I.N. die Kreise bewacht, aber nicht versteht.

DER KÖDER

Die Loge bietet einem Agenten Wissen an. Eine Antwort auf eine Frage, die O.D.I.N. nicht beantwortet. Der Name des Hauslehrers, das Lied, die Geschichte von 1871. Sie will dafür eine Seite aus einer Akte der Registratur. Oder die fehlende Seite selbst.

Der Plan: „Die Seite von 1871“

Die Loge will die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch von 1871 zurück nach Uppsala holen und wieder in das Buch legen. Sie glaubt, dass das Buch sonst offen bleibt und dass die Kreise nur schweigen, wenn die Seite an ihrem Platz ist. Die Zelle merkt es zuerst an kleinen Dingen: Ein Logenbruder fragt in Stockholm nach einem Agenten, ein toter Briefkasten enthält eine Nachricht mit einem Kreis, und irgendwann steht ein junger Mann in einem zu großen Anzug vor dem Führungsoffizier und bittet um ein Gespräch.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Loge sucht nach der Seite, ohne zu wissen, wo sie liegt. *Spur:* Nichts. Die Loge ist still.
☠☠☠☠☠	Die Loge erfährt vom zweiten Fach und beginnt, die Registratur zu beobachten. *Spur:* Ein Logenbruder in Stockholm fragt in einem Café nahe der Registratur nach einem Agenten.
☠☠☠☠☠	Die Loge hat einen Plan: Sie will die Seite gegen Wissen tauschen. *Spur:* Ein toter Briefkasten in Uppsala enthält eine Nachricht mit einem Kreis.
☠☠☠☠☠	Die Loge schickt Martin Ekdahl, um mit O.D.I.N. zu verhandeln. *Spur:* Ein junger Mann in einem zu großen Anzug sucht in Stockholm Kontakt zum Führungsoffizier der Zelle.
☠☠☠☠☠	Die Loge heuert über den Antiquar in Hannover Profis von Grey Meridian an, um die Seite zu stehlen. Der Einbruch scheitert am Stahlschrank. *Spur:* Eine Notenzeile am Tatort in der Registratur.
☠☠☠☠☠	Die Seite liegt wieder in Uppsala, im Kirchenbuch. In der folgenden Nacht singen im Umkreis von 100 km alle Kinder im Schlaf. *Spur:* Eine Zeitungsmeldung über singende Kinder in Schweden. Die Sänger bekommen einen Totenkopf dazu.

Der Schlüsselkopf ist der Meister vom Schweigenden Kreis, Carl-Johan Rosenqvist. Er ist der Einzige, der das Lied von 1871 vollständig kennt und den Namen des Hauslehrers aussprechen darf. Schaltet die Zelle ihn aus,

verliert der Plan zwei Totenköpfe, und die Loge würfelt nach der nächsten Mission nicht, weil sie ohne ihren Meister keine Entscheidung trifft. Aber die Zelle verliert auch die einzige Quelle, die ihr den Namen von 1957 freiwillig sagen könnte.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet die Loge mit einem Gegenzug.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Ein Zeuge verschwindet. Der Antiquar in Hannover, der für die Loge arbeitet, taucht nicht mehr auf. Seine Wohnung ist leer, die Bücher sind fort.
3 bis 4	Eine Drohung. Die Zelle findet einen Umschlag mit einer Notenzeile und einem Satz: „Wir wissen, wen Sie suchen. Wir wissen, wer ihn versteckt hat.“
5 bis 6	Ein Kontakt schweigt. Der Führungsoffizier der Zelle bekommt einen Anruf aus Uppsala und legt auf, ohne zu sprechen. Danach gibt er der Zelle keine Informationen mehr über die Loge.

Verbindungen

- **Bei 💀💀🦴🦴🦴:** „Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort) gewinnt einen Totenkopf. Don Matteo Riva erfährt von der Loge und ihrem Wissen um 1871 und sieht darin einen weiteren Beweis.
- **Bei 💀💀💀💀🦴:** „Das Zweite Licht“ (Die Erleuchteten) gewinnt einen Totenkopf. Ein Logenbruder erzählt einem Reporter von den Kreisen, und die Geschichte landet bei „Illuminati Europa“.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Die Treppe“ (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Die Kinder im Umkreis singen das Lied von 1871, und die Sänger hören es (Spielleiterbuch, „Pläne verbinden“).

Aufhänger

Weiße Akte „Winkelmaß“. Ein pensionierter Zahnarzt in Hannover meldet einen Einbruch in seine Loge. Gestohlen wurde nichts, außer einem Protokollbuch von 1872. Die Zelle soll herausfinden, ob das wichtig ist. Es ist wichtig, weil die Loge in Hannover eine Tochter der Loge in Uppsala ist und das Buch eine Abschrift der Gründungsurkunde der Loge Zum Schweigenden Kreis enthält.

Graue Akte „Der Hauslehrer“. Bei Bauarbeiten am Solbergsee wird 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.

Rote Akte „Die Seite“. Die Loge hat Profis von Grey Meridian angeheuert, um in die Registratur einzubrechen. Die Zelle erfährt davon, als ein Einbruch in den Keller der Registratur scheitert und am Tatort eine Notenzeile zurückbleibt. Die Loge wird es erneut versuchen, und die Zelle muss sie aufhalten, bevor die Seite verschwindet.

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

Nach dem fünften Totenkopf

Die Seite liegt wieder im Kirchenbuch von Uppsala. In der folgenden Nacht singen im Umkreis von 100 km alle Kinder im Schlaf. Die Loge hat ihr Ziel erreicht, aber das Lied ist lauter als je zuvor. Der Meister schließt die Loge für drei Monate und verbrennt die Kopie der Notenschrift.

Der nächste Plan: „Das Lied bewahren“ 💀🦴🦴🦴🦴. Die Loge will verhindern, dass das Lied in falsche Hände gerät, und beginnt, alle Kopien einzusammeln, die sie je verkauft hat.

> **AUS DEN GRAUEN AKTEN**
>
> Akte 6 „Der Hauslehrer“ zeigt, wie die Loge in diesen Plan verstrickt ist. Alfred Sundberg, der Antiquar aus Uppsala, lässt den Runenstein am Solbergsee freilegen, um O.D.I.N. zu zwingen, die offene Akte von 1871 zu öffnen. Er hofft, die Loge bekomme so die fehlende Seite zurück. Enttarnt die Zelle Sundberg und sichert den Stein, verliert die Loge einen Totenkopf. Entkommt Sundberg mit neuem Wissen über den Verbleib der Seite, gewinnt die Loge einen Totenkopf. In beiden Fällen weiß die Loge danach mehr über die Zelle als die Zelle über die Loge.

Die Erleuchteten

Die Erleuchteten sind eine von der Druckerei erfundene Geheimgesellschaft, die längst echte Mitglieder hat und deren dekorative Rituale seit 2011 teilweise wirken. Der Operative Zweig kann die Legende nicht beerdigen, weil

tausend Menschen sie tragen. Für die Spielleitung sind sie ein Gegner, der aus einem Fehler der eigenen Organisation entstanden ist. Sie zeigen, was passiert, wenn eine Legende sich selbständig macht.

„Dekoration. Nicht verwenden."
Randvermerk der Setzerin, Kompendium der Druckerei, 1971

Merkmal	Angabe
Art	Geheimbund, entstanden aus einer Legende der Druckerei
Sitz	Kein fester Sitz. Die größte aktive Gruppe arbeitet in Brüssel, Anderlecht. Die Legende selbst wird von Zürich aus gepflegt.
Beziehung	Werkzeug, außer Kontrolle
Stärke	2
Wissen	2
Plan	„Das Zweite Licht", Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Maarten de Vries, 34, Adept der Erleuchteten, Anderlecht

Geschichte

1968: Die Druckerei in Zürich legt die Legende „Die Erleuchteten" an: ein angeblicher Nachfolgeorden der Illuminaten, mit Mitgliedslisten, Ritualen, Büchern und später Webseiten. Zweck: Gerüchte über O.D.I.N. aufsaugen und ins Lächerliche lenken.

1971: In einem internen Kompendium der Druckerei erscheint das Ritual „Das Zweite Licht", abgeschrieben aus der Handschrift MS Arcana 114 des Kollegiums. Die Druckerei verwendet den siebten Kreis als Ornament. Die Setzerin notiert am Rand: „Dekoration. Nicht verwenden."

1980er und 1990er: Die Legende wächst. Menschen treten den Erleuchteten bei, gründen Zirkel, tauschen Schriften. Die Druckerei beobachtet das, hält es aber für harmlos.

2003: Die erste Webseite der Erleuchteten geht online, betrieben von der Druckerei. In Foren entstehen unabhängige Gruppen, die die Legende für echt halten.

2011: Die Häufung. Einige Rituale aus den Büchern der Erleuchteten funktionieren plötzlich, darunter Kreise aus MS Arcana 114. Die Druckerei versucht, die Bücher aus dem Umlauf zu nehmen, aber es gibt zu viele Kopien.

2024: In Brüssel gründet Nadia El-Khoury das Forum „Illuminati Europa". Maarten de Vries tritt bei und beginnt, das Ritual „Das Zweite Licht" zu studieren.

Oktober 2026: Maarten de Vries führt das Ritual in seinem Keller in Anderlecht durch. Sophie Renard, 28, Jonas Vermeulen, 41, und Aylin Demir, 31, verschwinden. Der Kreis ist warm. Die Erleuchteten haben 💀💀💀💀💀.

Was nur die Spielleitung weiß: Die Druckerei hat den Operativen Zweig nie offiziell über das Ausmaß informiert. Ein Legendenschreiber namens Georg Wendlinger betreut die Erleuchteten seit 2012, weil er die Legende für beherrschbar hielt. Er weiß inzwischen, dass er sich geirrt hat.

Was sie wollen

Die Erleuchteten wollen die „Erleuchtung": den Kontakt zu einer höheren Macht, die sie hinter den Symbolen der Illuminaten vermuten. Die Brüsseler Gruppe glaubt, das Ritual „Das Zweite Licht" öffne den Weg zu dieser Macht. Maarten de Vries will das Ritual vollenden und das „Zweite Licht" sehen.

Sie glauben, im Recht zu sein, weil sie die Zeichen ernst nehmen, die andere nur als Verschwörung belächeln. Sie halten sich für die wenigen Wissenden, die den Schleier durchschauen.

Köpfe

Georg Wendlinger

Legendenschreiber · Menschen

Schmal, grauer Anzug, Lesebrille an einer Kette, wirkt wie ein Mann, der seit Jahren nur Akten sieht. Er pflegt Webseiten, Foren und Mitgliedslisten, löscht gefährliche Beiträge und beobachtet die Zirkel. Er will die Legende stabilisieren, ohne dass der Rat oder die Öffentlichkeit erfährt, wie außer Kontrolle sie ist. Er verschweigt, dass er 2021 einen internen Bericht über funktionierende Rituale gefälscht hat, um eine Beerdigung der Legende zu verhindern. Er redet trocken und amtlich, in Aktenzeichen und Vermerken, und sagt nie mehr, als er muss.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Fertigkeiten	Täuschung 4, Ermittlung 4
Besonderheit	Kennt jede Legende der Erleuchteten und kann Mitgliederlisten fälschen. Kann eine Spur in einer Stunde verwischen.
Schwäche	Er ist kein Kämpfer. Ein Beweis für seine Fälschung von 2021 macht ihn zum Werkzeug der Zelle.
Verhalten	Beobachtet, telefoniert, löscht. Zieht sich zurück, sobald er O.D.I.N. in der Nähe vermutet.

Maarten de Vries

Adept der Erleuchteten · Menschen

Blass, unrasiert, dunkle Augenringe, trägt ein zu großes Hemd und einen Ring mit einem Auge. Er hat das Ritual „Das Zweite Licht“ durchgeführt und glaubt, die drei Verschwundenen seien „erleuchtet“ worden. Er will das Ritual vollenden und das „Zweite Licht“ sehen. 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.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Ritualkraft 3 + 3, Schaden 3, Rüstung zählt nicht, oder Messer 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 10
Fertigkeiten	Überzeugen 3
Grauen	Keines, solange er im Kreis steht.
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 die Worte aus dem Buch. Bricht zusammen, wenn der Kreis versiegelt wird.

Nadia El-Khoury

Moderatorin · Menschen

Kurze dunkle Haare, Lederjacke, der Rechner immer dabei, wirkt wie eine überarbeitete Projektmanagerin. Sie hat die Gruppe gegründet und verwaltet die Mitgliederlisten. Sie will die Gruppe schützen, hält das Ritual für ein Rollenspiel und will keinen Skandal. Sie verschweigt, dass sie selbst einmal einen kleinen Kreis aus einem Buch der Erleuchteten gezeichnet hat, aber nie ein Ritual durchführte, und dass sie fürchtet, es könnte trotzdem etwas bemerkt haben. Sie redet schnell, mit vielen englischen Wörtern, und unterbricht andere.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pfefferspray 2 + 2, kein Schaden, das Ziel ist eine Runde lang geblendet (−2 Würfel)
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 8
Fertigkeiten	Hacking 3, Überzeugen 3
Besonderheit	Kann die Forendaten in einer Stunde löschen oder weitergeben. Kennt alle Mitglieder der Gruppe mit Namen und Adresse.
Schwäche	Sie hat Angst vor dem, was in Brüssel geschehen ist. Wer ihr Schutz bietet, bekommt alles.
Verhalten	Redet, verhandelt, löscht Daten. Flieht, wenn sie O.D.I.N. erkennt.

Thomas Peeters

Aussteiger · Menschen

Kräftig, kurze Haare, trägt eine alte Bundeswehrjacke, wirkt wie ein Mann, der sich lange versteckt hat. Er war

bis Oktober 2026 Mitglied der Brüsseler Gruppe und hat sich nach dem Verschwinden der drei zurückgezogen. Er will vergessen, was er gesehen hat, und will keine Zeugenaussage, keinen Kontakt, keine Akte. Er verschweigt, dass er eine Kopie des Rituals und einen kleinen Kristall aus Maartens Keller gestohlen hat, beides in einem Schließfach am Brüsseler Südbahnhof deponiert. Er redet abgehackt, misstrauisch, wiederholt sich.

Hieronymus Falkenrath

Großmeister · Menschen

Groß, silbernes Haar, teurer Mantel, trägt einen Siegelring mit einem Auge an der rechten Hand. Er hält den Orden für echt und glaubt, die Druckerei sei nur eine Legende, die den Orden tarnt. Er will den Orden aus dem Verborgenen führen und die „Erleuchtung“ für alle Mitglieder erreichen, und er will das Ritual aus Brüssel für seinen eigenen Zirkel. Er verschweigt, dass er nie ein Ritual durchgeführt hat, weil er fürchtet, es könnte ihn verzehren, und dass er andere vorschickt. Er redet salbungsvoll, mit langen Sätzen, und nennt sich selbst „Großmeister“.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 12
Fertigkeiten	Führung 4, Überzeugen 4
Besonderheit	Kann Mitglieder der Erleuchteten zu fanatischem Einsatz bringen. Kennt die Riten des Ordens auswendig.
Schwäche	Er ist eitel. Wer ihn als Großmeister anerkennt, bekommt Zugang. Wer ihn lächerlich macht, macht ihn zum Feind.
Verhalten	Hält Audienzen, erteilt Weihen, schickt Anhänger nach Brüssel. Kämpft nur, wenn er sich sicher fühlt.

Stützpunkte

Reihenhaus Rue de la Croix 17, Anderlecht, Brüssel

Ruhige Straße mit Reihenhäusern aus Backstein. Das Haus ist unauffällig, der Vorgarten verwildert. Im Keller liegt ein Kreis aus Kreide und Asche, etwa zwei Meter Durchmesser, in der Mitte ein faustgroßer Kristall. Der Kreis ist warm. Im Wohnzimmer liegen Bücher der Erleuchteten, Kerzen, Notizen. Im Garten Aschereste. Maarten de Vries hält sich dort auf, manchmal ein oder zwei Anhänger aus dem Forum, die er eingeweiht hat. Die Tür ist meist abgeschlossen. Ein Fenster im Erdgeschoss ist lose. Der Keller hat ein kleines Fenster zum Garten, das sich von außen öffnen lässt, mit einer Probe auf Sicherheitssysteme gegen Machbar (2).

Café „Le Dernier Cercle“, Rue de la Croix 34, Anderlecht

Ein kleines Café gegenüber dem Reihenhaus, mit Blick auf die Straße. Dort ist ein Stammtisch der Brüsseler Gruppe. An der Wand hängt ein gerahmter Druck mit einem Auge im Dreieck. Der Wirt weiß nichts, aber er kennt die Gesichter. Nadia El-Khoury ist dort, manchmal Thomas Peeters, gelegentlich andere Mitglieder. Wer sich als Mitglied ausgibt, bekommt am Stammtisch Auskunft, mit einer Probe auf Täuschung gegen Machbar (2).

Schließfach 214, Südbahnhof Brüssel

Im Schließfachbereich des Bahnhofs, Ebene -1, nahe dem Ausgang zur Avenue Fonsny. Dort liegen eine Kopie des Rituals „Das Zweite Licht“, ein kleiner Kristall aus Maartens Keller und ein Notizbuch von Thomas Peeters. Der Schlüssel liegt bei Thomas Peeters. Ohne Schlüssel braucht es eine Probe auf Sicherheitssysteme gegen Schwer (3), um das Schloss zu öffnen.

Stadthaus in Lyon, Rue de la Charité 9

Ein altes Bürgerhaus im Vieux Lyon, mit schwerer Holztür und einem Innenhof. Im Inneren ein Versammlungsraum mit Kerzen, Siegeln und einem großen Tisch. In einem Schrank liegen Ritualbücher, darunter eine Abschrift von „Das Zweite Licht“. Im Keller ein gemalter Kreis, der kalt ist. Hieronymus Falkenrath und sein engster Zirkel, etwa sechs Personen, halten sich dort auf. Die Tür ist verschlossen. Ein Agent kann sich als Mitglied ausgeben, mit einer Probe auf Täuschung gegen Schwer (3). Der Hintereingang über den Innenhof ist leichter, Sicherheitssysteme gegen Machbar (2).

Mittel

Geld: Wenig. Die Gruppe finanziert sich über Mitgliedsbeiträge, etwa 200 Euro im Monat. Maarten de Vries lebt von Ersparnissen. Falkenrath hat eigenes Vermögen und finanziert den Zirkel in Lyon.

Leute: In Brüssel etwa zwölf aktive Mitglieder, davon fünf, die Maarten für eingeweiht hält. Europaweit schätzt die Druckerei tausend Menschen, die sich den Erleuchteten zugehörig fühlen. Falkenrath hat in Lyon etwa zwanzig Anhänger.

Ausrüstung: Bücher der Druckerei, Kerzen, Kreide, Asche, ein Kristall aus einem Rissfund in den Ardennen.

Keine Waffen außer Messern und einer Pistole bei Falkenrath.

Artefakte: Der Siegelring mit dem Auge (Spielleiterbuch, Kapitel Artefakte) ist das Vorbild, von dem die Druckerei 1968 hundert Kopien anfertigen ließ. Maarten trägt eine Kopie. Falkenrath trägt eine Kopie und behauptet, sie sei das Original.

Verbindungen: Das Forum „Illuminati Europa“ mit etwa 200 registrierten Mitgliedern. Ein toter Briefkasten in einem Antiquariat in der Rue Blaes, den die Druckerei eingerichtet hat und den Georg Wendlinger kontrolliert. Falkenrath hat Kontakt zu einem Sammler in Lyon, der ihm Kristalle besorgt.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Der Operative Zweig, genauer die Druckerei in Zürich. Georg Wendlinger ist der zuständige Legendenschreiber. Der Führungsoffizier der Zelle hat die Akte „Das Zweite Licht“ von einem Beobachter in Brüssel bekommen, der die Vermisstenmeldungen abgefangen hat.

Was O.D.I.N. weiß: Dass die Erleuchteten eine Legende der Druckerei sind. Dass das Ritual aus MS Arcana 114 stammt. Dass in Brüssel drei Menschen verschwunden sind. Nicht, dass Maarten de Vries das Ritual durchgeführt hat und der Kreis warm ist.

Was die Erleuchteten über O.D.I.N. wissen: Fast nichts. Sie halten O.D.I.N. für einen Teil der Verschwörung, die sie durchschaut haben. Georg Wendlinger weiß alles, aber er schweigt. Falkenrath glaubt, O.D.I.N. sei ein Werkzeug der Illuminaten.

```
DER KÖDER
Georg Wendlinger bietet einem Agenten der
Zelle Zugang zu allen Mitgliederlisten,
Forendaten und internen Berichten der
Druckerei über die Erleuchteten. Dafür will er
Schutz vor dem Rat und die Zusage, dass die
Legende nicht beerdigt wird.
```

Der Plan: „Das Zweite Licht“

Maarten de Vries will das Ritual vollenden. Er glaubt, das „Zweite Licht“ sei eine Erleuchtung. In Wahrheit öffnet der Kreis eine Schwelle, durch die etwas zurückkehren will. Die Zelle merkt es zuerst an den Vermisstenmeldungen, dann an der Wärme im Keller und am Summen, das Psionen in der Nähe hören.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Maarten de Vries liest das Ritual und beschließt, es durchzuführen. *Spur:* Ein Forenbeitrag, in dem er nach „echten Kristallen“ fragt.
☠☠☠☠☠	Maarten kauft einen Kristall im Internet und malt den ersten Kreis in seinen Keller. *Spur:* Ein Postbote bemerkt den Geruch von Asche im Treppenhaus.
☠☠☠☠☠	Maarten lädt Sophie Renard, Jonas Vermeulen und Aylin Demir ein. Das Ritual findet statt. Drei Menschen verschwinden. *Spur:* Die belgische Polizei nimmt Vermisstenanzeigen auf. Ein Beobachter von O.D.I.N. fängt die Meldungen ab. Graue Akte „Das Zweite Licht“.
☠☠☠☠☠	Maarten malt den Kreis jede Nacht neu. Der Kreis bleibt warm. Er wartet auf das „Zweite Licht“. *Spur:* Die Nachbarin hört nachts Gesang aus dem Keller. Ein Forenmitglied postet, Maarten sei „erleuchtet“.
☠☠☠☠☠	Das Ritual beginnt von selbst zu wirken. Der Kreis pulsiert, der Kristall summt. Maarten hört die Stimme. *Spur:* Ein Psion in Brüssel hört ein Summen aus Richtung Anderlecht. Ein Scientist mit Feldscanner misst einen Takt, der dem Klopfen des Öffners ähnelt. Rote Akte.
☠☠☠☠☠	Das Zweite Licht geschieht. Der Kreis öffnet sich. Etwas tritt durch. Maarten wird zum Tor. *Spur:* Die Straße in Anderlecht liegt in der Nacht in Stille. Alle Uhren im Umkreis von 100 Metern bleiben stehen. Schwarze Akte.

Der Schlüsselkopf ist Maarten de Vries. Schaltet die Zelle ihn aus, bevor der fünfte Totenkopf erreicht ist, verliert der Plan zwei Totenköpfe. Nach der nächsten Mission würfelt die Spielleitung für diesen Plan nicht.

Wie sie reagieren

Die Erleuchteten haben Wissen 2. Sie antworten nicht mit einem Gegenzug, sondern reagieren auf die Zelle.

Georg Wendlinger bemerkt, dass O.D.I.N. in Brüssel ermittelt. Er löscht die Spuren der Druckerei und warnt Maarten über einen toten Briefkasten. Maarten de Vries verstärkt das Ritual, malt den Kreis größer und holt zwei Anhänger ins Haus, die ihn bewachen. Nadia El-Khoury schickt eine Nachricht an alle Mitglieder: „Sie sind unter uns. Löscht eure Profile.“ Die Gruppe zerstreut sich.

Verbindungen

- **Bei ☠☠☠☠☠:** „Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis) gewinnt einen Totenkopf. Die

Loge erkennt im Ritual von Anderlecht das Lied von 1871 und glaubt, die Zeit sei gekommen.

- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Die Treppe“ (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Die Sänger hören das Lied aus Anderlecht und finden eine weitere Treppe.

Aufhänger

Weiße Akte „Der Ring“. Ein Antiquitätenhändler in Brüssel meldet, ein Mann habe einen Siegelring mit einem Auge angeboten, der „zu echt“ wirke. Die Zelle soll den Ring prüfen. Es ist eine Kopie aus der Druckerei, aber der Händler hat den Namen des Verkäufers: Maarten de Vries.

Graue Akte „Das Zweite Licht“. In Brüssel sind drei Mitglieder der Internetgruppe „Illuminati Europa“ verschwunden: Sophie Renard, 28, Jonas Vermeulen, 41, und Aylin Demir, 31. Auf ihren Rechnern liegt ein Ritual der Druckerei von 1971. Die Spur führt in den Keller eines Reihenhauses in Anderlecht, wo ein Kreis auf den Boden gemalt ist. Der Kreis ist warm.

Rote Akte „Der warme Kreis“. Ein Psion in Brüssel hört ein Summen aus Anderlecht, das lauter wird. Ein Scientist mit Feldscanner misst einen Takt, der dem Klopfen des Öffners ähnelt. Die Zelle soll das Haus finden und den Kreis versiegeln, bevor das Ritual sich selbst vollendet.

Schwarze Akte „Das Zweite Licht geschieht“. In Anderlecht bleiben alle Uhren stehen. Die Straße ist still. Aus dem Keller eines Reihenhauses dringt Licht, das keine Quelle hat. Der Rat übernimmt. Die Zelle soll das Haus betreten, den Kreis schließen und Maarten de Vries bergen, bevor etwas durchtritt.

Nach dem fünften Totenkopf

Das Zweite Licht ist geschehen. Der Kreis in Anderlecht hat sich geöffnet, und etwas ist durchgetreten. Maarten de Vries ist kein Mensch mehr, sondern ein Tor. Die Straße ist evakuiert, die belgische Polizei spricht von einem Gasleck. O.D.I.N. hat den Keller versiegelt, aber das Summen ist nicht verstummt. Es wandert.

Der nächste Plan: „Die hundert Ringe“ 💀💀💀💀💀. Die Kopien des Siegelrings mit dem Auge, die die Druckerei 1968 anfertigen ließ, beginnen zu wirken. Wer einen Ring trägt, hört die Stimme. Die Erleuchteten suchen die Ringe.

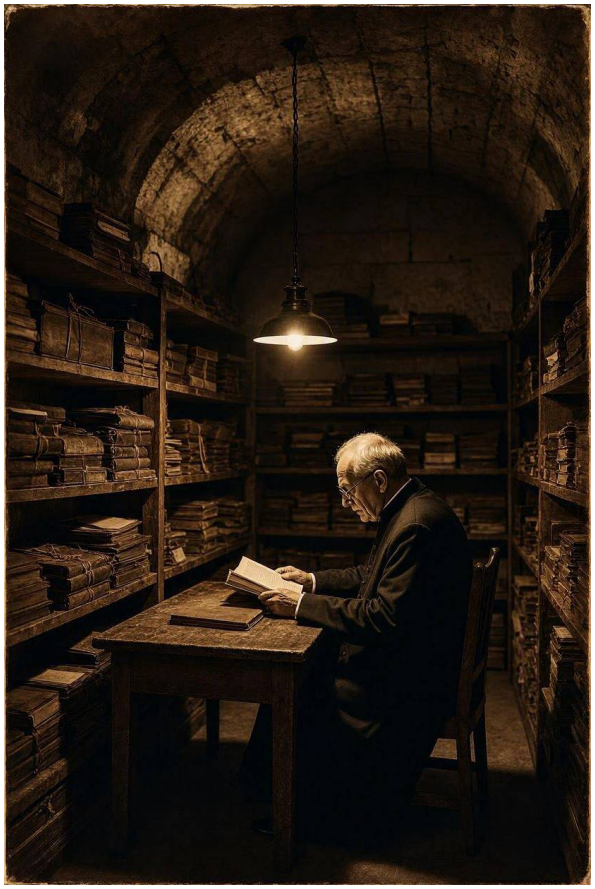
AUS DEN GRAUEN AKTEN

Hat die Zelle Graue Akte 8 „Das Zweite Licht“ gespielt, gilt je nach Ausgang: Wurde der Kreis versiegelt, sinkt der Plan auf 💀💀💀💀💀. Wurde Maarten außerdem festgenommen, ist der Schlüsselkopf ausgeschaltet: Der Plan sinkt auf 💀💀💀💀💀 und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Entkam Maarten oder wurde das Ritual nicht beendet, bleibt der Plan auf 💀💀💀💀💀 und Maarten malt den Kreis weiter. Wurde der Kristall an O.D.I.N. übergeben, verliert der Plan einen weiteren Totenkopf, weil das Ritual ohne Kristall nicht vollendet werden kann. Wurden die Forendaten der Druckerei übergeben, nutzt die Druckerei sie für eine Gegenlegende und der Plan verliert einen Totenkopf.

Die Kongregation vom Stillen Wort

Die Kongregation vom Stillen Wort ist das Gedächtnis der Kirche für das, was nicht in eine Predigt gehört. Zwölf Priester und Laien bewahren in den Kellern des Vatikans Berichte über singende Kinder, wandernde Steine und Kreise aus drei Jahrhunderten, und sie schweigen darüber. Sie wissen mehr über die Geschichte der Kreise als O.D.I.N. und weniger über die Gegenwart. Für die Spielleitung ist die Kongregation eine Verbündete mit eigenem Gewissen, und in diesem Jahr ein Riss im Schweigen.

„Wir haben dreihundert Jahre lang zugehört. Jetzt will einer von uns reden. Gott helfe uns.“
Monsignore Emilio Vasari, Präfekt der Kongregation



Merkmal	Angabe
Art	Kongregation im Vatikan, zwölf Mitglieder, Priester und Laien
Sitz	Ein Archiv in den Kellern des Vatikans, Rom
Beziehung	Parallel, Duldung
Stärke	3
Wissen	4
Plan	„Das Schweigen bewahren“ 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Don Matteo Riva, der junge Priester, der die Beichten öffentlich machen will

Geschichte

1872 schickt der Bischof von Uppsala einen Bericht über seinen Pfarrer am Solbergsee nach Rom. Der Bericht erzählt von der Nacht im Dezember 1871: Kinder, die im Kreis sangen, ein Hauslehrer, der am Morgen fort war. Der Bischof bittet um eine Stelle, die solche Berichte sammelt, ohne dass sie in die gewöhnlichen Akten geraten. So entsteht die Kongregation vom Stillen Wort, mit zwölf Mitgliedern, über ganz Europa verteilt.

Von 1872 bis 1914 sammelt die Kongregation still. Pfarrer, Mönche und fromme Laien schicken Berichte über Dinge, die sie nicht erklären können. Die Berichte liegen in Holzkisten mit Jahreszahlen. Die Kongregation greift nie ein. Sie bewahrt.

1938 erreicht Rom der Brief eines schwedischen Kaplans über Solberg: Erwachsene, die verschwunden sind, Kinder, die nicht mehr dieselben sind. Der Präfekt jener Jahre schreibt an den Rand: „Das Lied ist wieder gesungen worden. Wir haben es nicht verhindert. Wir haben es nur aufbewahrt.“

1948 hört die Kongregation zum ersten Mal von einer Registratur in Stockholm, die sammelt, was sie selbst sammelt, und dann handelt. Sie beobachtet aus der Ferne. Der Präfekt notiert: „Sie handeln, wo wir nicht handeln. Gott sei ihnen gnädig.“

1961 bringt ein Laie aus Franken den Spiegel aus Bamberg ins Archiv, gekauft in einem Antiquariat, weil er mehr zeigte als ein Gesicht. Der Spiegel liegt seitdem in einem Kasten aus Blei (Spielleiterbuch, Artefakte).

1971 schreibt der Präfekt nach der Kaskade einen Brief an den Rat von O.D.I.N. Er bietet das Archiv an, wenn O.D.I.N. ein Kind schützt, das die Kongregation nicht schützen kann. Der Brief bleibt unbeantwortet.

Seit 1985 gibt es eine stille Übereinkunft mit dem Ermittlungszweig: Antiquarians bekommen Zugang zum Archiv, gegen Gefälligkeiten.

Nach 2011 hören zwei Priester der Kongregation Beichten von Mitgliedern der Hände. Sie erfahren von den Kindern, die geholt werden, von den Helmen, von der Öffnung. Sie schweigen, denn das Beichtgeheimnis gilt. Einer der beiden schreibt dem Präfekten einen Brief mit der Frage, ob Schweigen noch richtig ist, wenn es die Kinder nicht schützt. Der Brief bleibt ohne Antwort.

2026 hat Don Matteo Riva, seit zwei Jahren Mitglied, von den Beichten erfahren. Er will sie öffentlich machen. Der Präfekt will ihn aufhalten. O.D.I.N. will ihn auch aufhalten, aus anderen Gründen.

Was nur die Spielleitung weiß: Don Matteo hat das Beichtgeheimnis nicht gebrochen und wird es nicht brechen. Er weiß von den Beichten, weil der alte Beichtvater Anselm Kovač ihm vor einem Jahr eine Frage gestellt hat, ohne etwas zu verraten: ob ein Priester schweigen darf, wenn Kinder verschwinden. Don Matteo hat den Rest selbst zusammengesetzt, aus dem Archiv, aus Vermisstenanzeigen und aus einem Namen, den er nicht vergessen kann.

Was sie wollen

Die Kongregation will das Schweigen bewahren. Sie glaubt, dass die Welt nicht bereit ist für das, was in ihren Kisten liegt, und dass die Kirche das Unaussprechliche hüten muss, bis es sich aussprechen lässt. Sie hält O.D.I.N. für notwendig, weil jemand die Kreise bewachen muss, und für verdammt, weil O.D.I.N. die Kinder holt.

Sie glaubt sich im Recht, weil sie das Beichtgeheimnis höher stellt als jede Notwendigkeit. Sie weiß, dass dieses Schweigen einen Preis hat. Sie zahlt ihn seit 1872. Don Matteo will ihn nicht mehr zahlen, und damit ist der Plan dieses Jahres kein Plan der Kongregation, sondern einer gegen sie: Sie will verhindern, was einer der Ihren vorhat.

Köpfe

Monsignore Emilio Vasari

Präfekt der Kongregation · Menschen

68 Jahre alt, schmal, weißes Haar, eine Brille, die er abnimmt und putzt, wenn er nachdenkt. Er leitet die Kongregation seit 2009 und hat das Archiv neu geordnet. Er kennt jeden Bericht und gibt nur, was man sich verdient hat. Er hat den unbeantworteten Brief seines Vorgängers von 1971 gefunden und fragt sich seitdem, ob das Schweigen der Kongregation nicht auch Feigheit ist. Er redet langsam und wägt jedes Wort.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Seine Waffe ist das Archiv
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Geschichte 5 + 5, Menschenkenntnis 4 + 4, Okkultismus 4 + 3
Besonderheit	Kann jede Frage nach der Geschichte der Kreise beantworten, wenn er will
Schwäche	Das Beichtgeheimnis. Er würde eher sterben, als es zu brechen
Verhalten	Wartet, prüft, schweigt. Redet nur mit jemandem, der ihm einen Beweis bringt, dass er es verdient

Don Matteo Riva

Priester der Kongregation · Menschen

34 Jahre alt, dunkle Augen, ein schmales Gesicht, das seit Wochen keinen Schlaf gesehen hat. Er glaubt, dass die Kirche nicht schweigen darf, wenn Kinder verschwinden. Sein Geheimnis: Sein kleiner Bruder Paolo verschwand 2019 aus einem Pflegeheim bei Lyon, neun Jahre alt, und Don Matteo glaubt, dass die Hände ihn geholt haben. Er redet schnell, mit einer Dringlichkeit, die an Verzweiflung grenzt. Er ist kein Kämpfer, aber er ist bereit, alles zu riskieren.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Keiner, er kämpft nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 9
Fertigkeiten	Überzeugen 4 + 4, Akademisches Wissen 3 + 3, Menschenkenntnis 3 + 2
Besonderheit	Wer ihn überzeugt, dass Schweigen die Kinder besser schützt als ein Artikel, gewinnt einen Verbündeten: Überzeugen gegen Sehr schwer (4), leichter, wenn die Zelle ihm sagen kann, was aus Paolo geworden ist
Schwäche	Sein Gewissen. Er kann nicht schweigen, wenn er glaubt, dass Kinder leiden
Verhalten	Drängt, redet, sucht Verbündete. Flieht, wenn er glaubt, dass O.D.I.N. ihn holt

Pater Anselm Kovač

Beichtvater · Menschen

79 Jahre alt, gebeugt, eine leise, brüchige Stimme. Er hört seit vierzig Jahren Beichten und ist einer der zwei Priester, die Mitgliedern der Hände zugehört haben. Er kennt O.D.I.N. nicht als Organisation, nur als Last, die Menschen zu ihm tragen. Einmal hat er einem Mann aus den Händen die Absolution verweigert, weil er die Reue nicht glaubte, und er weiß bis heute nicht, ob das recht war. Er erkennt eine Hand, wenn er sie sieht. Er sagt es nie, aber einem Agenten, der ihm vertraut, kann er einen Hinweis geben, ohne das Siegel zu brechen: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu verstehen, was er nicht sagt. Gelingt sie, weiß der Agent, ob in diesem Jahr eine Hand bei Anselm gebeichtet hat und in welcher Stadt sie lebt. Misslingt sie, bleibt es ein Gespräch über Schuld, und der nächste Versuch ist erst in der nächsten Mission möglich.

Bruder Ludovico

Laie und Archivar · Menschen

51 Jahre alt, breit, still, grauer Bart, Hände, die nach Papier riechen. Er trägt jeden Bericht ein, der ankommt, und hat nie einen gelesen, der nicht für ihn bestimmt war, bis auf einen: einen Bericht über sein eigenes Dorf, den er zurückgelegt hat, ohne ihn zu melden. Er schützt das Archiv mit seinem Körper, wenn es sein muss.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Faust oder Leuchter 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 10
Fertigkeiten	Wahrnehmung 4 + 4, Heimlichkeit 3 + 3
Besonderheit	Kennt jeden Winkel des Archivs und bewegt sich darin, ohne gehört zu werden
Schwäche	Das Archiv. Wer es gefährdet, hat ihn gegen sich; wer es schützt, hat einen Freund
Verhalten	Beobachtet, schweigt, handelt nur, wenn das Archiv bedroht ist

Der Exorzist der Kongregation, einer der Zwölf, taucht dort auf, wo Tote nicht ruhen oder Kinder singen. Er ist in diesem Plan kein Kopf, aber er kann jederzeit am Tatort sein, vor der Zelle. Werte: Exorzist der Kongregation (Bedrohungsatlas).

Stützpunkte

Das Archiv in den Kellern des Vatikans liegt in einem Teil der Keller, der auf keinem Plan steht, hinter einer unscheinbaren Tür in einem Magazin für alte Handschriften. Den Schlüssel tragen nur der Präfekt und Bruder Ludovico. Drinnen stehen Holzkisten mit Berichten aus drei Jahrhunderten, nach Jahren und Orten sortiert, ein langer Tisch mit einer Lampe, ein Schrank mit Karteikarten, die auf O.D.I.N. verweisen und nie vollständig sind, und der Spiegel aus Bamberg in seinem Bleikasten. Hinein kommt man mit einem Gefallen für die Kongregation oder weil Bruder Ludovico glaubt, dass man es verdient hat.

Die Kapelle Santa Maria del Silenzio ist eine kleine Kapelle in einer engen Gasse in Trastevere. In der Seitenkapelle steht ein alter Beichtstuhl, in dem die Priester der Kongregation Beichten hören. Hinter dem Altar liegt ein Raum, in dem sich die Zwölf treffen, wenn eine Entscheidung ansteht. Die Kapelle ist offen wie jede andere; der Raum hinter dem Altar nicht.

Die Wohnung von Don Matteo Riva liegt im dritten Stock eines alten Hauses in Trastevere. Auf dem Schreibtisch steht ein Laptop mit einem Artikel, an der Wand hängt ein Foto seines Bruders, und das Telefon klingelt, wenn die Kongregation anruft. Er nimmt nicht ab.

Mittel

Geld: Kaum. Der Vatikan duldet die Kongregation stillschweigend und gibt ihr ein Budget, das für Papier und Licht reicht. Wer reist, reist auf eigene Kosten.

Leute: Zwölf Mitglieder, Priester und Laien in ganz Europa. Keine Kämpfer, keine Agenten, aber in fast jeder Diözese jemand, der einen Bericht schreibt, wenn ein Kind im Schlaf singt.

Ausrüstung und Artefakte: Das Archiv selbst, der Spiegel aus Bamberg und ein Bleikasten für Berichte, die man nicht offen liegen lässt.

Verbindungen: Die Kongregation kennt die Loge Zum Schweigenden Kreis, weil beide 1872 aus derselben Nacht entstanden sind. Sie kennt die Hände aus dem Beichtstuhl und den Ermittlungszweig aus dem Archiv.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Die Antiquarians des Ermittlungszweigs, die gegen Gefälligkeiten ins Archiv dürfen. Die Registratorin kennt die Kongregation, respektiert sie und traut ihr nicht.

Was O.D.I.N. weiß: Dass die Kongregation mehr über die Geschichte der Kreise weiß, dass sie den Spiegel aus Bamberg verwahrt und dass zwei ihrer Priester Beichten von Mitgliedern der Hände gehört haben. Seit diesem Jahr auch, dass ein junger Priester reden will.

Was die Kongregation über O.D.I.N. weiß: Dass O.D.I.N. die Kreise bewacht und die Kinder holt. Dass es notwendig ist und verdammt. Wie der Rat heißt und wo die Horte liegen, weiß sie nicht, und sie fragt nicht danach.

DER KÖDER

Absolution. Jemand, der zuhört, ohne zu protokollieren: ein Gespräch mit dem Präfekten, in dem ein Agent alles sagen kann, was nie in eine Akte darf.

Dafür will die Kongregation nichts. Noch nicht. Aber der Gefallen wird eingefordert, wenn sie jemanden braucht, der eine Tür öffnet oder ein Kind beschützt.

Der Plan: „Das Schweigen bewahren“

Ein junger Priester der Kongregation will die Beichten öffentlich machen. Nicht die Worte der Beichtenden, die wird er nie aussprechen, sondern das, was sie bedeuten: dass in Europa Kinder verschwinden und dass jemand weiß, wohin. Die Kongregation will ihn aufhalten, ohne ihn zu verraten. O.D.I.N. will ihn aufhalten, weil ein

einziger Artikel genügt, um tausend Menschen suchen zu lassen. Die Zelle merkt es an einem Journalisten, der zu viele Fragen stellt, und an einem Präfekten, der plötzlich um Hilfe bittet.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Don Matteo weiß von den Beichten, hat aber noch keinen Plan. Er betet und sucht Rat. *Spur:* Keine. Nur ein Priester, der in Santa Maria del Silenzio länger als sonst im Beichtstuhl sitzt.
💀💀💀💀💀	Don Matteo spricht mit einem Journalisten des „Corriere del Tevere“, ohne Namen zu nennen. *Spur:* Ein Cryptanalyst stolpert über das Notizbuch des Journalisten: Kreise, Jahreszahlen, das Wort „Hände“.
💀💀💀💀💀	Don Matteo schreibt einen Artikel über Kinder, die in Europa verschwinden. Er erwähnt Beichten, ohne ein Wort daraus zu verraten. *Spur:* Eine Graue Akte entsteht. In einem toten Briefkasten in Rom liegt eine Kopie des Entwurfs, die nicht für O.D.I.N. bestimmt war.
💀💀💀💀💀	Der Journalist stellt Fragen bei der Polizei und in Pflegeheimen. Die Kongregation erfährt davon und setzt Don Matteo unter Druck. *Spur:* Ein Gerücht in der Kantine: Ein Priester in Rom fragt nach verschwundenen Kindern. Ein Kontakt meldet, dass in der Redaktion jemand nach „einer Stelle in der Schweiz“ fragt.
💀💀💀💀💀	Don Matteo stellt der Kongregation ein Ultimatum. Er droht, den Artikel zu veröffentlichen. *Spur:* Eine Rote Akte entsteht. Der Präfekt ruft die Zelle an und bittet um Hilfe, weil er Don Matteo nicht aufhalten kann, ohne das Beichtgeheimnis zu brechen.
💀💀💀💀💀	In einer italienischen Zeitung erscheint ein Artikel über Kinder, die in Europa verschwinden. Die Druckerei hat eine Woche, um eine Gegenlegende zu schreiben. *Spur:* Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte. Auf dem Tisch des Führungsoffiziers liegt die Zeitung, der Name des Journalisten rot umkreist.

Der Schlüsselkopf ist Don Matteo Riva. Ausschalten heißt hier fast nie Gewalt: Die Zelle kann ihn überzeugen, dass der Artikel die Kinder nicht rettet, ihm sagen, was aus seinem Bruder Paolo geworden ist, oder ihm etwas geben, das schwerer wiegt als ein Artikel. Gelingt das, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Wer Don Matteo mit Gewalt zum Schweigen bringt, macht aus der Kongregation einen Feind, und der Exorzist steht bei der nächsten Akte nicht mehr neben der Zelle, sondern vor ihr.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet die Kongregation mit einem Gegenzug. Sie will das Schweigen, aber sie will auch Don Matteo schützen, und sie traut O.D.I.N. nicht.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Ein Kontakt der Zelle schweigt plötzlich. Ein Priester hat ihn gebeten, eine Sache nicht weiterzugeben, und er hält sich daran. Die Zelle verliert den Kontakt für eine Mission.
3 bis 4	Ein Zeuge verschwindet. Die Kongregation hat ihn in ein Kloster in den Abruzzen gebracht, um ihn vor den Händen zu schützen. Wer ihn finden will, braucht Kontakte gegen Schwer (3).
5 bis 6	Ein Köder. Der Präfekt lädt die Zelle zu einem Gespräch ein und beantwortet eine Frage, die O.D.I.N. nicht beantworten kann. Wer annimmt, schuldet der Kongregation einen Gefallen.

Verbindungen

- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Das Zweite Licht“ (Die Erleuchteten) gewinnt einen Totenkopf. Der Artikel über verschwundene Kinder füttert jede Verschwörungsgruppe Europas, und „Illuminati Europa“ bekommt neue Mitglieder.

Aufhänger

Weiße Akte „Der Beichtstuhl“. In einer kleinen Kapelle in Trastevere sitzt ein Priester seit drei Tagen im Beichtstuhl und isst nicht. Die Zelle soll herausfinden, ob er krank ist oder etwas anderes. Es ist Don Matteo, und er wartet auf ein Zeichen.

Graue Akte „Der Journalist“. Ein Redakteur des „Corriere del Tevere“ hat in einer Bar in Trastevere nach Kindern gefragt, die aus Pflegeheimen verschwinden. In seinem Notizbuch stehen Kreise. Die Spur führt zu Don Matteo und zu einem Archiv, das es nicht geben dürfte.

Rote Akte „Das Ultimatum“. Don Matteo hat der Kongregation drei Tage gegeben. Der Präfekt bittet die Zelle um Hilfe, und er bittet sie, Don Matteo kein Haar zu krümmen. Der Rat hat andere Anweisungen.

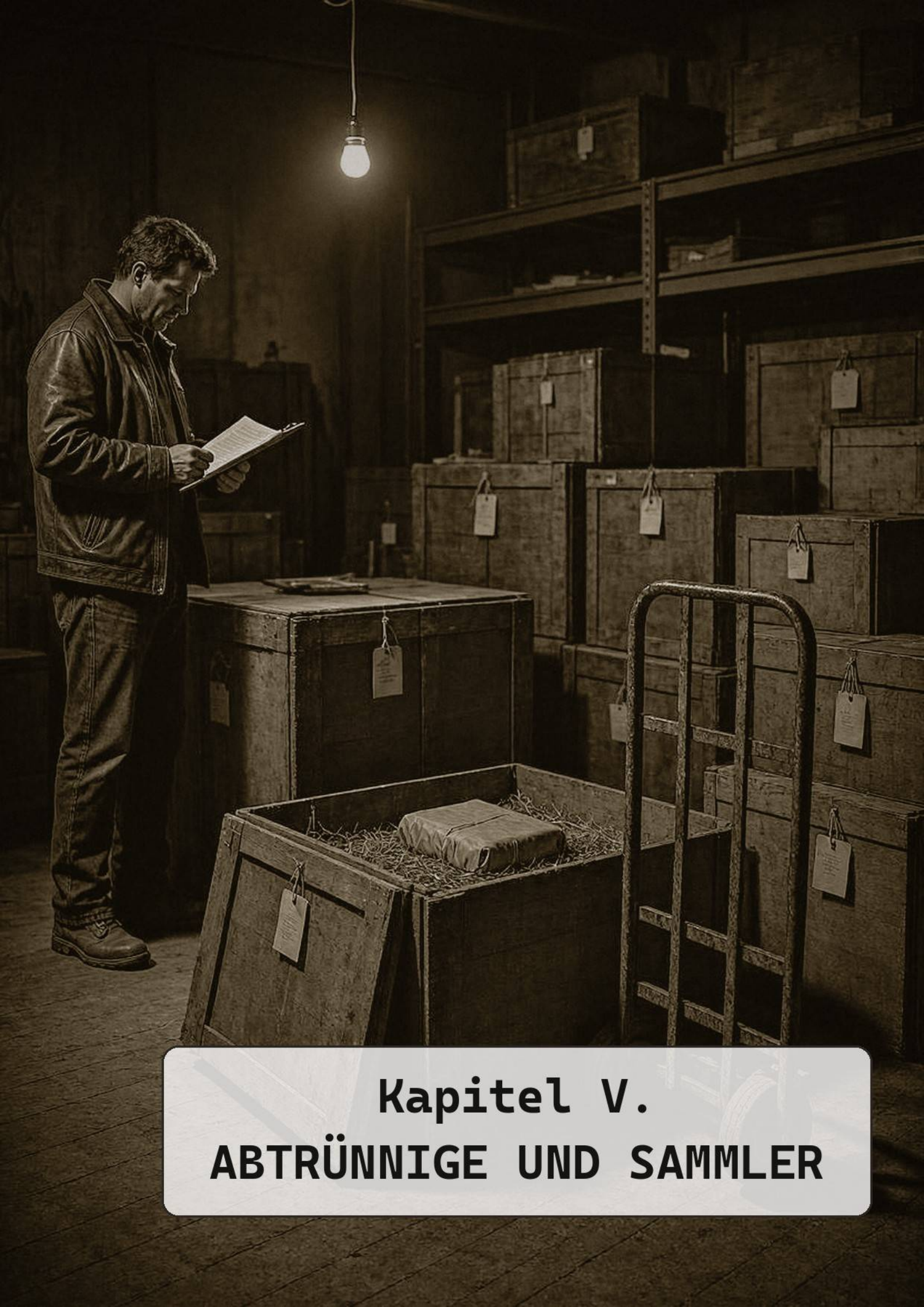
Schwarze Akte „Der Artikel“. Der Artikel ist erschienen. Die Druckerei schreibt an einer Gegenlegende, und die Zelle soll Don Matteo finden, bevor er einen zweiten Artikel schreibt. Die Kongregation muss entscheiden, ob sie ihn schützt oder fallen lässt, und sie sagt der Zelle nicht, wie sie sich entschieden hat.

Nach dem fünften Totenkopf

Der Artikel ist erschienen, und für eine Woche fragen Menschen in ganz Europa nach verschwundenen Kindern. Die Druckerei macht aus der Geschichte eine Affäre um ein Heim bei Lyon und einen Priester mit einer tragischen Familiengeschichte, aber in den Foren bleibt sie. Don Matteo ist untergetaucht. Monsignore Vasari tritt zurück, und die Kongregation wählt einen Präfekten, der das Schweigen wiederherstellen will. Die beiden Beichtväter sind zum ersten Mal in Gefahr, denn jetzt weiß jemand, dass es sie gibt.

Der nächste Plan: „Die Beichtväter schützen“ 💀💀💀💀💀. Die Kongregation will die Priester verstecken, die Beichten von Mitgliedern der Hände gehört haben, bevor jemand anderes sie findet: die Druckerei, die Offenen oder ein Journalist.

> **FÜR DIE SPIELLEITUNG**
>
> Die Kongregation ist respektvoll zu spielen. Niemand in ihr ist ein Schurke. Der Konflikt ist Gewissen gegen Beichtgeheimnis, und beide Seiten haben recht. Das Beichtgeheimnis wird in diesem Dossier nie gebrochen, auch nicht von Don Matteo.



Kapitel V.
ABTRÜNNIGE UND SAMMLER

Abtrünnige und Sammler

Die letzten vier Dossiers handeln von Menschen, die O.D.I.N. verlassen haben, und von Menschen, die kaufen, was O.D.I.N. verloren hat. Was sie verbindet, ist der Markt: Kinder, Kristalle, Namen und Waffen wechseln den Besitzer, und am Ende jeder Kette steht jemand, der mehr weiß, als er sollte.

Die Offenen sind Psionen ohne Helm unter Kantor, dem Mann, der 1971 die Kaskade verursachte. Sie holen Kinder aus Pflegefamilien und wissen über den Chor fast alles. **Die Stiftung in Basel** kauft Nexus-Kristalle, damit der Rat sie nicht bekommt, und in ihrem Stiftungsrat sitzt Elster. **Der Abend** ist eine wandernde Auktion, die alles verkauft, was aus Rissen kommt, und einem Bieter einen Stein versprochen hat, so groß wie ein Mensch. **Grey Meridian** hat keinen eigenen Plan. Die Firma liefert die Söldner für die Pläne der anderen, und manchmal ist sie der einzige Gegner, mit dem man reden kann.

Die Spielleitung setzt dieses Kapitel ein, wenn die Zelle sich fragen soll, auf welcher Seite sie steht. Die Offenen und die Stiftung haben in wichtigen Punkten recht, und beide wissen Dinge über O.D.I.N., die der Rat lieber vergessen würde. Der Abend und Grey Meridian sind einfacher: Sie wollen Geld. Aber wer bei ihnen kauft oder sie bezahlt, verändert die Pläne aller anderen.

Organisation	Beziehung	Stärke	Wissen	Plan
Die Offenen	Feind	2	5	„Die Kinder holen“ 💀💀💀💀💀
Die Stiftung in Basel	Feind des Rates	2	4	„Keine Nexus-Kristalle mehr“ 💀💀💀💀💀
Der Abend	Gegner	3	2	„Der große Stein“ 💀💀💀💀💀
Grey Meridian	Käuflich	3	2	keiner

Die Offenen

Die Offenen sind Psionen, die ihre Helme abgelegt haben und nie wieder aufsetzen werden. Sie halten die Öffnung für ein Verbrechen, die Pflegefamilien für Gefängnisse mit Gardinen und O.D.I.N. für eine Organisation, die Kinder opfert und es Schutz nennt. Sie sind wenige, sie sind alt oder sehr jung, und sie wissen über den Chor, die Hände und das Kinderzimmer mehr als die meisten Agenten, die dort arbeiten. Für die Spielleitung sind sie der Gegner, der in einem Punkt recht hat. Vielleicht in zweien.

„Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“
Kantor, Oktober 1971, nach zwei Wochen im Koma

Merkmal	Angabe
Art	Abtrünnige Psionen, dazu Kuriere und gerettete Kinder, die heute erwachsen sind
Sitz	Kloster Sfântul Ioan in den Karpaten, Rumänien, dazu wechselnde Unterschlüpfe in Europa
Beziehung	Feind
Stärke	2
Wissen	5
Plan	„Die Kinder holen“ 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Kantor, der Gründer, weit über achtzig

Geschichte

1970 übernimmt ein ehrgeiziger Telepath mit dem Codenamen Kantor den Psionik-Kern von Dr. Ilse Marek. Er glaubt, dass der Chor mehr kann, als die Regeln erlauben, und dass die Helme den Psionen mehr nehmen, als sie schützen.

Im Oktober 1971 setzt Kantor vierzig Psionen ohne Helme in einer Halle in Wales in einen Kreis. Drei sterben an Hirnblutungen, sieben verlieren ihre Fähigkeiten für immer. Kantor liegt zwei Wochen im Koma und sagt nach dem Erwachen den Satz, der seitdem in jeder Akte steht. Der Rat führt die Regel der Zwölf ein und entfernt Kantor von seinem Posten.

1974 verschwindet Kantor. Im selben Jahr gründet der Taktische Zweig die Echo-Operative, eine Einheit gegen abtrünnige Psionen. In einem verlassenen Kloster in den Karpaten sammelt Kantor die ersten Psionen, die ihre Helme ablegen wollen. Sie nennen sich die Offenen.

1976 nehmen Echo-Operative unter Paul Mercier im Kloster Sfântul Ioan sieben Offene fest, darunter einen Fünfzehnjährigen. Kantor ist in dieser Nacht nicht dort. Zwei Jahre später kehren die Offenen an denselben Ort zurück, weil sie keinen besseren haben. Im Chor hat niemand den Einsatz vergessen, und bei den Offenen erst recht nicht.

1989 bringt Elster das Register des Kinderzimmers in die Karpaten: die Klarnamen aller Hände seit 1952, ihrer Begleiter aus dem Taktischen Zweig und der Pflegefamilien. Sie verkauft es nicht, sie gibt es Kantor. Innerhalb eines Jahres finden die Offenen sechzig Namen der Liste. In einem Dutzend Pflegefamilien fehlt eines Morgens ein Kind. Der Rat lässt verbreiten, eine Agentin habe Klarnamen an einen fremden Käufer verkauft, und die meisten Agenten glauben das bis heute.

Von 1990 bis 2011 arbeiten die Offenen leise. Sie holen Kinder aus Pflegefamilien, die sie über die Liste finden, und bringen sie über Mühlen, Wohnungen und Bahnhofsschließfächer in die Karpaten. Einige dieser Kinder werden Kuriere, einige Offene, die meisten nur Erwachsene mit einem anderen Namen und einem Summen, das nie ganz weggeht.

2011 stirbt der Seeker Muezzin, und der neue Seeker hört mehr Kinder als alle vor ihr. Die Zahl der Psionen verdreifacht sich, die Hände holen mehr Kinder als je zuvor, und die Liste von 1989 wird alt. Kantor braucht einen neuen Weg, die Kinder zu finden, und er findet ihn: Er hört sie selbst.

2026 haben die Offenen seit 1989 über zweihundert Kinder aus Pflegefamilien geholt. Kantor ist siebenundachtzig und sitzt im Rollstuhl. Er sagt, er wolle noch einmal singen, bevor er stirbt, mit Stimmen, die frei sind. Jonas Vogt beobachtet in Hamburg-Neugraben eine Pflegefamilie, deren Kind nachts summt.

Was nur die Spielleitung weiß: Kantor hat den Ort der Kaskade nicht selbst gewählt. Die Zahlenstation hat ihn ihm gezeigt, eine Halle über dem dritten Stollen der Kammer, und in den Wochen davor schrieb er Briefe an ein Haus ohne Nummer in Stockholm (Spielleiterbuch, Die Wahrheit). Er glaubt, es war eine Frau im Radio, Agnes, und dass sie für Märta sprach. Wer wirklich hinter den Zahlen stand, weiß er nicht. In der Nacht der Kaskade starb Märta, der erste Seeker. Kantor glaubt, dass sie nicht gestorben ist, sondern hinübergegangen, und dass sie seitdem wartet. Er glaubt, die Dreizehnte zu verstehen. Er hat nie mit ihr gesprochen. Er hat nur zugehört, fünfundfünfzig Jahre lang, und was er gehört hat, hält er für einen Chor, dem man die Hälfte seiner Stimmen genommen hat.

Was sie wollen

Die Offenen wollen die Öffnung beenden, indem sie O.D.I.N. die Kinder nehmen. Jedes Kind, das sie holen, ist ein Kind, das nicht in einem weißen Raum sitzt, während die Thaumaturgen einen Kreis lesen. Sie wissen, dass die Öffnung jedes dritte Kind kostet. Sie wissen, dass die Pflegefamilien Legenden sind. Sie wissen, dass die Kinder, die bei einer Öffnung gehen, nicht sterben, sondern gehen, und sie glauben zu wissen, wohin.

Kantor will mehr als das. Er will die Kinder, die er geholt hat, und die Psionen, die ihm gefolgt sind, in einem eigenen Chor zusammenbringen, ohne Helme, ohne Öffnung, ohne Beobachter. Er glaubt, dass ein solcher Chor die Dreizehnte nicht ruft, sondern ihr antwortet, und dass eine Antwort etwas anderes ist als ein Riss. Er hat in einem Punkt recht: Die Öffnung ist ein

Verbrechen. Ob er im zweiten recht hat, weiß niemand, und die Offenen sind bereit, es herauszufinden.

Sie glauben sich im Recht, weil sie die Einzigen sind, die die Kinder fragen. Kein Kind, das die Offenen holen, geht gegen seinen Willen. Das jedenfalls sagen sie. Die meisten Kinder sind acht, neun, zehn Jahre alt, und sie wollen, dass das Summen aufhört.

Köpfe

Kantor

Gründer der Offenen · Menschen

Siebenundachtzig Jahre alt, schmal, im Rollstuhl, weißes Haar bis auf die Schultern, Augen, die niemanden lange ansehen, weil sie etwas anderes hören. Er war der Nachfolger von Ilse Marek und der Mann, der die Kaskade verursachte. Er redet leise, freundlich, in langen Sätzen, als hätte er Zeit, die andere nicht mehr haben. Er erklärt, er bietet an, er fragt nach dem Namen, den ein Psion vor der Öffnung trug. Sein Geheimnis: Er glaubt, dass Märta lebt, auf der anderen Seite, und dass sie die Stimme ist, die er seit 1971 jede Nacht hört. Er will ihr antworten, bevor er stirbt.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner. Kantor kämpft nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 7
Psi	5 + 5, 18 PSI-Punkte, kein Fokusgerät, Überladungsknoten Ohne Netz
Kräfte	Gedankenlesen, Emotionale Manipulation, Gedankenprojektion, Mentales Flüstern
Fertigkeiten	Telepathie 5 + 5, Menschenkenntnis 4 + 5, Überzeugen 4 + 4, Geschichte 3 + 3
Besonderheit	Resonanz 5. Hört jeden Psion ohne Helm im Umkreis von einem Kilometer und jedes Kind, dessen Gabe durchbricht, im Umkreis von hundert Kilometern. Kann nicht von Kräften geortet werden, die einen Helm voraussetzen
Schwäche	Sein Körper. Er überlebt keinen Kampf und keinen Winter im Freien. Und Märta: Wer ihm etwas von ihr bringt, die Spieluhr, einen Satz, einen Namen, bekommt seine volle Aufmerksamkeit
Verhalten	Redet, erklärt, wartet. Wirkt nur, wenn er keine Wahl hat, und dann mit ganzer Kraft. Flieht nicht; die Offenen tragen ihn

Jonas Vogt

Offener · Menschen

Vierunddreißig, schmal, kurze Haare, ruhige Hände, ein grauer Mantel. War selbst ein geöffnetes Kind und hat seinen Helm abgelegt, als er erfuhr, was die Öffnung ist. Er ist Kantors Mann für den Norden: Hamburg, Bremen, Kopenhagen. Er spricht zuerst und kämpft zuletzt, und er kämpft nicht, um zu töten, sondern um Zeit zu gewinnen. Sein Geheimnis: Er weiß nicht, ob seine Pflegeeltern ihn geliebt haben, und er fragt jedes Kind, das er holt, ob es seine liebt. Werte: Offener (Elite), Spielleiterbuch, Baustein Psion; siehe auch Graue Akten, Akte 1.

Ilinca Dragomir

Offene · Menschen

Neunundzwanzig, dunkles Haar, eine kleine Narbe hinter dem linken Ohr, von der sie nicht weiß, woher sie stammt. Kantor holte sie 2006 aus einer Pflegefamilie in Bukarest. Sie leitet das Kloster, wenn Kantor schläft, und das ist inzwischen oft. Sie redet schnell und leise, als könnte jemand zuhören. Ihr Geheimnis: Sie erinnert sich an ihre Öffnung, an einen weißen Raum, an Kreide auf dem Boden und an eine Stimme, die ihren Namen sagte. Das ist unmöglich, denn der Schlaf nimmt diese Erinnerung jedem Kind. Sie hat es niemandem erzählt, auch Kantor nicht, weil sie fürchtet, was er daraus machen würde.

Wert	Angabe
Werte	Offener (Elite), Spielleiterbuch, Baustein Psion, aber Resonanz 3; Führung 3 + 3, Menschenkenntnis 3 + 4
Besonderheit	Erkennt jeden Psion der Zelle an seinem Summen, auch mit Helm, wenn sie ihn einmal ohne gehört hat
Schwäche	Ihre Erinnerung. Ein Psion, der ihr sagt, dass er sich auch erinnert, ob wahr oder nicht, bringt sie zum Reden: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu merken, dass sie zuhört
Verhalten	Schützt die Kinder zuerst und Kantor als Zweites. Verhandelt, wenn die Zelle ihr Zeit lässt, und flieht mit den Kindern, wenn nicht

Andrei

Kurier · Menschen

Neunzehn, lang, still, eine Mütze tief in der Stirn. Die Offenen holten ihn mit neun aus einer Pflegefamilie bei Iași, bevor die Hände kamen. Er kennt jeden Weg

zwischen den Karpaten und dem Rhein, jede Mühle, jedes Schließfach. Seine Gabe ist nie erwacht, und er ist froh darüber. Er trägt eine Kompaktpistole, die er noch nie benutzt hat, und Papiere aus Elsters Werkstatt. Sein Geheimnis: Er hat einmal einen Helm aufgesetzt, den er einem Kind abgenommen hatte, aus Neugier, und seitdem hört er nachts ein Summen, das er für sein eigenes hält. Werte: Kurier der Offenen (Profi), Spielleiterbuch, Baustein Agent.

Die Offenen im Kloster und auf dem Weg haben die Werte des Offenen (Elite) aus dem Baustein Psion im Spielleiterbuch. Die Kinder im Kloster sind Kinder. Sie haben keine Kampfwerte und brauchen keine.

Stützpunkte

Das Kloster Sfântul Ioan steht auf einem Felsvorsprung über einem Tal in den Ostkarpaten, drei Stockwerke Stein, ein Glockenturm ohne Glocke. Eine alte Forststraße führt hinauf, im Winter nicht befahrbar, dazu ein Fußweg durch den Buchenwald. Im Kloster leben zwölf Offene und bis zu zwanzig Kinder. Die Kapelle ist ein Schlafsaal, das Refektorium ein Klassenzimmer, im Keller liegen Vorräte für einen Winter. In Kantors Zimmer steht auf dem Fensterbrett ein Foto von 1952, das ein kleines Mädchen in Leipzig zeigt. Ein Psion ohne Helm hört das Kloster auf einen Kilometer, als stünde er vor einem Bienenstock. Wer sich nähert, wird gehört, bevor er gesehen wird: Heimlichkeit hilft hier nicht, nur ein Helm oder eine Geistige Barriere.

Das Haus in Hamburg-Altona ist ein Reihenhaus in einer ruhigen Straße nahe der Elbe. Unten wohnt ein Kurier, der für Elster arbeitet und als stiller Mieter gilt. Oben wohnt ein alter Offener, der nicht mehr reist und nie schläft. Im Keller liegen Papiere, Bargeld und ein Kristallsplitter in einem Bleikästchen. Von hier aus arbeitet Jonas Vogt.

Die Mühle in den Vogesen liegt an einem Bach, zwei Stunden von Straßburg, seit dreißig Jahren ohne Mühlrad. Kinder, die aus Pflegefamilien in Frankreich, Belgien oder Deutschland geholt wurden, bleiben hier ein paar Tage, bis der Weg nach Osten frei ist. Ein großer Raum mit Matratzen, eine Küche, ein Keller mit einem Nexus-Kristall in Blei. Der Kristall summt leise. Die Kinder schlafen gut in seiner Nähe, und niemand weiß, warum.

Das Schließfach in Zürich HB liegt im Untergeschoss des Hauptbahnhofs, Reihe C. Die Offenen tauschen hier Nachrichten, Geld und Papiere, und manchmal liegt ein Zettel mit einem Namen darin. Wer das Fach ohne Schlüssel öffnet, findet es leer: Ein Kurier sieht aus einem Café gegenüber zu und leert es vorher, sobald jemand Fremdes zu lange davor steht.

Mittel

Geld: Wenig. Die Offenen leben von Elster, von Spenden ehemaliger Kinder und von dem, was Kuriere verdienen. Im Kloster liegen zwanzigtausend Euro in bar, dazu ein Konto in Zürich auf den Namen einer Stiftung, die Waisenhäuser in Rumänien unterstützt.

Leute: Zwölf Offene im Kloster, ein Dutzend weitere unterwegs in Europa, etwa dreißig Kuriere und Helfer, die meisten selbst geholte Kinder. Drei Psionen im Chor, mit Helm und im Dienst, geben den Offenen Nachrichten weiter. Wer sie sind, weiß nur Kantor.

Ausrüstung und Artefakte: Keine Helme, keine Fokusgeräte, keine Legierung. Kompaktpistolen, gute Papiere, alte Autos. Ein Nexus-Kristall in der Mühle, ein Splitter in Hamburg. Ihre stärkste Waffe ist ein Stück Papier: die Liste von 1989, abgeschrieben, ergänzt und nie vollständig.

Verbindungen: Elster und die Stiftung in Basel. Kinder, die heute erwachsen sind und in ganz Europa leben. Kantor hört die Sänger, wenn sie singen, und er würde einen zweiten Seeker hören, wenn es irgendwo einen gäbe. Die Kongregation weiß, dass die Offenen Kinder holen, und hat noch nicht entschieden, ob das ein Verbrechen ist.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Der Psionik-Kern, der sie fürchtet, und die Echo-Operative, die sie jagt. Die Beobachter, die ihre Psionen vor ihnen warnen und manchmal selbst nicht wissen, wovor. Die Hände, deren Kinder verschwinden. Der Rat, der Kantor für den gefährlichsten lebenden Feind hält, weil er als Einziger weiß, was der Chor ist.

Was O.D.I.N. weiß: Dass Kantor lebt und die Offenen führt. Dass sie Kinder aus Pflegefamilien holen. Wo ihr Kloster liegt, seit 1976. Der Rat duldet es, weil ein Feind, dessen Adresse man kennt, leichter zu beobachten ist als einer ohne. Die meisten Agenten wissen nicht, woher die Offenen die Namen haben; sie glauben die Legende vom Verkauf.

Was die Offenen über O.D.I.N. wissen: Fast alles. Die Öffnung, die Hände, die Pflegefamilien, den Seeker, die Regel der Zwölf und warum es sie gibt. Was sie nicht wissen: wie der Rat heißt, wo die Horte liegen, und wer wirklich hinter den Zahlen stand, die Kantor 1971 die Halle zeigten.

DER KÖDER

Der eigene Name. Die Offenen bieten einem Psion der Zelle an, ihm zu sagen, wie er vor der Öffnung hieß, wer seine Eltern sind und ob sie noch leben. Die Antwort liegt auf der Liste, und die Offenen haben sie.

Dafür wollen sie wenig: dass er bei einem Einsatz, einmal, seinen Helm nicht aufsetzt, wenn sie ihn darum bitten. Er erfährt erst in dieser Nacht, warum.

Der Plan: „Die Kinder holen“

Kantor will noch einmal singen, und er braucht dafür Stimmen, die nie einen Helm getragen haben oder ihn freiwillig abgelegt haben. Die Offenen holen mehr Kinder als in den dreißig Jahren davor, und sie holen sie nicht mehr nur über die Liste von 1989, sondern dort, wo Kantor sie hört. Die Zelle merkt es an Pflegefamilien, die eine Nummer anrufen, statt die Polizei, an einem Mann im grauen Mantel auf einem Bahnsteig und an einem Summen, das ein Psion der Zelle nachts im Ohr hat und nicht kennt.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Offenen holen ein Kind, wenn sie eines finden, und bringen es in die Karpaten.
☠☠☠☠☠	Kantor hört die Kinder selbst. Kuriere holen die ersten, die nicht auf der Liste stehen, aus Pflegefamilien in Rumänien und Ungarn. *Spur:* Ein Vermisstenfall in einer Lokalzeitung, nie aufgeklärt. Die Pflegeeltern haben keine Suchanzeige aufgegeben.
☠☠☠☠☠	Das Netz steht: die Mühle in den Vogesen, das Haus in Altona, das Schließfach in Zürich. Jonas Vogt beobachtet in Hamburg ein Kind, das nachts summt. *Spur:* Eine Graue Akte entsteht. Eine Überwachungskamera zeigt einen Mann im grauen Mantel mit dem Foto eines Kindes in der Hand.
☠☠☠☠☠	In einem Monat fehlt in drei Pflegefamilien morgens ein Kind. Im Kloster singen die Kinder abends zusammen, erst drei, dann sieben. *Spur:* Ein Psion der Zelle wacht auf und summt eine Melodie, die er nicht kennt. Im Schließfach in Zürich liegt ein Zettel mit drei Namen.
☠☠☠☠☠	Kantor ruft die Offenen aus ganz Europa ins Kloster zurück. Zwölf Kinder singen jeden Abend ohne Helm, und Kantor wartet auf die letzten Stimmen. *Spur:* Eine Rote Akte entsteht. Der Seeker schläft zwei Nächte nicht und hört „einen Chor, der nicht unserer ist“.
☠☠☠☠☠	Die Offenen haben genug Kinder, um einen eigenen Chor zu bilden, ohne Helme. Sie singen im Kloster Sfântul Ioan. Was dann antwortet, weiß niemand. *Spur:* Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte. In einer Nacht summen in ganz Europa Kinder im Schlaf dieselbe Melodie.

Der Schlüsselkopf ist Kantor. Ohne ihn singt niemand: Ilinca Dragomir hat Angst vor dem, was antworten könnte, und die anderen Offenen folgen ihr. Wird Kantor festgenommen, überzeugt oder so geschwächt, dass er das Kloster nicht mehr leiten kann, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Wer ihn überzeugen will, braucht mehr als Worte: einen Beweis, dass Märta nicht wartet, oder einen, dass sie es tut und dass ein Chor ohne Helme sie nicht erreicht. Beides hat die Zelle vermutlich nicht. Wer Kantor mit Gewalt holt, holt ihn aus einem Haus voller Kinder, und die Zelle gewinnt nie, indem sie einem Kind schadet. Eine Zelle, die Kinder in Gefahr bringt, um an Kantor zu kommen, verliert den Totenkopf nicht, sondern gewinnt ihn für den Plan.

Der Plan steigt nur bei einer 6, denn die Offenen sind wenige. Aber sie wissen fast alles, und jeder Schlag der Zelle wird beantwortet.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet Kantor mit einem Gegenzug. Er weiß, wie O.D.I.N. denkt, denn er hat es mit aufgebaut. Hat die Zelle keinen Psion, gilt bei 1 bis 4 das Ergebnis 5 bis 6.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Der Köder. Ein Psion der Zelle findet in seiner Jackentasche einen Zettel in einer feinen, altmodischen Handschrift: einen Vornamen, einen Ort und ein Jahr. Es ist sein eigener Name, bevor die Druckerei ihm einen neuen gab. Mehr gibt es, wenn er antwortet.
3 bis 4	Die Stimme im Schlaf. Kantor sucht einen Psion der Zelle in der Nacht mit Mentalem Flüstern. Der Psion würfelt zu Beginn der nächsten Mission seinen Resonanzwurf, und seine Beobachterin fragt, warum er so schlecht schläft.
5 bis 6	Die Familie zieht um. Eine Pflegefamilie, bei der die Zelle war oder die sie schützen soll, ist über Nacht fort, mit dem Kind und mit Papieren aus Elsters Werkstatt. Wer sie finden will, braucht Kontakte oder Ermittlung gegen Sehr schwer (4).

Verbindungen

- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Die Chimäre“ (Morrow Biologics) gewinnt einen Totenkopf. Die Offenen holen eine junge Frau mit schlafender Gabe aus dem Probandenregister der Studie MB-7, bevor sie eingeschrieben wird, und der Konzern beschleunigt die Forschung in Lyon.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort) verliert einen Totenkopf. Die Kongregation sieht, dass die Offenen Kinder retten, und Don Matteo zweifelt, ob sein Artikel die richtige Antwort ist.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel) verliert einen Totenkopf. Die Offenen kaufen für ihren Chor selbst Nexus-Kristalle und nehmen der Stiftung Quellen.

Aufhänger

Weiße Akte „Die Mühle“. Ein Förster in den Vogesen meldet Licht in einer Mühle, die seit dreißig Jahren leer steht, und Kinderstimmen am Bach. Die Gendarmerie hat nichts gefunden. Die Zelle soll nachsehen. Die Mühle ist leer, die Matratzen sind noch warm, und im Keller summt etwas in einem Kasten aus Blei.

Graue Akte „Pflegefall“. Ein Ehepaar in Hamburg-Neugraben ruft eine Nummer an, die es gar nicht kennen dürfte, und ein Offener ist schon auf dem Weg. Siehe Graue Akten, Akte 1.

Rote Akte „Reihe C“. Die Echo-Operative haben das Schließfach in Zürich gefunden und einen Zettel mit drei Namen von Pflegefamilien kopiert. Die Zelle soll die drei Kinder erreichen, bevor die Offenen es tun. Einer der Namen gehört zu der Familie, bei der ein Psion der Zelle aufgewachsen ist.

Schwarze Akte „Das Kloster“. Der Rat duldet das Kloster nicht länger. Die Echo-Operative gehen in drei Nächten hinein, mit dem Befehl, Kantor festzunehmen und die Kinder „zurückzuführen“. Die Zelle soll vorher dort sein, und niemand sagt ihr, ob sie Kantor holen, die Kinder schützen oder nur zusehen soll.

Nach dem fünften Totenkopf

In einer Nacht im Winter singen im Kloster Sfântul Ioan zwölf Offene und zwanzig Kinder, ohne Helme, in einem Kreis auf dem Boden der alten Kapelle. Kantor sitzt in der Mitte. In ganz Europa summen Kinder im Schlaf dieselbe Melodie, und der Seeker hört den fremden Chor so laut wie nie zuvor. Was dann antwortet, weiß niemand. Die Spielleitung entscheidet es, wenn die Zelle davorsteht: Vielleicht antwortet nichts, und Kantor stirbt am Morgen, ein alter Mann, der zu lange gewartet hat. Vielleicht antwortet eine Stimme, die Kantor Märta nennt. Vielleicht antwortet die Dreizehnte, und das Kloster ist am Morgen leer.

Der nächste Plan: „Die Antwort“ 💀💀💀💀💀. Die Offenen, die übrig sind, wollen verstehen, was in dieser Nacht geantwortet hat. Sie suchen die Kinder, die im Schlaf mitgesummt haben, und sie brauchen dafür jemanden im Chor, der seinen Helm abnimmt.

AUS DEN GRAUEN AKTEN

Akte 1 „Pflegefall“ spielt, während der Plan bei 💀💀💀💀💀 steht. Rettet die Zelle Linus, verliert der Plan einen Totenkopf. Entkommt Jonas Vogt mit Linus, gewinnt der Plan einen Totenkopf, und Linus ist eines der Kinder, die abends im Kloster singen. Überzeugt die Zelle Vogt ohne Kampf, merkt Kantor es sich: Der nächste Köder geht an den Psion, der mit Vogt gesprochen hat.

In Akte 2 „Fundort“ gewinnt der Plan einen Totenkopf, wenn die Zelle den Stein berührt und die Stimme der Dreizehnten lauter wird, weil Kantor es hört.

IN DER KAMPAGNE „DIE TÜR“

In der Kampagne will Kantor nicht im Kloster singen, sondern in der Nacht des 14. Februar in Wales, in der Halle über dem dritten Stollen. Wer die Kampagne spielt, folgt ihr: Der Plan „Die Kinder holen“ läuft dann nur bis 💀💀💀💀💀, und was danach geschieht, entscheidet Mission 16 „Das Kloster“.

Die Stiftung in Basel

Die Stiftung „Sammlung und Bewahrung“ restauriert offiziell Kunst und kauft in Wahrheit Kristalle, um sie in Blei einzuschließen. Ohne Nexus-Kristalle gibt es keine Öffnung, und ohne Öffnung geht kein Kind mehr. Das ist die ganze Idee, und sie ist nicht falsch. Für die Spielleitung ist die Stiftung der Gegner, dem die Spieler am ehesten recht geben, und genau deshalb ist sie gefährlich: Ihr Plan hat einen Preis, den sie selbst nicht zahlt.

„Ohne Nexus-Kristalle keine Öffnung. Ohne Öffnung keine Kinder, die gehen. Sagen Sie mir, was daran falsch sein soll.“

Herr Leuenberger, Direktor der Stiftung

Merkmal	Angabe
Art	Sammler, getarnt als gemeinnützige Stiftung
Sitz	Ein Stadthaus am Rheinufer in Basel, mit einem Bleiarchiv im Keller
Beziehung	Feind des Rates
Stärke	2
Wissen	4
Plan	„Keine Nexus-Kristalle mehr“ 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Herr Leuenberger, der Direktor

Geschichte

1952 schreibt das Kinderzimmer in Zürich für ein sechsjähriges Mädchen aus Leipzig einen Tod und ein neues Leben. Die Hände kommen zu spät, die Familie ist in den Westen gegangen. Die Legende Renate Albers bleibt offen.

1969 holt der Operative Zweig eine junge Frau, ohne zu wissen, wen er holt. Sie wird eine der besten Spies des Zweigs. Man nennt sie Elster.

1987 wird Elster als Prüferin in das Kinderzimmer versetzt. Dort findet sie ihre eigene Akte von 1952, mit einem Foto, das die Hände in Leipzig gemacht haben. Es ist ihr Gesicht.

1989 nimmt Elster das Register des Kinderzimmers mit und gibt es Kantor. Der Rat verbreitet die Legende vom Verrat. Innerhalb eines Jahres finden die Offenen sechzig Namen der Liste. Manche sterben, manche laufen über, manche verschwinden in ihren Legenden. Elster taucht unter, in der Legende, die für sie geschrieben wurde: Renate Albers.

1990 stirbt ein Mann, der zehn Jahre bei den Händen war, offiziell auf einer Passstraße im Tessin. Er taucht in Basel wieder auf, als Herr Leuenberger, und übernimmt die Stiftung. Sie war einmal eine der Stiftungen, über die O.D.I.N. sein Geld bewegte. Leuenberger dreht sie um: Von nun an kauft sie Kristalle, damit der Rat sie nicht bekommt.

Von 2021 bis 2025 sitzt ein stiller Buchhalter namens Martin Kessler in der Stiftung. Er ist Kuckuck, ein Spy von O.D.I.N. Elster erkennt ihn nach drei Wochen, lässt ihn arbeiten und sieht ihm zu. 2025 findet Kuckuck ein Foto vom Sommerfest, auf dem Elster zu sehen ist, und verschwindet. Die Legende Martin Kessler wird nicht beerdigt, sondern weitergegeben.

Im Januar 2026 sitzt wieder ein Martin Kessler am Schreibtisch in der Buchhaltung, mit der Krawatte mit Rentieren. Er ist nicht Kuckuck. Er ist Viktor Brunner, ein ehemaliger Hand, und der Rat will Elster (Graue Akten, Akte 4 „Kessler“).

Was nur die Spielleitung weiß: Leuenberger hat die Stiftung nicht aus Reue übernommen, sondern aus Wut. Er hat drei Kinder geholt und gesehen, was aus Kindern wird, die der Rat öffnet. Elster hat ihn 1990 gefunden

und ihm die Stiftung gegeben. Sie hat ihm nie gesagt, wer sie ist. Er weiß es trotzdem und hat nie gefragt.

Was sie wollen

Die Stiftung will jeden Nexus-Kristall in Europa kaufen, stehlen oder in Blei einschließen, bevor der Rat ihn bekommt. Ohne Nexus-Kristalle keine Öffnung, ohne Öffnung kein Kind, das geht, und kein neuer Psion für den Chor.

Sie glaubt sich im Recht, und sie hat gute Gründe. Aber ihr Plan hat eine Folge, die sie nicht ausspricht: Wenn die Öffnungen aufhören, erwachen die Gaben der Kinder von selbst, ungesteuert und ohne Helm. Die Stiftung weiß das. Sie hofft, dass die Offenen diese Kinder finden, bevor die Dreizehnte sie hört. Sie hofft es nur.

Köpfe

Herr Leuenberger

Direktor der Stiftung · Menschen

Ende sechzig, freundlich, gründlich, ein Mann, der Kunst liebt und Kristalle verabscheut. Seine Anzüge sind zu teuer für eine Stiftung, und er lächelt, wenn er lügt. Er kann die Namen der drei Kinder, die er geholt hat, bis heute aufsagen. Er weiß, dass Brunner nicht Kuckuck ist, denn er hat Kuckuck vier Jahre lang beobachtet. Er verschweigt, dass er Elster seit 1990 kennt. Er redet in vollständigen Sätzen und macht nie einen Fehler.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Fertigkeiten	Verhandeln 5 + 4, Menschenkenntnis 4 + 4, Täuschung 4 + 3
Besonderheit	Wer ihn nach den drei Kindern fragt, bekommt eine ehrliche Antwort, und die Antwort verändert den Fragenden: eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1)
Schwäche	Elster. Er würde alles tun, um sie zu schützen, auch die Stiftung opfern
Verhalten	Verhandelt, verzögert, bietet an. Dringt die Zelle in die Stiftung ein, stellt er sich ihr in den Weg, höflich und ohne Angst

Renate Albers, genannt Elster

Mitglied des Stiftungsrats · Menschen

Achtzig Jahre alt, weißes Haar, Perlenkette, ein Blick, der knapp an jeder Kamera vorbeigeht. Sie erkennt jede Lüge in der ersten Minute und sieht jedem zuerst in die Augen, bevor sie antwortet. Sie will, dass jemand aus dem Zweig das Kinderzimmer mit eigenen Augen sieht. Sie verschweigt, dass sie das Foto vom Sommerfest absichtlich liegen gelassen hat.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Keiner. Ihre Waffe ist die Wahrheit
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Menschenkenntnis 5 + 4, Täuschung 5 + 4, Geschichte 4 + 3
Besonderheit	Wer sie anlügt, würfelt Täuschung mit −2 Würfeln
Schwäche	Sie ist achtzig. Ein Sturz oder eine kalte Nacht können sie töten
Verhalten	Flieht nicht und kämpft nicht. Wartet, beobachtet, stellt Fragen und bietet der Zelle an, mit ihr ins Kinderzimmer zu gehen

Viktor Brunner, genannt Martin Kessler

Hand im Außendienst · Menschen

Einundsechzig, schlank, graue Haare, ruhige Hände. Er trägt die Legende Martin Kessler und die Krawatte mit Rentieren, weil sie dazugehört. Er soll Elster beobachten, bis der Rat sie holt. Er redet langsam und freundlich, als müsse er jedes Wort erst prüfen. Werte wie in Akte 4 „Kessler“ (Graue Akten).

Sabine Wirz

Buchhalterin · Menschen

Siebenundvierzig, rundlich, kurze Haare, eine Brille, die sie beim Rauchen auf die Stirn schiebt. Seit zwölf Jahren in der Stiftung. Sie hat Kessler gemocht, den ersten, und sie will wissen, warum der zweite sich nicht an Otto erinnert, den Hund des Hausmeisters. Sie hat noch einen Schlüssel zu Kesslers Schreibtisch, den sie nie zurückgegeben hat. Sie ist keine Gegnerin. Sie ist die Zeugin, die zu viel merkt.

Die Setzerin

Legendenschreiberin im Kinderzimmer · Menschen

Neunundachtzig, dürr, Tintenfinger, eine Brille mit dicken Gläsern. Sie arbeitet seit 1961 im Kinderzimmer in Zürich. Sie hat die Legende Martin Kessler geschrieben, und die Legende Renate Albers pflegt sie seit 1990 allein. Sie weiß, wer Brunner ist und wer Elster ist, und sie

verschweigt beides. Sie gehört nicht zur Stiftung, aber ohne sie gäbe es Elster nicht mehr.

Stützpunkte

Das Stadthaus am Rheinufer hat drei Stockwerke und einen Innenhof mit einem Ahorn. Im Erdgeschoss liegt die Buchhaltung, im ersten Stock die Direktion, im zweiten der Sitzungssaal des Stiftungsrats, im Keller das Bleiarchiv. Wer klingelt, wird von einer Sekretärin angemeldet. Es gibt keine Kameras, aber Leuenberger weiß immer, wer im Haus ist. Ein alter Gang führt vom Keller zum Rheinufer; nur Leuenberger und Elster kennen ihn.

Das Bleiarchiv ist ein kalter, trockener Raum mit Regalen voller Bleikästen, jeder mit einer Nummer und einem Datum. Die ältesten stammen aus den Neunzigerjahren, die neuesten aus der letzten Woche. Die meisten Kristalle darin sind Splitter und erschöpfte Steine, einige sind Nexus-Kristalle. Ein Psion hört hier nur ein gedämpftes Summen, als sänge jemand unter Wasser. Die Tür hat ein Zahlenschloss, dessen Kombination nur Leuenberger kennt: Sicherheitssysteme gegen Sehr schwer (4).

Elsters Haus liegt in Basel-Gundeldingen, ein altes Haus mit Rosengarten und einer Tür, die nie abgeschlossen ist. Im Wohnzimmer steht ein Bleikasten, in dem ein Nexus-Kristall summt. In einem Buch liegt ein Foto von 1952: ein Mädchen von sechs Jahren vor einem Haus in Leipzig, die Rückseite unbeschriftet. Ein Kurier der Offenen beobachtet das Haus von der Straße aus.

Das Lager in Weil am Rhein ist eine fensterlose, mit Blei ausgekleidete Halle auf der deutschen Seite, gemietet über eine Scheinfirma. Hier liegen Kristalle, die noch nicht nach Basel konnten, und Unterlagen, die zu heikel für das Stadthaus sind. Ein Wachmann von Grey Meridian macht alle zwei Stunden einen Rundgang und glaubt, er bewache Kunst.

Mittel

Geld: Etwa 40 Millionen Euro auf Konten in der Schweiz, in Liechtenstein und auf Jersey, zum Teil noch aus der Zeit, als die Stiftung für O.D.I.N. arbeitete. Leuenberger kann in 24 Stunden bis zu 2 Millionen in bar beschaffen.

Leute: Zwölf Angestellte, die meisten in Buchhaltung und Restaurierung, dazu Sekretärin, Hausmeister und der Wachmann in Weil. Elster hat den Kurier der Offenen und ein kleines Netz ehemaliger Hände, die ihr noch vertrauen.

Ausrüstung: Bleikästen in allen Größen, ein Lieferwagen mit Bleiverkleidung, Messgeräte für Kristalle, ein Feldscanner. In Leuenbergers Schreibtisch liegt ein alter Revolver, den er nie benutzt hat.

Verbindungen: Ein ehemaliger Hand in Genf, der als Kunsthändler für die Stiftung kauft. Der Abend, über den sie seltene Stücke bekommt. Eine Basler Bank, die keine Fragen stellt.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Der Rat, der Elster holen will. Die Druckerei, deren Setzerin die Legenden der Stiftung schreibt. Die Hände, die Brunner geschickt haben. Und Kuckuck, der vier Jahre dort saß und seitdem wieder Kadett ist.

Was O.D.I.N. weiß: Dass die Stiftung Kristalle kauft, um sie dem Rat zu entziehen, dass Elster im Stiftungsrat sitzt und dass Brunner die Legende Martin Kessler trägt. Dass die Stiftung in vielem recht hat, will der Rat nicht hören.

Was die Stiftung über O.D.I.N. weiß: Alles, was Elster weiß, und das ist mehr, als dem Rat lieb ist: das Kinderzimmer, die Hände, die Öffnungen, die Liste von 1989. Sie weiß nicht, wer Sphinx ist, und nicht, was hinter den Türen liegt.

DER KÖDER

Geld. Viel Geld, auf ein Konto, das niemand findet. Und die Wahrheit über das Kinderzimmer: Elster bietet an, einen Agenten mitzunehmen und ihm zu zeigen, was mit den Kindern geschieht.

Dafür will die Stiftung den Standort eines Nexus-Kristalls. Oder dass ein Agent schweigt, wenn die Hände kommen.

Der Plan: „Keine Nexus-Kristalle mehr“

Die Stiftung kauft schneller, bietet höher und stiehlt, wo sie nicht kaufen kann. Jeder Nexus-Kristall, der in ihrem Bleiarchiv verschwindet, fehlt dem Rat für die nächste Öffnung. Die Zelle merkt es zuerst an Auktionen, die O.D.I.N. verliert, dann an Kristallmeistern, die nervös werden, und schließlich an einem Seeker, der Kinder hört, die niemand holt.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Die Stiftung kauft Kristalle, wie sie es seit 1990 tut.
☠☠☠☠☠	Ein neuer Käufer in Genf arbeitet für die Stiftung. Die Käufe werden schneller, die Preise steigen. *Spur:* Ein Kristallmeister in Bern meldet, dass O.D.I.N. in Genf überboten wurde.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Die Stiftung schließt einen Nexus-Kristall in Blei ein, den der Rat für die nächste Öffnung braucht. *Spur:* Eine Graue Akte entsteht. In einem toten Briefkasten in Basel liegt ein Zettel: „Der Stein ist in Blei. Der Rat ist blind.“
💀💀💀💀💀	Die Stiftung stiehlt einen Kristall aus einem Lager des Abends, bevor der Rat ihn kaufen kann. Leuenberger zahlt dem Abend einen Preis, der alles glättet. *Spur:* Ein Kurier des Abends taucht in Basel auf und fragt nach Leuenberger.
💀💀💀💀💀	Die Stiftung hat fast alle Nexus-Kristalle in Europa. Nur einer liegt noch außer Reichweite, und der Rat sucht ihn verzweifelt. *Spur:* Eine Rote Akte entsteht. Der Seeker meldet, dass er mehr Kinder hört, die niemand holt.
💀💀💀💀💀	Die Stiftung hat jeden Nexus-Kristall in Europa gekauft, gestohlen oder in Blei eingeschlossen. Der Rat bekommt keinen mehr, und die Öffnungen hören auf. Die Kinder, deren Gabe dann von selbst erwacht, auch nicht. *Spur:* Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte. In einem Dorf bei Basel singt nachts ein Kind ein Lied, das niemand kennt.

Der Schlüsselkopf ist Herr Leuenberger. Ohne ihn hat die Stiftung Geld, aber keinen Willen: Elster ist achtzig, und die Angestellten wissen nicht, was sie kaufen. Wird Leuenberger festgenommen, dreht er um oder wird bloßgestellt, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Wer ihn umdrehen will, muss ihm etwas geben, das schwerer wiegt als seine Wut, und das Einzige, was dafür in Frage kommt, ist Elsters Sicherheit.

Gegenzüge

Nimmt die Zelle dem Plan einen Totenkopf, antwortet die Stiftung mit einem Gegenzug. Leuenberger weiß, wie O.D.I.N. arbeitet; er war zehn Jahre dabei.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Der Köder. Ein Umschlag in einem toten Briefkasten, ein Treffen in einem Café am Rhein: viel Geld auf ein Konto, das niemand findet. Lehnt die Zelle ab, kommt das Angebot wieder, wenn es einem Charakter schlechter geht.
3 bis 4	Die Drohung. Leuenberger lässt der Zelle ein Foto zukommen, aufgenommen von der Straße aus: der Anker eines Charakters, beim Einkaufen. Dazu ein Satz: „Ich hoffe, wir bleiben alle diskret.“
5 bis 6	Ein Zeuge verschwindet. Ein Kontakt der Zelle in Basel, ein Sammler oder ein Bankangestellter, ist nicht mehr erreichbar. Leuenberger hat ihn mit Geld und einem neuen Namen weggeschickt. Die Zelle verliert den Kontakt, bis sie ihn wiederfindet: Kontakte gegen Schwer (3).

Verbindungen

- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Der große Stein“ (Der Abend) verliert einen Totenkopf. Die Stiftung stiehlt einen Kristall aus einem Lager des Abends.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Der zweite Fundort“ (Abteilung 13) gewinnt einen Totenkopf. Die Abteilung sieht O.D.I.N. geschwächt und beschleunigt den Abbau.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Der große Stein“ (Der Abend) gewinnt einen Totenkopf. Der Rat wendet sich an den Abend, und der Bieter mit dem großen Stein und der Rat werden Konkurrenten (Spielleiterbuch, „Pläne verbinden“).
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Die Kinder holen“ (Die Offenen) gewinnt einen Totenkopf. Die Hände holen keine Kinder mehr, und die Offenen finden die selbst Erwachten ungestört.

Aufhänger

Weiße Akte „Der Käufer aus Genf“. Ein Kristallmeister in Bern meldet, dass ein unbekannter Käufer in Genf einen Kristall überboten hat, den O.D.I.N. wollte. Die Zelle soll herausfinden, wer kauft. Die Spur führt zu einem Kunsthändler, der früher bei den Händen war, und zu einer Stiftung, die Kunst restauriert.

Graue Akte „Kessler“. In Basel ist ein Buchhalter nach langer Krankheit an seinen Schreibtisch zurückgekehrt. Er heißt Martin Kessler, trägt eine Krawatte mit

Rentieren und ist nicht Kuckuck. Siehe Graue Akten, Akte 4.

Rote Akte „Das Bleiarchiv“. Der Kunsthändler aus Genf ist an der Grenze mit einem Kristall im Gepäck festgehalten worden und schweigt. Die Zelle soll das Bleiarchiv in Basel finden und die Kristalle sicherstellen, bevor die Hände es tun. Die Hände gehen weniger vorsichtig vor.

Schwarze Akte „Das Lied von Basel“. Ein Kind in einem Dorf bei Basel singt nachts ein Lied, das niemand kennt. Die Zelle soll es holen, bevor die Dreizehnte es hört. Als sie ankommt, steht Leuenberger schon vor der Tür und sagt: „Wir bringen es zu Menschen, die es nicht öffnen. Und Sie?“

Nach dem fünften Totenkopf

Die Öffnungen haben aufgehört. Der Chor wächst nicht mehr, und die Kinder, deren Gabe von selbst erwacht, erwachen allein. Die Offenen suchen sie, aber sie sind zu wenige. Die Welt ist leiser geworden, und das ist nicht nur gut. Im Bleiarchiv in Basel summt es gedämpft, als sänge jemand unter Wasser.

Der nächste Plan: „Die Kinder retten“ 💀💀💀💀💀. Die Stiftung will die Kinder, deren Gabe von selbst erwacht, finden und zu den Offenen bringen, bevor die Dreizehnte sie hört. Sie hat Geld, Leute und Verbindungen. Sie hat keine Hände und keine Zeit.

AUS DEN GRAUEN AKTEN

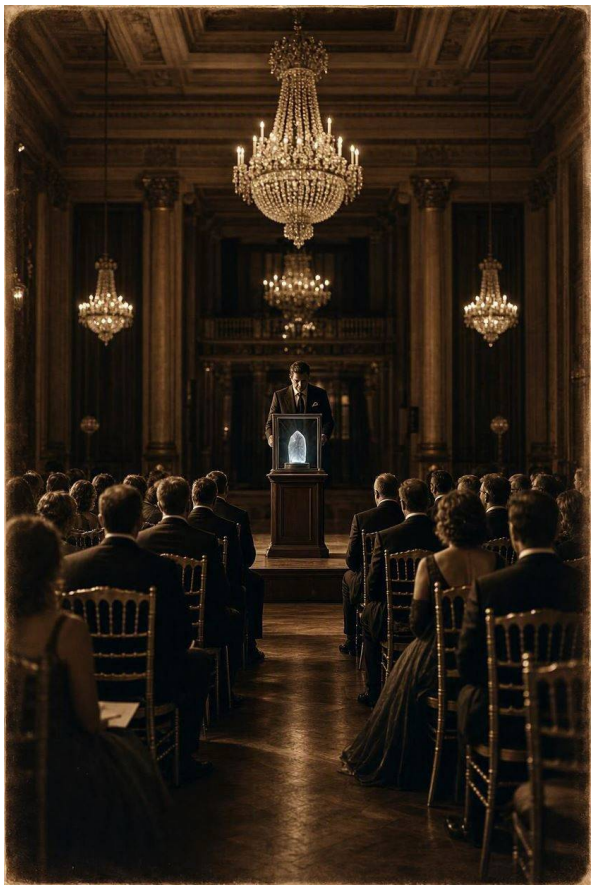
Akte 4 „Kessler“ spielt in der Stiftung, während der Plan bei 💀💀💀💀💀 steht. Sichert die Zelle den Nexus-Kristall und übergibt ihn an O.D.I.N., verliert der Plan einen Totenkopf. Liefert sie Elster an den Rat aus, verlieren die Offenen einen Totenkopf, und Leuenberger arbeitet von da an ohne Rücksicht: Die Stiftung würfelt, als hätte sie Stärke 3. Flieht Elster mit dem Kurier der Offenen, bleibt der Plan, wo er ist, und die Offenen haben eine alte Frau, die alles über das Kinderzimmer weiß.

In Akte 7 „Die Vitrine“ verliert der Plan einen Totenkopf, wenn die Zelle den Kristall an O.D.I.N. gibt, weil der Stein nicht auf den Markt kommt.

Der Abend

Der Abend ist keine Organisation mit Hauptquartier, sondern ein Markt. Viermal im Jahr, in einer anderen Stadt, in einem Hotel mit Ballsaal, werden Kristalle versteigert, Artefakte, Proben aus Rissen und manchmal Menschen, die etwas gesehen haben. Wer eingeladen ist, bekommt eine Karte ohne Absender. Für die Spielleitung ist der Abend der Ort, an dem die Zelle sieht, wer alles hinter dem Schleier sucht, und was er dafür zu geben bereit ist.

„Wir verkaufen keine Antworten. Wir verkaufen die Fragen, die andere nicht stellen dürfen.“
Der Kurator des Abends, bei einer Privatvorführung



Merkmal	Angabe
Art	Sammler, eine wandernde Auktion
Sitz	Keiner. Viermal im Jahr ein anderes Hotel mit Ballsaal; ein Postfach in Vaduz
Beziehung	Gegner
Stärke	3
Wissen	2
Plan	„Der große Stein“ 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Der Bieter mit dem großen Stein

Geschichte

1954 findet in Lissabon zum ersten Mal eine geschlossene Auktion statt. Ein Antiquitätenhändler versteigert drei Kristalle aus Anatolien an zwei Privatsammler und einen Mann, der für das Kollegium

bietet. Weil die Versteigerung erst nach Einbruch der Dunkelheit beginnt, nennt der Händler sie „den Abend“.

1963 taucht der Abend zum ersten Mal in einer Akte des Ermittlungszweigs auf. Ein Antiquarian in Wien meldet eine Einladungskarte ohne Absender in der Manteltasche eines toten Kunsthändlers. Die Akte wird grau und wieder geschlossen: Der Tote hatte Schulden, der Täter war ein Gläubiger. Die Karte bleibt im Archiv.

Nach 1971 erscheinen auf dem Abend die ersten Proben aus Rissen: eine Phiole mit Kondenswasser, ein Stück Stein, das nachts warm wird.

1989 versteigert der Abend in Hamburg ein Stück Aschesilber aus der Werkstatt von Evan Pryce. Zum ersten Mal stuft O.D.I.N. den Abend offiziell als Gegner ein. Der Operative Zweig beginnt, Personal in die Hotels zu schleusen.

2013 kauft Morrow Biologics zum ersten Mal beim Abend: eine Gewebeprobe aus einem Riss in den Karpaten. Seitdem sitzt bei jeder zweiten Auktion jemand aus Leiden im Saal.

2024 hört ein Spy in einem Wiener Hotel, wie der Lagermeister den Kurator „Herr Lindau“ nennt. Ob das ein Name ist oder eine Adresse, weiß niemand.

2026 hat der Abend einen Auftrag, der größer ist als jede Auktion: Ein Bieter sucht einen Kristall „so groß wie ein Mensch“. Der Kurator hat versprochen, ihn zu liefern.

Was nur die Spielleitung weiß: Der Kurator weiß nicht, ob es einen solchen Stein gibt. Er hat zugesagt, weil der Bieter mehr zahlt, als der Abend in zehn Jahren einnimmt, und weil ein Kurator, der Nein sagt, bald keine Bieter mehr hat. Seit dem Frühjahr folgt er einer dünnen Spur aus alten Nachlässen, die nach Norden führt, ins Eis.

Was sie wollen

Der Abend will handeln. Er will der Ort sein, an dem alles, was hinter dem Schleier gefunden wird, seinen Preis bekommt. Die Veranstalter halten sich für neutral: Sie verkaufen an jeden, der zahlt, und fragen nicht, was mit den Stücken geschieht. Sie halten sich für ehrlicher als O.D.I.N., weil sie nichts verstecken außer ihren Kunden. Dass sie manchmal Menschen versteigern, die etwas gesehen haben, nennen sie „Zeugenschutz gegen Gebot“.

Köpfe

Helene Marburg

Veranstalterin · Menschen

58 Jahre alt, ein strenger Knoten, ein dunkelblaues Kostüm, das wie eine Uniform wirkt. Sie kontrolliert Einladungslisten, Geldflüsse und Hotelverträge; ohne sie findet keine Auktion statt. Sie kennt die wichtigsten Bieter, die Konten in Vaduz und Singapur und die Preise der letzten zwanzig Jahre. Sie weiß, dass O.D.I.N. Leute im Personal hat, aber nicht, welche. Ihr Geheimnis: Sie war einmal Buchhalterin in einer Stiftung in Zürich, über die O.D.I.N. Geld bewegte, und hat Akten mitgenommen, als sie ging. Sie redet kurz und sachlich und beendet Sätze gern mit einer Summe.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner; zwei Operatoren von Grey Meridian sind immer in Rufweite
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Verhandeln 5 + 4, Kontakte 4 + 4, Menschenkenntnis 3 + 3
Besonderheit	Kann eine Auktion in einer Stunde absagen und an einen anderen Ort verlegen
Schwäche	Die Akten aus Zürich. Wer weiß, dass sie existieren, hat ein Druckmittel
Verhalten	Verhandelt, rechnet, verschwindet. Kämpft nie

Der Kurator, „Herr Lindau“

Kurator des Abends · Menschen

Mitte fünfzig, schmal, graues Haar, ruhige Hände, ein dunkler Anzug, der eine Nummer zu groß wirkt. Er führt die Auktion, prüft die Stücke und entscheidet, wer eingeladen wird. Er kennt Herkunft und Wert fast jedes Artefakts, das über seinen Tisch geht, und er weiß, dass O.D.I.N. ihn beobachtet. Sein Geheimnis: Er hat einmal ein Stück aus einem Archiv von O.D.I.N. verkauft und den Käufer danach sterben lassen, weil er zu viel wusste. Er redet leise, mit langen Pausen, und stellt Fragen, deren Antwort er schon kennt. Werte: Kurator des Abends (Bedrohungsatlas).

Hugo Marchetti, Codename „Notar“

Negotiator von O.D.I.N. · Menschen

44 Jahre alt, müde, Brille, ein abgetragener Mantel; er sieht aus wie ein Dozent, der zu lange nicht geschlafen

hat. Er steht auf der Seite der Zelle, mehr oder weniger. Jedes Jahr kauft er beim Abend ein Stück zurück, das man nicht stehlen kann. Er kennt die Gesichter der wichtigsten Bieter und die Namen von drei Spies im Personal. Er weiß, dass der Rat manchmal selbst beim Abend kauft, und hat aufgehört, danach zu fragen. Sein Geheimnis: Er hat einem Bieter einmal ein Stück aus einem Archiv von O.D.I.N. angeboten, um an ein anderes zu kommen. Der Handel platzte, aber das Angebot steht noch.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Fertigkeiten	Verhandeln 5 + 4, Menschenkenntnis 4 + 4, Täuschung 4 + 3
Besonderheit	Kennt die Bieter des Abends und ihre Schwächen. Wer mit ihm zusammenarbeitet, erhält +1 Würfel auf Verhandeln gegen Bieter
Schwäche	Er schuldet dem Abend etwas, nicht in Geld, sondern in Wissen
Verhalten	Beobachtet, verhandelt, zieht sich zurück. Kämpft nur, wenn es keinen anderen Weg gibt

Der Bieter mit dem großen Stein

Bieter · Menschen

Ein alter Mann zwischen sechzig und siebzig, sehr reich, sehr höflich, mit einem Gesicht, das nichts verrät. Wer er ist, entscheidet die Spielleitung: Elias Vinter, ein dänischer Reeder, der seit dem Tod seines Sohnes 2019 keine öffentlichen Termine mehr wahrnimmt, oder Viktor Haller, ein Wiener Kunsthändler, der 2023 seinen gesamten Besitz einer Stiftung überschrieben hat. In beiden Fällen gilt: Er hat einen Menschen verloren, der ihm mehr war als alles, und er glaubt, dass ein genügend großer Stein ihn zurückbringen kann. Er redet langsam, mit der Geduld eines Menschen, auf den man immer gewartet hat.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner; zwei Leibwächter von Grey Meridian, ein Teamleiter und ein Operator (Bedrohungsatlas)
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Fertigkeiten	Verhandeln 5 + 4, Menschenkenntnis 4 + 3
Besonderheit	Sein Geld. Er kann jeden Preis überbieten, den die Zelle nennt
Schwäche	Wer ihm beweist, dass der Stein ihm nicht zurückgibt, was er verloren hat, bricht ihn: Überzeugen gegen Sehr schwer (4)
Verhalten	Wartet, zahlt, wartet wieder. Greift nie selbst an

Radek

Lagermeister · Menschen

38 Jahre alt, breit, rasierter Kopf, eine Narbe über dem linken Auge, Lederjacke. Er bewacht die Stücke zwischen Ankunft und Auktion. Er kennt die Namen von zwei Infiltratoren von O.D.I.N. und hat sie noch nicht verraten, weil er auf ein besseres Angebot wartet. Er hat einmal ein Stück aus dem Lager verkauft; der Kurator weiß es und benutzt es gegen ihn. Er redet kurz, misstrauisch, und beendet Sätze mit „und sonst nichts“.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3, oder Schlagstock 3 + 3, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 / 9
Fertigkeiten	Wahrnehmung 4 + 3, Sicherheitssysteme 3 + 3, Einschüchtern 4 + 3
Besonderheit	Kann das Lager in einer Runde verriegeln und Alarm auslösen
Schwäche	Käuflich. Wer ihm mehr bietet als der Kurator, hat ihn
Verhalten	Misstraut jedem. Schießt zuerst, wenn ein Fremder das Lager betritt

Stützpunkte

Das Hotel wechselt mit jeder Auktion. In den letzten Jahren waren es das Hotel „Palais Achatmühle“ in Dresden, das „Hotel Cordula“ in Wien, das „Albergo Tre Campane“ in Bologna und das „Hotel Lanterna Nuova“ in Genua. Im Ballsaal stehen der Auktionstisch, Reihen vergoldeter Stühle und ein Podest mit Glasvitrine; an den Türen stehen Männer von Grey Meridian. Hinein kommt man nur mit einer Einladungskarte, deren Code am Eingang geprüft wird. Ein Infiltrator kann den Code fälschen (Sicherheitssysteme gegen Schwer (3)), ein

Negotiator kann als Bieter auftreten, ein Spy kann sich ins Personal schleusen.

Das Lager liegt nie im Hotel, sondern in einer Halle oder einem Keller am Stadtrand, gemietet über eine Scheinfirma. Darin stehen Kisten, Safes und Bleibehälter, ein Prüftisch, eine Kamera und ein Feldbett für Radek. Zwei bis vier Männer von Grey Meridian wachen. Der Code am Tor wechselt nach jeder Auktion.

Die Privatvorführung findet in einer Suite oder einem Salon statt. Der Kurator zeigt dort ein oder zwei Stücke, die nicht im Katalog stehen, und nur Bietern, die er kennt.

Das Postfach in Vaduz ist die einzige feste Adresse des Abends. Wer ein Stück anbieten will, schreibt dorthin. Die Antwort ist eine Karte ohne Absender oder Schweigen.

Mittel

Geld: Jede Auktion bringt zwei bis fünf Millionen Euro an Provision und Aufgeld, über Konten in Vaduz, Luxemburg und Singapur. Für Ankäufe, Bestechung und Sicherheit stehen etwa acht Millionen bereit.

Leute: Die Veranstalterin, der Kurator, der Lagermeister und vier bis sechs feste Kräfte als Fahrer, Prüfer und Kurier. Dazu je Auktion zehn bis zwanzig Operatoren von Grey Meridian und Hotelpersonal, das nichts weiß.

Ausrüstung: Zwei gepanzerte Transporter, gemietet über eine Firma in Dubai, Einladungskarten mit Einmalcodes, ein Katalog, der nach der Auktion verbrannt wird, und ein Bleibehälter, der einmal einem Hort gehörte.

Verbindungen: Morrow Biologics kauft, Grey Meridian schützt, die Stiftung in Basel bietet mit, um Kristalle vom Markt zu nehmen, und Abteilung 13 liefert gelegentlich aus Sibirien.

Beziehung zu O.D.I.N.

Wer bei O.D.I.N. mit ihnen zu tun hat: Der Operative Zweig mit Spies im Hotelpersonal, Infiltratoren in den Lagern und Hugo Marchetti. Der Ermittlungszweig schickt Antiquarians als Gutachter.

Was O.D.I.N. weiß: Dass es den Abend seit mindestens 1963 gibt, was er versteigert und dass der Kurator „Herr Lindau“ genannt wird. Seit diesem Jahr auch, dass ein Bieter einen Stein „so groß wie ein Mensch“ sucht.

Was der Abend über O.D.I.N. weiß: Dass O.D.I.N. mitliest und manchmal über Strohmänner mitbietet. Dass es Archive gibt, deren Inhalt auf dem Markt Millionen wert wäre. Mehr will der Abend nicht wissen; Wissen ist schlecht fürs Geschäft.

DER KÖDER

Ein Artefakt, das sich ein Agent wünscht, oder eines, das jemandem hilft, den er liebt.

Dafür will der Abend ein Stück aus einem Archiv von O.D.I.N.

Der Plan: „Der große Stein“

Ein Bieter sucht einen Kristall so groß wie ein Mensch, und der Abend hat versprochen, ihn zu liefern. Der Kurator folgt einer Spur aus Nachlässen, alten Bohrprotokollen und Männern, die zu viel gesehen haben. Die Zelle merkt es an Fragen, die auf Messen gestellt werden, an Ausrüstung, die in kein Auktionslager passt, und an einem alten Mann, der bei jeder Auktion in der ersten Reihe sitzt und nie bietet.

Stufe	Was geschieht
☠☠☠☠☠	Der Bieter hat den Kurator beauftragt. Der Kurator hat zugesagt.
☠☠☠☠☠	Der Kurator sucht in alten Katalogen, Nachlässen und Gerüchten. In Bologna spricht er mit einem Händler aus Triest. *Spur:* Ein Antiquarian hört auf einer Messe in Bologna, dass jemand nach einem „sehr großen Stück“ fragt.
☠☠☠☠☠	Der Bieter ersteigert in Dresden den Nachlass eines Geologen. Darin liegt eine halbe Seite über eine Bohrung im Eis. *Spur:* Eine Graue Akte entsteht. Im Postfach in Vaduz liegt eine Nachricht an den Kurator: „Der Nachlass ist da. Die Spur ist dünn.“ Ein Spy liest sie, bevor der Kurier kommt.
☠☠☠☠☠	Der Kurator bereitet den Zugang vor. In Genua trifft er einen alten Mann, der 1962 bei einer Bohrung auf Spitzbergen dabei war. *Spur:* Ein Infiltrator sieht im Lager Kisten, die nicht für eine Auktion bestimmt sind: Seile, Eisschrauben, Kälteschutz, ein Geigerzähler.

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Der Bieter weiß, dass der Stein in einem Gletscher auf Spitzbergen liegt, wo 1962 eine Bohrmannschaft etwas Klares im Eis fand und die Bohrung abbrach. Der Kurator stellt ein Team von Grey Meridian zusammen. *Spur:* Eine Rote Akte entsteht. Marchetti hört in Wien den Satz: „Der Gletscher gibt ihn her, wenn man weiß, wo.“
💀💀💀💀💀	Der Bieter weiß, wo der große Stein liegt, und er wird ihn holen. Der Abend hat geliefert. *Spur:* Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte. Ein gecharterter Eisbrecher verlässt Tromsø ohne Frachtliste.

Der Schlüsselkopf ist der Bieter. Ohne ihn gibt es keinen Auftrag, und der Kurator lässt die Suche fallen, sobald niemand mehr zahlt. Wird der Bieter bloßgestellt, festgesetzt oder überzeugt, dass der Stein ihm nicht zurückgibt, was er verloren hat, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Der Bieter ist kein Soldat; er ist ein alter Mann mit Leibwächtern, und die Frage, ob man ihm die Hoffnung nimmt, ist schwerer als jeder Kampf.

Was im Eis liegt, bleibt offen. Es kann ein Nexus-Kristall sein, größer als jeder, den O.D.I.N. kennt. Es kann ein Stein sein, der schon voll ist. Es kann ein Mensch sein, der seit 1962 in einem Kristall steht. Die Spielleitung entscheidet es, wenn die Zelle davorsteht, und nicht früher.

Wie sie reagieren

Der Abend hat Wissen 2 und merkt selten, wer ihm schadet. Stört die Zelle eine Auktion, lässt der Kurator sie beobachten und schickt einen Boten mit einem Angebot: ein Stück aus dem Katalog, wenn die Zelle sich zurückzieht. Lehnt sie ab, verdoppelt er den Preis. Greift sie an, bricht der Abend die Auktion ab und ist am nächsten Morgen in einer anderen Stadt.

Verbindungen

- **Bei 💀💀💀🦴🦴:** „Die Chimäre“ (Morrow Biologics) verliert einen Totenkopf. Der Abend bindet alle Kuriere und Kanäle für den Stein und liefert Morrow keine Proben mehr.
- **Bei 💀💀💀🦴🦴:** „Der zweite Fundort“ (Abteilung 13) gewinnt einen Totenkopf. Über den Abend kommt die Abteilung an Angaben über O.D.I.N.s Legierungsbestände.
- **Bei 💀💀💀💀💀:** „Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis) gewinnt einen Totenkopf. In der Aufregung um den großen Stein lässt der Rat die Registratur unbeobachtet, und die Loge kommt der Seite näher.

Aufhänger

Weiße Akte „Die Karte ohne Absender“. In einem Wiener Antiquariat taucht eine Einladungskarte auf, adressiert an einen Mann, der seit zwei Jahren tot ist. Die Karte gilt für eine Auktion in Dresden, in drei Tagen. Der Tote war einmal Agent des Operativen Zweigs.

Graue Akte „Der Katalog“. Ein Spy im Hotelpersonal hat einen Katalog fotografiert, bevor er verbrannt wurde. Auf Seite vier steht ein kleiner Kristall mit einem Kürzel aus dem Kristallbuch. Die Zelle soll ihn zurückholen, bevor er in Genua versteigert wird.

Rote Akte „Der Mann in der ersten Reihe“. Marchetti hat gehört, dass der Bieter mit dem großen Stein eine Spur gefunden hat. Der Rat will wissen, wer er ist. Die Zelle soll sich in die Auktion in Wien einschleusen und ihn identifizieren. Er ist da, und er erkennt die Zelle zuerst.

Schwarze Akte „Der Gletscher“. Der Bieter ist mit einem Team von Grey Meridian auf dem Weg nach Spitzbergen. Die Zelle soll ihn aufhalten, bevor er den Stein berührt, und niemand beim Rat will sagen, warum die Akte schwarz ist.

Nach dem fünften Totenkopf

Hat der Bieter den Stein, besitzt ein Mensch außerhalb von O.D.I.N. etwas, von dem der Rat nicht wusste, dass es existiert, und er wird versuchen, es zu benutzen. Ist er gescheitert, hat der Abend zum ersten Mal ein Versprechen gebrochen, und in einer Welt, die nur aus Vertrauen und Geld besteht, ist das teuer.

Der nächste Plan: „Der zweite Abend“ 🦴🦴🦴🦴🦴. Der Kurator gründet eine geschlossene Auktion nur für die Bieter, die den großen Stein wollten, und verspricht ihnen, beim nächsten Mal zu liefern, was O.D.I.N. nicht hat.

```
DIE BIETER IM SAAL
Wer beim Abend sitzt, ist selbst ein
Aufhänger. Wirf einen W6 für einen Bieter in
der Nähe der Zelle: 1 eine Biochemikerin von
Morrow Biologics, 2 ein Kunsthändler aus Genf,
der für die Stiftung kauft, 3 ein Mann mit
russischem Akzent, der nie bietet, 4 eine
Witwe, die einen Stein sucht, in dem ihr Mann
spricht, 5 ein Strohmann, der für die Loge Zum
Schweigenden Kreis bietet, 6 jemand, der für
den Rat bietet und die Zelle nicht kennt.
```

AUS DEN GRAUEN AKTEN

In Akte 2 „Fundort“ verliert der Plan einen Totenkopf, wenn die Zelle den Stein sichert und dem Kollegium übergibt, weil er nicht in den Handel gelangt.

IN DER KAMPAGNE „DIE TÜR“

In der Kampagne sitzt der Bieter in Mission 10 „Der Abend“ in Wien im Saal und sagt, der große Stein liege in einer Bibliothek, die es nicht gibt. Er will ihn am 14. Februar holen. Wer die Kampagne spielt, folgt ihr: Der Stein liegt dann nicht im Eis, und das Wissen des Bieters um diesen Ort ist der fünfte Totenkopf.

Grey Meridian

Grey Meridian ist eine private Sicherheitsfirma mit Sitz in London und Büros in Dubai und Johannesburg. Sie liefert die Söldner, die das Grundregelwerk beschreibt: gut bewaffnet, gut ausgebildet, schlecht informiert. Sie arbeitet für jeden, der zahlt, für den Abend, für Morrow Biologics und 2019 über drei Scheinfirmen sogar für den Rat. Für die Spielleitung ist Grey Meridian das Team, das auf der anderen Seite der Tiefgarage steht, und manchmal der einzige Gegner, mit dem man reden kann.

„Wir fragen nicht, was in der Kiste ist. Wir fragen, wer dafür zahlt.“

Duncan Reeve, Gründer von Grey Meridian

Merkmal	Angabe
Art	Private Sicherheitsfirma
Sitz	London, mit Büros in Dubai und Johannesburg
Beziehung	Käuflich
Stärke	3
Wissen	2
Plan	Keiner. Grey Meridian dient den Plänen anderer

Geschichte

2005 gründen Duncan Reeve und Priya Naidoo die Firma in London. Reeve war Offizier bei den Fallschirmjägern und danach auf dem Balkan im privaten Sicherheitsgeschäft; Naidoo, eine Juristin aus Johannesburg, bringt Geld und Verträge. Der Name stammt aus Reeves Zeit als Navigationsausbilder: der Nullmeridian, an dem die Welt vermessen wird. Grau, weil nichts, was die Firma tut, schwarz oder weiß ist.

Bis 2013 schützt Grey Meridian Frachtschiffe, Bohrinseln und Konzernzentralen und wächst, weil sie zwei Dinge

liefert: Diskretion und Teams, die auch dann funktionieren, wenn der Auftrag nicht in den Papieren steht. 2008 kommt Dubai dazu, 2011 Johannesburg.

2014 holt ein Team in Rotterdam eine Kiste aus einem Lagerhaus, Auftraggeber eine Briefkastenfirma aus Genf. Die Kiste summt. Zwei Operatoren weigern sich, sie anzufassen. Der Teamleiter Callum Hart trägt sie trotzdem zum Van und träumt in der Nacht von einem Kind, das seinen Namen ruft. Er schreibt einen Bericht. Reeve streicht ihn aus der Akte, zahlt den beiden Operatoren eine Prämie und befördert Hart.

Seitdem hat Grey Meridian ein Dutzend solcher Aufträge ausgeführt. Offiziell weiß die Firma nichts davon. Die Einsatzleiter nennen es „die graue Fracht" und reden darüber nur in Hotelbars.

2019 arbeitet Grey Meridian über drei Scheinfirmen für den Rat: Ein Lagerhaus in Antwerpen ist zu bewachen, in dem Kisten aus dem Kongo stehen. Der Auftrag läuft bis heute. Die Einsatzleiterin Marlene Duval meldet, die Kisten summten „im Takt, wie ein Herzschlag". Der Bericht wird nie weitergeleitet. Duval kündigt sechs Wochen später.

Was nur die Spielleitung weiß: Die Einsatzleiter wissen inzwischen mehr, als ihnen guttut. Einer von ihnen hat sich bei O.D.I.N. beworben, mit Lebenslauf und Anschreiben. Man bewirbt sich nicht bei O.D.I.N. Der Brief liegt trotzdem in der Registratur in Stockholm, in einer Akte, die es offiziell nicht gibt, und auf dem Deckel steht: „Beobachten."

Köpfe

Duncan Reeve

Gründer und Geschäftsführer · Menschen

61 Jahre alt, breite Schultern, kurzes graues Haar, eine zweimal gebrochene Nase, teure Anzüge, die nie richtig sitzen. Er weiß, dass seine Firma Dinge bewacht, die nicht in die Welt gehören, und will es nicht genauer wissen. Er ist kein Feind von O.D.I.N., sondern ein Geschäftsmann mit einem Geschäft, das zu gut läuft, um es zu hinterfragen. Seine Tochter studiert in Edinburgh Medizin und weiß nicht, was ihr Vater tut.

Priya Naidoo

Mitgründerin, Büro Johannesburg · Menschen

58 Jahre alt. Sie führt die Verträge, die Reeve nicht sehen will, und sie ist die Einzige, die die Scheinfirmen von 2019 kennt. Sie hat die Zahlungen geprüft und festgestellt, dass das Geld von Konten kam, die zu keiner Firma gehören, die es gibt. Seitdem schläft sie schlecht. In ihrem Haus in Sandton liegt eine Kopie der Belege im Safe, neben einem Brief an ihre Tochter.

Callum Hart

Leiter der Einsatzführung Europa · Menschen

44 Jahre alt, der Mann, der 2014 die summende Kiste trug. Er wählt aus, wer die graue Fracht begleiten darf. Er weiß, dass die Kisten manchmal warm sind, manchmal summen und nach Ozon riechen, und dass Operatoren, die zu viel fragen, versetzt werden. Er ist loyal, aber er hat angefangen, Notizen zu machen. Sie liegen in einem Schließfach in London, unter dem Namen seiner Mutter. Werte: Operator von Grey Meridian, Unterart Teamleiter (Bedrohungsatlas).

Marlene Duval

ehemalige Einsatzleiterin · Menschen

39 Jahre alt, heute Sicherheitsberaterin einer Reederei in Marseille. Sie hat 2019 in Antwerpen den Takt gehört, gekündigt und nicht vergessen. Sie trinkt zu viel, zieht oft um, und ihr alter Hund knurrt nachts, wenn etwas an der Tür vorbeigeht, das nicht da ist. Sie redet nicht freiwillig. Aber sie will wissen, was in den Kisten war, und wer ihr eine ehrliche Antwort gibt, bekommt eine ehrliche Aussage.

Sam Ferris

Einsatzleiter, der Bewerber · Menschen

34 Jahre alt, einer der jüngsten Einsatzleiter der Firma. 2017 hat er in Dubai eine Kiste bewacht, die nachts flüsterte, wie ein Kind, das zählt. Zwei Jahre lang hat er gesucht, was er da bewacht hat, und am Ende einen Namen gefunden. Also hat er sich bei einer Adresse aus einer alten Zeitung beworben. Er weiß nicht, dass sein Brief angekommen ist. Er trägt ein Notizbuch bei sich, in dem alles steht, was er über die graue Fracht weiß, und er hat Angst, dass jemand es findet, und noch mehr Angst, dass es nie jemand liest.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Karabiner 4 + 3, Schaden 4, Präzise
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 (Schutzweste) / 11
Fertigkeiten	Taktik 4 + 3, Wahrnehmung 4 + 3, Ermittlung 3 + 2
Besonderheit	Kennt die Einsatzpläne der Firma für Europa

Wert	Angabe
Schwäche	Er will verstehen. Wer ihm eine ehrliche Antwort gibt, hat ihn
Verhalten	Vorsichtig, beobachtend. Schießt nicht auf Menschen, die ihm nichts getan haben

Stützpunkte

London. Ein Stockwerk in einem Büroturm in Canary Wharf, offiziell eine Unternehmensberatung. Im Keller steht der Server mit den Aufträgen der letzten zehn Jahre, verschlüsselt, aber nicht gut genug für einen Cryptanalyst: Kryptografie gegen Schwer (3). Das Problem ist, hineinzukommen.

Dubai. Das Büro für den Nahen Osten, Zentralasien und Ostafrika, kleiner als London und besser bewacht. In einem Lagerhaus am Hafen liegt Ausrüstung, die in Europa nicht erlaubt wäre.

Johannesburg. Naidoos Büro. Hier arbeitet Grey Meridian auch als Beschaffer für Sammler. Im Tresor liegen Karten von Minen, in denen man etwas gefunden hat, das kein Gold ist.

Unterwegs. Keine Kasernen. Die Operatoren wohnen in Mietwohnungen, bekommen ihre Aufträge verschlüsselt und fahren Mietwagen, die nach jedem Einsatz zurückgehen. Nur die Waffen gehören der Firma; ihre Depots wechseln alle sechs Monate.

Mittel

Grey Meridian hat keine Psionen, keine Thaumaturgen und keine Artefakte. Die Firma hat Geld, Waffen und etwa 340 feste und 900 freie Leute, ehemalige Soldaten und Polizisten aus einem Dutzend Ländern. Ein Team sind vier bis sechs Operatoren und ein Teamleiter, dazu bei Bedarf ein Techniker oder ein Hundeführer; alle Werte stehen im Bedrohungsatlas unter „Operator von Grey Meridian“. Die Teams haben Karabiner, Schutzwesten, verschlüsselten Funk, Nachtsicht und Drohnen, aber keine Brandmunition, kein Silber und keine Legierung S. Callum Hart hat 2016 eine interne Regel geschrieben: „Wenn das Ziel nicht auf Blei reagiert, ist der Auftrag beendet.“

Beziehung zu O.D.I.N.

Für O.D.I.N. ist Grey Meridian kein Feind, sondern ein Werkzeug, das auch andere benutzen. Die Zelle kann ein Team bestechen, einschüchtern, ausschalten oder überbieten. Das ist die Schwäche der Firma: Sie ist nicht fanatisch, nicht einmal überzeugt. Sie ist nur teuer. Der Rat hat sie selbst bezahlt und schweigt darüber; die Revision würde gern wissen, warum.

Wer gerade zahlt

Trifft die Zelle auf ein Team oder will sie wissen, was die Firma gerade tut, wirft die Spielleitung einen W6.

W6	Auftraggeber	Auftrag	Was das Team weiß
1	Der Abend	Eine Bleikiste im Nachtzug von Hamburg nach Wien begleiten	Nichts. Die Kiste ist versiegelt, Fragen sind verboten
2	Morrow Biologics	Ein Labor bei Lyon bewachen, in dem nachts etwas an die Türen klopft	Es geht um Tierversuche. Einer der Operatoren hat Angst
3	Ein Sammler aus Zürich	Eine Villa am Genfer See sichern, in deren Keller ein warmer Stein liegt	Der Teamleiter hat gesehen, wie der Sammler den Stein anfasste, und wie er danach aussah
4	Eine Scheinfirma des Rates	Das Lagerhaus in Antwerpen, seit 2019	Nichts. Der Teamleiter hat den Takt gehört und versucht, ihn zu vergessen
5	Die Stiftung in Basel	Einen Kurier mit einem Koffer von Basel nach Prag begleiten	Der Koffer ist leicht. Warum braucht man sechs Mann für einen leichten Koffer?
6	Ein privater Bieter	Ein Grundstück in Schottland mit einem alten Bunker sichern, dessen Tür nicht aufgeht	Nachts hört man Schritte dahinter. Die Antwort auf die Meldung war: „Weitermachen.“

Grey Meridian in fremden Plänen

Grey Meridian hat keinen eigenen Plan, aber die Firma macht die Pläne anderer leichter. Arbeitet ein Team für eine Organisation, deren Plan gerade läuft, kommt beim Wurf nach der Mission für diesen Plan ein Totenkopf eine Stufe früher dazu: bei Stärke 1 oder 2 schon bei 5 oder 6, bei Stärke 3 schon bei 4, 5 oder 6, bei Stärke 4 oder 5 schon bei 3 bis 6. Das gilt, solange die Zelle den Auftrag nicht verhindert. Besticht sie das Team, schaltet es aus oder bringt sie den Auftraggeber dazu, den

Vertrag zu kündigen, entfällt der Vorteil bis zur übernächsten Mission.

Wo eine Akte Grey Meridian einen Totenkopf gibt, geht er an den Plan, dem die Firma gerade dient.

Der Bewerber

Sam Ferris ist ein Mann, der zu viel weiß und zu wenig versteht. Die Zelle kann ihn rekrutieren, indem sie ihm eine ehrliche Antwort gibt; dann hat sie einen Kontakt der Stufe 2 bei Grey Meridian, der Einsatzpläne und Namen liefert und warnt, wenn ein Auftrag nach grauer Fracht riecht. Er ist kein Agent, sondern ein Informant mit Angst: Wer ihn zu oft benutzt, lässt ihn auffliegen, und Grey Meridian lässt ihn verschwinden. Belügt, bedroht oder ignoriert die Zelle ihn, wird er zum Problem. Er weiß, dass es O.D.I.N. gibt, und er könnte zu jemandem gehen, der mehr zahlt: STILLWATER oder Abteilung 13.

Aufhänger

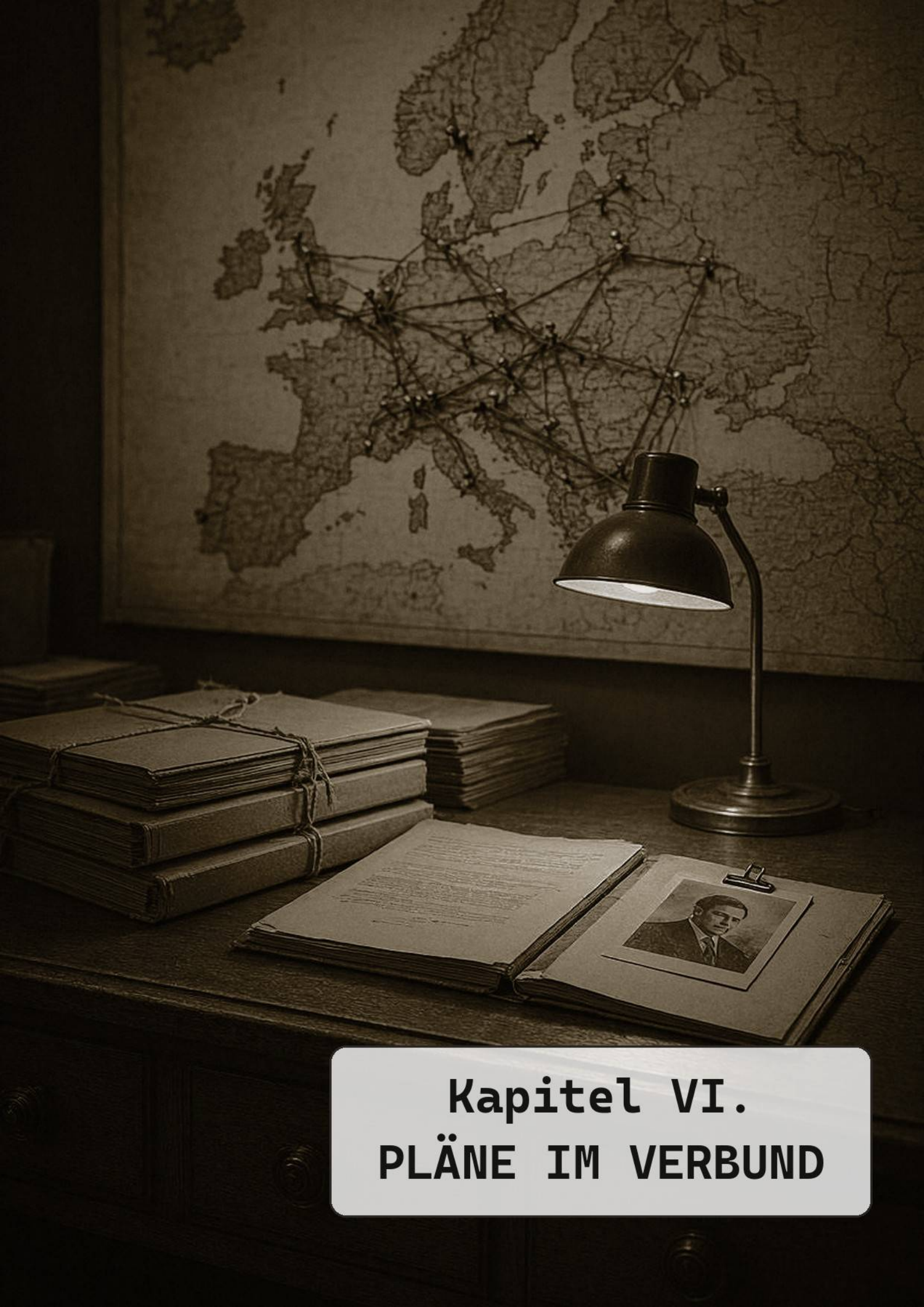
Graue Akte „Graue Fracht“. Ein Operator ist in Rotterdam verschwunden, nachdem er eine Kiste getragen hat, die summte. Seine Schwester hat eine Adresse in seinen Unterlagen gefunden und einen Brief geschrieben, der bei O.D.I.N. angekommen ist. Die Spur führt zu einem Lagerhaus, zu einem Teamleiter, der nicht reden will, und zu einer Kiste, die noch da ist.

Graue Akte „Der Bewerber“. Die Registratur bittet die Zelle, einen Einsatzleiter von Grey Meridian zu beobachten, der sich beworben hat. Nur beobachten. Am dritten Tag bemerkt er sie.

Rote Akte „Der Takt“. Ein ehemaliger Operator, der 2019 in Antwerpen dabei war, liegt in einer Londoner Klinik und redet von Kisten, die im Takt summen. Ein Journalist ist auf die Geschichte aufmerksam geworden. Die Zelle soll den Mann beruhigen, den Journalisten ablenken und herausfinden, was der Rat 2019 in Antwerpen bewachen ließ. Die Spur führt zu Marlene Duval und zu Naidoos Safe.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Grey Meridian sind Menschen, die für Geld arbeiten, keine Monster. Ein Feuergefecht mit ihnen ist teuer und hat Folgen: Tote Söldner haben Familien, und die Firma merkt sich, wer ihre Leute erschießt. Die beste Szene mit Grey Meridian ist oft die, in der die Zelle mehr bietet als der Auftraggeber.



Kapitel VI.
PLÄNE IM VERBUND

Pläne im Verbund

Die Welt wartet nicht auf die Zelle. Elf Organisationen in diesem Band haben Pläne, und jeder Plan hat Totenköpfe, die steigen, wenn niemand hinsieht. Das Spielleiterbuch erklärt, wie ein einzelner Plan wächst und fällt. Dieses Kapitel erweitert die Regel für die Dossiers dieses Bandes: Es zeigt, wie Stärke und Wissen einer Organisation den Plan verändern, was ein Schlüsselkopf ist, wie die Spieler aus der Welt von einem Plan erfahren und wie die Pläne ineinandergreifen. Am Ende steht ein Lagebogen, mit dem die Spielleitung alle Pläne gleichzeitig führt, ohne die Übersicht zu verlieren, und ein Jahr als Beispiel.

Die Erweiterungen ersetzen die Grundregel nicht. Wer nur die Grundregel nutzt, kann jedes Dossier trotzdem spielen. Wer die Erweiterungen nutzt, bekommt eine Welt, in der die Organisationen verschieden schnell, verschieden klug und miteinander verflochten sind.

Die Regel im Überblick

Die Grundregel steht im Spielleiterbuch im Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“ unter „Bedrohung“. Kurz gefasst:

- Nach jeder Mission wählt die Spielleitung zwei oder drei Organisationen, die gerade wichtig sind, und würfelt für jede einen W6. Bei 5 oder 6 kommt ein Totenkopf dazu.
- Hat die Zelle in der Mission gegen die Organisation gearbeitet, verliert der Plan einen Totenkopf, bei einem großen Erfolg zwei. Hat sie ihr ungewollt geholfen, kommt einer dazu.
- Beim zweiten Totenkopf bekommt die Zelle eine Graue Akte zu diesem Plan, beim vierten eine Rote.
- Beim fünften geschieht, was im Dossier steht. Der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte, und die Organisation bekommt einen neuen Plan.

Erweiterung 1: Stärke

Nicht jede Organisation kommt gleich schnell voran. Ein Konzern mit Laboren in drei Ländern hat andere Mittel als ein alter Mann in einem Kloster. Mit dieser Erweiterung hängt der Wurf nach der Mission von der Stärke der Organisation ab.

Stärke	Ein Totenkopf kommt dazu bei
1 oder 2	einer 6
3	einer 5 oder 6
4 oder 5	einer 4, 5 oder 6

Starke Organisationen kommen schneller voran, und die Zelle muss sie öfter stören, um sie aufzuhalten. Schwache brauchen Glück oder Hilfe, und Hilfe bekommen sie oft von anderen Plänen (Erweiterung 5). Eine Organisation mit Stärke 0 hat keinen Plan.

Erweiterung 2: Wissen und Gegenzüge

Wer weiß, wie O.D.I.N. arbeitet, weiß auch, wer ihm geschadet hat. Nimmt die Zelle einem Plan einen oder zwei Totenköpfe und hat die Organisation Wissen 3 oder mehr, antwortet sie mit einem **Gegenzug**. Die Spielleitung würfelt einen W6 auf der Tabelle im Dossier: 1 bis 2, 3 bis 4, 5 bis 6. Die kleinen Kulte und das Siebte Büro haben keine eigene Tabelle. Für sie wählt die Spielleitung einen passenden Gegenzug aus einem anderen Dossier oder lässt ihn weg.

Ein Gegenzug trifft die Zelle, nicht den Plan. Er ändert keine Totenköpfe. Er ist ein Köder, der einem Agenten angeboten wird, eine Drohung gegen einen Anker, ein Zeuge, der verschwindet, ein Kontakt, der plötzlich schweigt. Die Spielleitung legt den Gegenzug in die nächste Mission, am besten dorthin, wo die Zelle ihn nicht erwartet.

Organisationen mit Wissen 1 oder 2 merken nicht, wer ihnen schadet. Sie haben statt der Tabelle einen Abschnitt „Wie sie reagieren“, und ihre Antwort ist allgemeiner: Sie verlegen ein Labor, verschieben eine Auktion, schicken Söldner dorthin, wo niemand ist. Wissen 5, wie bei den Offenen, heißt: Sie wissen fast immer, welche Zelle es war, und oft auch, welcher Agent.

Erweiterung 3: Der Schlüsselkopf

Jeder Plan hängt an einem Menschen. Ohne Dr. Camille Favre gibt es keine Chimäre, ohne Kantor keinen Chor, ohne den Bieter keinen großen Stein. Diese Person ist der **Schlüsselkopf**, und ihr Name steht im Kurzprofil jedes Dossiers.

Schaltet die Zelle den Schlüsselkopf aus, verliert der Plan zwei Totenköpfe und würfelt nach der nächsten Mission nicht. Ausschalten heißt: festnehmen, umdrehen, überzeugen, bloßstellen oder so schwächen, dass er den Plan nicht mehr führen kann. Ausschalten heißt nicht töten. Die meisten Schlüsselköpfe sind Menschen, die man überzeugen oder bloßstellen kann, und das

Spielleiterbuch belohnt Lösungen ohne Kampf. Viele Dossiers sagen ausdrücklich, was geschieht, wenn die Zelle Gewalt wählt, und es ist selten gut für die Zelle.

Ein Plan erholt sich. Nach dem ausgesetzten Wurf findet die Organisation einen Nachfolger, eine Stellvertreterin oder einen neuen Geldgeber, und der Plan würfelt wieder. Nur der Name im Lagebogen ändert sich.

Kein Kind ist je ein Schlüsselkopf. Kinder können das Ziel eines Plans sein, und oft sind sie es. Aber die Zelle gewinnt nie, indem sie einem Kind schadet.

Erweiterung 4: Die Spur

Jede Stufe eines Plans hat eine **Spur**: ein Gerücht in der Kantine, eine Zeitungsmeldung, ein toter Briefkasten, ein Anruf, ein Summen, eine Messung. Die Spuren stehen in der rechten Spalte jeder Plantabelle. Die Spielleitung legt die Spur des aktuellen Totenkopfs in die nächste Mission, auch wenn die Mission von etwas ganz anderem handelt.

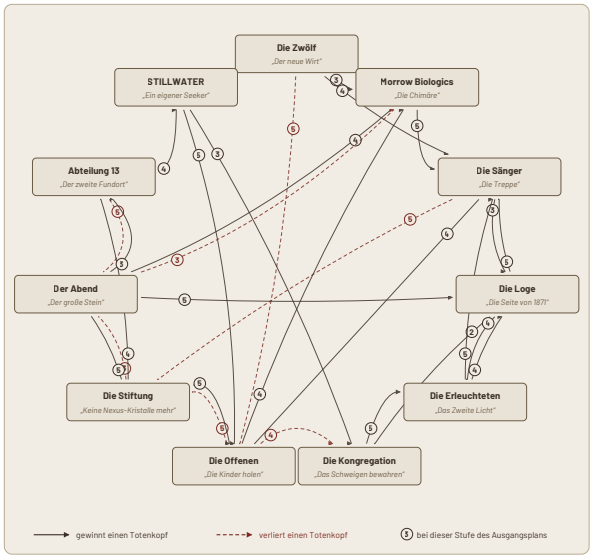
Faustregel: Jede Mission enthält eine Spur zu einem Plan, der gerade steigt. Die Spieler erfahren nicht aus dem Regelbuch, dass sich etwas bewegt, sondern aus der Welt. Wer die Spur bemerkt, kann entscheiden, ob er ihr folgt. Wer sie übersieht, erfährt beim nächsten Totenkopf, was er übersehen hat. Eine Spur ist nie Pflicht, und sie ist nie so versteckt, dass nur die Spielleitung sie findet.

Erweiterung 5: Verbindungen

Pläne greifen ineinander. Erreicht ein Plan eine bestimmte Stufe, gewinnt oder verliert ein anderer Plan einen Totenkopf. Die Verbindungen stehen in jedem Dossier bei dem Plan, der sie auslöst; die Übersicht unten fasst sie zusammen.

Eine Verbindung wirkt nur einmal: wenn der auslösende Plan die Stufe zum ersten Mal erreicht. Fällt er zurück und steigt wieder, geschieht nichts Neues. Kettenreaktionen sind erlaubt, aber sie brauchen Zeit. Erreicht ein Plan eine Stufe durch eine Verbindung, löst er seine eigene Verbindung erst nach der nächsten Mission aus. So breitet sich eine Veränderung wie eine Welle durch die Welt aus, eine Mission pro Schritt, und die Zelle hat jedes Mal die Gelegenheit, sie aufzuhalten.

Verbindungen wirken auch bei Plänen, die die Spielleitung gerade nicht im Blick hat. Deshalb führt der Lagebogen alle Pläne, nicht nur die zwei oder drei, für die sie würfelt.



Wenn …	erreicht …	dann …
„Der neue Wirt" (Die Zwölf von Asklepios)	💀💀💀	„Die Chimäre" (Morrow Biologics) gewinnt einen Totenkopf. Ein früherer Kittel von Asklepios untersucht bei Morrow die Blutprobe von Arvid Lund und findet etwas, das nicht in die Studie passt.
„Der neue Wirt" (Die Zwölf von Asklepios)	💀💀💀💀	„Die Treppe" (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Ania singt das Lied im Schlaf, und die Sänger hören es.
„Der neue Wirt" (Die Zwölf von Asklepios)	💀💀💀💀💀	„Die Kinder holen" (Die Offenen) verliert einen Totenkopf. Die Naniten haben einen Menschen genommen, den die Offenen für sich wollten. Kantor spürt es und zieht sich zurück.
„Die Chimäre" (Morrow Biologics)	💀💀💀💀	„Der große Stein" (Der Abend) gewinnt einen Totenkopf. Morrow kauft mehr Proben, und der Abend bekommt Geld und Kanäle für die Suche nach dem Stein.
„Die Chimäre" (Morrow Biologics)	💀💀💀💀💀	„Die Treppe" (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Was aus Lyon entkommen ist, singt in den Kanälen, und die Sänger folgen dem Lied zu einer Treppe unter der Stadt.

Wenn …	erreicht …	dann …
„Die Treppe“ (Die Sänger)	💀💀💀	„Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis) gewinnt einen Totenkopf. Die Loge hört das Lied lauter und sucht die Seite dringender.
„Die Treppe“ (Die Sänger)	💀💀💀💀	„Die Kinder holen“ (Die Offenen) gewinnt einen Totenkopf. Kantor hört die Sänger und glaubt, dass der Chor größer wird.
„Die Treppe“ (Die Sänger)	💀💀💀💀💀	„Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel) verliert einen Totenkopf. Der Rat beschlagnahmt in der Nacht des Liedes alle Nexus-Kristalle, die er bekommen kann, um die Treppen zu versiegeln.
„Ein eigener Seeker“ (STILLWATER)	💀💀💀	„Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort) gewinnt einen Totenkopf. Die Kongregation erfährt aus einer Beichte von einem zweiten Seeker und fürchtet, dass das Schweigen nicht mehr zu halten ist.
„Ein eigener Seeker“ (STILLWATER)	💀💀💀💀💀	„Die Kinder holen“ (Die Offenen) gewinnt einen Totenkopf. Der europäische Seeker hört den amerikanischen, und Kantor hört ihn auch.
„Der zweite Fundort“ (Abteilung 13)	💀💀💀💀	„Ein eigener Seeker“ (STILLWATER) gewinnt einen Totenkopf. Die Amerikaner fürchten, beim Legierungserz leer auszugehen, und beschleunigen ihr eigenes Programm.
„Der zweite Fundort“ (Abteilung 13)	💀💀💀💀💀	„Der große Stein“ (Der Abend) verliert einen Totenkopf. Der Abend verliert die Abteilung als Lieferantin und Bieterin.
„Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis)	💀💀	„Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort) gewinnt einen Totenkopf. Don Matteo Riva erfährt von der Loge und ihrem Wissen um 1871 und sieht darin einen weiteren Beweis.
„Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis)	💀💀💀💀	„Das Zweite Licht“ (Die Erleuchteten) gewinnt einen Totenkopf. Ein Logenbruder erzählt einem Reporter von den Kreisen, und die Geschichte landet bei „Illuminati Europa“.
„Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis)	💀💀💀💀💀	„Die Treppe“ (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Die Kinder im Umkreis singen das Lied von 1871, und die Sänger hören es.
„Das Zweite Licht“ (Die Erleuchteten)	💀💀💀💀	„Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis) gewinnt einen Totenkopf. Die Loge erkennt im Ritual von Anderlecht das Lied von 1871 und glaubt, die Zeit sei gekommen.
„Das Zweite Licht“ (Die Erleuchteten)	💀💀💀💀💀	„Die Treppe“ (Die Sänger) gewinnt einen Totenkopf. Die Sänger hören das Lied aus Anderlecht und finden eine weitere Treppe.
„Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort)	💀💀💀💀💀	„Das Zweite Licht“ (Die Erleuchteten) gewinnt einen Totenkopf. Der Artikel über verschwundene Kinder füttert jede Verschwörungsgruppe Europas, und „Illuminati Europa“ bekommt neue Mitglieder.
„Die Kinder holen“ (Die Offenen)	💀💀💀💀	„Die Chimäre“ (Morrow Biologics) gewinnt einen Totenkopf. Die Offenen holen eine junge Frau mit schlafender Gabe aus dem Probandenregister der Studie MB-7, bevor sie eingeschrieben wird, und der Konzern beschleunigt die Forschung in Lyon.
„Die Kinder holen“ (Die Offenen)	💀💀💀💀	„Das Schweigen bewahren“ (Kongregation vom Stillen Wort) verliert einen Totenkopf. Die Kongregation sieht, dass die Offenen Kinder retten, und Don Matteo zweifelt, ob sein Artikel die richtige Antwort ist.
„Die Kinder holen“ (Die Offenen)	💀💀💀💀💀	„Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel) verliert einen Totenkopf. Die Offenen kaufen für ihren Chor selbst Nexus-Kristalle und nehmen der Stiftung Quellen.
„Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel)	💀💀💀	„Der große Stein“ (Der Abend) verliert einen Totenkopf. Die Stiftung stiehlt einen Kristall aus einem Lager des Abends.
„Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel)	💀💀💀💀	„Der zweite Fundort“ (Abteilung 13) gewinnt einen Totenkopf. Die Abteilung sieht O.D.I.N. geschwächt und beschleunigt den Abbau.

Wenn …	erreicht …	dann …
„Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel)	☠☠☠☠☠	„Der große Stein“ (Der Abend) gewinnt einen Totenkopf. Der Rat wendet sich an den Abend, und der Bieter mit dem großen Stein und der Rat werden Konkurrenten.
„Keine Nexus-Kristalle mehr“ (Die Stiftung in Basel)	☠☠☠☠☠	„Die Kinder holen“ (Die Offenen) gewinnt einen Totenkopf. Die Hände holen keine Kinder mehr, und die Offenen finden die selbst Erwachten ungestört.
„Der große Stein“ (Der Abend)	☠☠☠☠☠	„Die Chimäre“ (Morrow Biologics) verliert einen Totenkopf. Der Abend bindet alle Kuriere und Kanäle für den Stein und liefert Morrow keine Proben mehr.
„Der große Stein“ (Der Abend)	☠☠☠☠☠	„Der zweite Fundort“ (Abteilung 13) gewinnt einen Totenkopf. Über den Abend kommt die Abteilung an Angaben über O.D.I.N.s Legierungsbestände.
„Der große Stein“ (Der Abend)	☠☠☠☠☠	„Die Seite von 1871“ (Loge Zum Schweigenden Kreis) gewinnt einen Totenkopf. In der Aufregung um den großen Stein lässt der Rat die Registratur unbeobachtet, und die Loge kommt der Seite näher.

Erweiterung 6: Nach dem fünften Totenkopf

Beim fünften Totenkopf geschieht, was im Dossier steht, und der Rat übernimmt mit einer Schwarzen Akte. Die Zelle kann in dieser Akte eine Rolle spielen, aber sie kann das Geschehene nicht mehr rückgängig machen. Die Welt hat sich verändert.

Die Spielleitung notiert, was geschehen ist, und prüft zwei Dinge. Erstens: Welche Verbindungen löst der fünfte Totenkopf aus? Zweitens: Was ändert sich für die anderen Organisationen, auch ohne Verbindung? Hat die Stiftung jeden Nexus-Kristall in Europa, dann gibt es keine Öffnungen mehr, und das betrifft den Chor, die Offenen und den Abend, ob eine Verbindung es sagt oder nicht.

Danach bekommt die Organisation ihren nächsten Plan. Er steht am Ende jedes Dossiers, mit seinem Startwert. Der alte Schlüsselkopf kann der neue sein, muss aber nicht.

Der Lagebogen

Die Spielleitung führt einen Bogen mit allen Plänen. Nach jeder Mission trägt sie ein, was sich verändert hat: die Totenköpfe, ob der Schlüsselkopf noch da ist und welche Spur sie zuletzt gelegt hat. Der Bogen ist das Gedächtnis der Welt. Er zeigt auf einen Blick, welcher Plan gerade gefährlich wird, und er verhindert, dass eine Verbindung vergessen wird.

Organisation	Plan	Stand	Schlüsselkopf	Letzte Spur
Die Zwölf von Asklepios	„Der neue Wirt“	☠☠☠☠☠	Dariusz Zieliński, „Hiob“	
Morrow Biologics	„Die Chimäre“	☠☠☠☠☠	Dr. Camille Favre	
Die Sänger	„Die Treppe“	☠☠☠☠☠	Der Prediger	
STILLWATER	„Ein eigener Seeker“	☠☠☠☠☠	Dr. Marcus Webb	
Abteilung 13	„Der zweite Fundort“	☠☠☠☠☠	Dr. Larissa Orlowa	
Loge Zum Schweigenden Kreis	„Die Seite von 1871“	☠☠☠☠☠	Der Meister vom Schweigenden Kreis	
Die Erleuchteten	„Das Zweite Licht“	☠☠☠☠☠	Maarten de Vries	
Kongregation vom Stillen Wort	„Das Schweigen bewahren“	☠☠☠☠☠	Don Matteo Riva	
Die Offenen	„Die Kinder holen“	☠☠☠☠☠	Kantor	
Die Stiftung in Basel	„Keine Nexus-Kristalle mehr“	☠☠☠☠☠	Herr Leuenberger	
Der Abend	„Der große Stein“	☠☠☠☠☠	Der Bieter	

Die Spalte Stand zeigt den Startwert für das Jahr 2026. Wer mit einer anderen Kampagne beginnt, passt die Startwerte an, etwa wenn Akten aus dem Band „Graue Akten“ schon gespielt sind.

Ein Jahr in der Welt

Ein Beispiel über sechs Missionen. Die Spielleitung hat sich für drei Organisationen entschieden, die in ihrer Kampagne wichtig sein sollen: STILLWATER (💀💀💀💀💀), die Offenen (💀💀💀💀💀) und die Erleuchteten (💀💀💀💀💀). Gewürfelt wird nach jeder Mission für STILLWATER und die Offenen. Die Erleuchteten bewegt in diesem Jahr nur die erste Akte. Die anderen Pläne stehen auf dem Lagebogen bei ihren Startwerten.

1. **Die Zelle spielt Akte 8 „Das Zweite Licht“** und beendet das Ritual in Anderlecht. Die Erleuchteten verlieren einen Totenkopf und stehen bei 💀💀💀💀💀. Mit Wissen 2 merken sie nicht, wer es war; einen Gegenzug gibt es nicht. Nach der Mission würfelt die Spielleitung: STILLWATER hat Stärke 4 und steigt bei einer 5 auf 💀💀💀💀💀. Die Verbindung löst aus: Die Kongregation vom Stillen Wort erfährt aus einer Beichte von einem zweiten Seeker und steigt auf 💀💀💀💀💀, obwohl niemand sie im Blick hatte. Eine Rote Akte entsteht. Die Offenen würfeln eine 3; mit Stärke 2 brauchen sie eine 6.

2. **Die Rote Akte der Kongregation** landet bei der Zelle: Der Präfekt bittet um Hilfe. Die Zelle findet heraus, was aus Don Matteos Bruder geworden ist, und Don Matteo gibt den Artikel auf. Der Schlüsselkopf ist ausgeschaltet, der Plan fällt auf 💀💀💀💀💀 und würfelt beim nächsten Mal nicht. Die Kongregation hat Wissen 4: Der Gegenzug ist eine 5, ein Köder. Der Präfekt beantwortet der Zelle eine Frage, und die Zelle schuldet ihm einen Gefallen. Würfe: STILLWATER eine 2, die Offenen eine 5. Nichts steigt. Die Spielleitung legt die Spur von STILLWATER in die nächste Mission: Ein Psion der Zelle hört nachts ein Summen, das nicht von O.D.I.N. stammt.

3. **Die Zelle folgt dem Summen** und findet in Montréal einen toten Briefkasten mit einer Nachricht über einen Jungen aus Fairbanks. STILLWATER verliert einen Totenkopf und steht bei 💀💀💀💀💀; mit Wissen 3 antwortet das Programm mit einem Gegenzug aus seinem Dossier. Würfe: Die Offenen würfeln eine 6 und stehen bei 💀💀💀💀💀. Eine Rote Akte entsteht, und zwei Verbindungen lösen aus: Morrow Biologics steigt auf 💀💀💀💀💀, die Kongregation fällt auf 💀💀💀💀💀. Morrow hat bei 💀💀💀💀💀 selbst eine Verbindung, aber weil der Konzern durch eine Verbindung gestiegen ist, wartet sie bis nach der nächsten Mission. Jetzt liegen zwei Rote Akten auf dem Tisch. Die Spielleitung gibt der Zelle die dringendere und lässt die andere eine Mission lang liegen.

4. **Die Zelle nimmt die Rote Akte der Offenen** und erreicht zwei von drei Kindern auf dem Zettel aus dem Zürcher Schließfach vor den Kurieren. Die Offenen fallen auf 💀💀💀💀💀. Mit Wissen 5 wissen sie genau, wer es war: Der Gegenzug ist eine 4, die Stimme im Schlaf. Ein Psion der Zelle würfelt zu Beginn der nächsten Mission seinen Resonanzwurf. Würfe: STILLWATER würfelt eine 4 und steht wieder bei 💀💀💀💀💀; die Verbindung zur Kongregation wirkt nicht noch einmal. Die Offenen würfeln eine 1. Jetzt wirkt die wartende Verbindung von Morrow: Der Abend bekommt Geld und Kanäle und steigt auf 💀💀💀💀💀. Seine eigenen Verbindungen warten.

5. **Die liegengebliebene Rote Akte** von Morrow Biologics: In den Kanälen von Lyon bewegen sich Tierkadaver. Die Zelle stellt Dr. Camille Favre mit den Akten über die toten Forscher bloß, und der Konzern entlässt sie. Der Schlüsselkopf ist ausgeschaltet, Morrow fällt auf 💀💀💀💀💀. Mit Wissen 1 ahnt der Konzern nicht, wer dahintersteckt, und schickt Söldner von Grey Meridian an den falschen Ort. Würfe: STILLWATER würfelt eine 6 und steht bei 💀💀💀💀💀; eine Rote Akte entsteht. Die Offenen würfeln eine 2. Dann wirken die Verbindungen des Abends: Morrow bekommt keine Proben mehr und fällt auf 💀💀💀💀💀, und Abteilung 13 kommt über den Abend an Angaben über O.D.I.N.s Legierungsbestände und steigt auf 💀💀💀💀💀. Noch eine Rote Akte.

6. **Die Rote Akte von STILLWATER** führt in die Wartungstunnel in Maryland. Die Zelle kommt nicht an Dr. Webb heran, aber sie zerstört die Unterlagen für das Verfahren. Der Plan fällt auf 💀💀💀💀💀. Würfe: Die Offenen würfeln eine 6 und stehen wieder bei 💀💀💀💀💀; ihre Verbindungen haben schon gewirkt. Dann wirkt die Verbindung von Abteilung 13: Die Amerikaner fürchten, beim Legierungserz leer auszugehen, und STILLWATER steigt wieder auf 💀💀💀💀💀.

Am Ende des Jahres hat kein Plan den fünften Totenkopf erreicht. Aber der Lagebogen zeigt eine Welt, die unruhiger ist als zu Beginn: Die Offenen, STILLWATER und Abteilung 13 stehen bei 💀💀💀💀💀, auf dem Tisch liegen drei Rote Akten, und die Zelle schuldet der Kongregation einen Gefallen. Keine dieser Entwicklungen hat die Spielleitung geplant. Sie sind aus Würfen, Verbindungen und den Entscheidungen der Zelle entstanden, und das zweite Jahr beginnt mit Kantor, der nachts einen Psion der Zelle beim Namen ruft.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Nicht mehr als drei Pläne gleichzeitig in Bewegung halten. Die anderen stehen auf dem Lagebogen und bewegen sich nur über Verbindungen.

Pläne, die niemand verfolgt, dürfen ruhen. Ein Plan, der zwei Jahre bei 💀💀💀💀💀 steht, ist keine Nachlässigkeit, sondern eine Welt mit vielen Baustellen.

Die Spieler sollen nie das Gefühl haben, dass die Würfel ihre Arbeit entwerten. Eine gute Mission gegen einen Plan nimmt immer mindestens einen Totenkopf, auch wenn der Wurf danach einen zurückbringt.

Der fünfte Totenkopf ist eine Geschichte, kein Scheitern. Die Welt verändert sich, und die nächste Kampagne beginnt dort, wo die letzte aufgehört hat.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Die anderen Dienste, Gegenspieler 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

Welt, Regeln und die Vorgaben für die sechzehn Dossiers stammen von David Ger. Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger