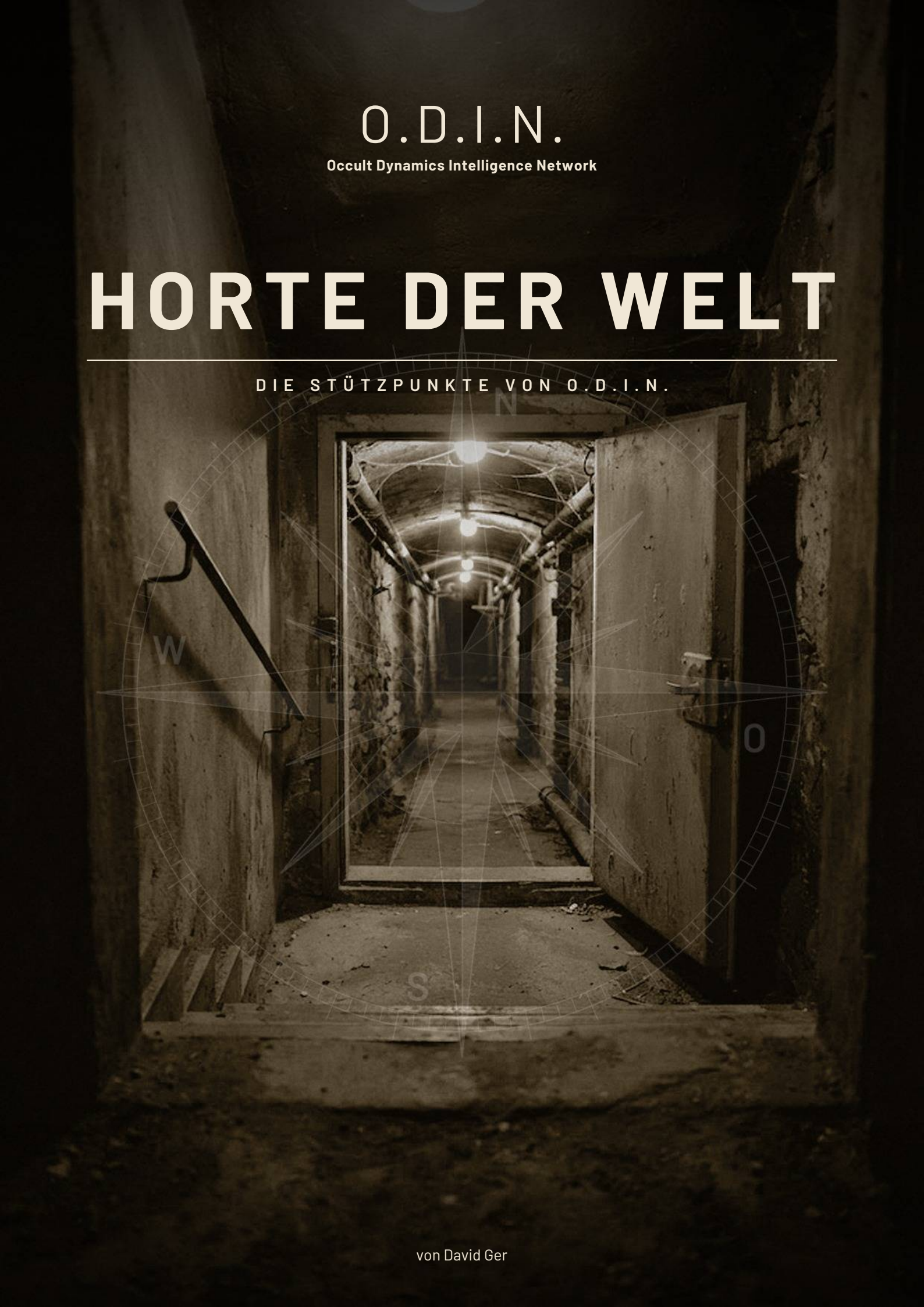
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

HORTE DER WELT

DIE STÜTZPUNKTE VON O.D.I.N.



von David Ger

Inhalt

Einführung **3**
Horte der Welt 4
Kapitel I: Die Britischen Inseln **8**
Hort-1, London 9
Karte 1: Hort-1, London 11
Hort-2, Cardiff 14
Karte 2: Hort-2, Cardiff 16
Hort-4, Oxford 19
Karte 4: Hort-4, Oxford 21
Kapitel II: Der Kontinent **25**
Hort-3, Hamburg 26
Karte 3: Hort-3, Hamburg 28
Hort-5, Wien 31
Karte 5: Hort-5, Wien 33
Hort-7, Lyon 36
Karte 7: Hort-7, Lyon 38
Hort-9, Prag 41
Karte 9: Hort-9, Prag 43
Kapitel III: In der Ferne **47**
Hort-6, Lagos 48
Karte 6: Hort-6, Lagos 50
Hort-8, Cusco 53
Karte 8: Hort-8, Cusco 56
Kapitel IV: Archive und Relais **60**
Archive, Relais und Werkstätten 61
Kapitel V: Regionen und Reisen **66**

Einführung
HORTE DER WELT

Horte der Welt

Die Stützpunkte von O.D.I.N. sind keine Hauptquartiere. Sie sind Verstecke, Werkstätten, Krankenstationen und manchmal ein Zuhause auf Zeit. Dieses Buch öffnet die Türen zu den Horten, die der Organisation seit 1947 als Rückgrat dienen. Es beschreibt, wie sie gebaut sind, wer in ihnen arbeitet und was ein Tag in ihren Gängen bedeutet.

Für Spielerinnen und Spieler ist dieses Buch ein Reiseführer. Es zeigt die Orte, an denen ihre Charaktere aufwachsen, zurückkehren, genäht werden und Akten empfangen. Es verrät keine Geheimnisse, die nur die Spielleitung kennt. Was ein Agent im Dienst wissen darf, steht hier. Was er nicht wissen darf, steht nicht hier.

„Ein Hort ist kein Gebäude. Er ist der Grund, warum du nach Hause kommst, wenn du nicht mehr weißt, wo das ist.“
Kristallmeisterin Dr. Iris Brandl, Hort-7

Was ein Hort ist

Ein Hort ist die größte Anlage, die O.D.I.N. unterhält. Er liegt in einer Stadt, meist ganz oder zum Teil unter der Erde, in Bunkern, Kellern und Gewölben unter unauffälligen Häusern, und er ist so gebaut, dass man ihn nicht findet, wenn man nicht weiß, dass er da ist. Der Eingang ist getarnt, die Gänge sind schmal, die Türen tragen keine Schilder. In den unteren Gängen hört man die Stadt nicht, auch wenn oben der Verkehr läuft.

Im Inneren hat ein Hort alles, was mehrere Zellen brauchen, um zu arbeiten und zu überleben. Es gibt Unterkünfte mit Betten, Schränken und abschließbaren Fächern. Es gibt eine Waffenkammer, geführt vom Taktischen Zweig, in der Waffen, Munition und Rüstungen lagern. Es gibt ein Labor, in dem der Wissenschaftliche Zweig analysiert, was die Zellen mitbringen. Es gibt eine Krankenstation mit der standardisierten Notfallausrüstung, die in jedem Hort gleich ist. Und es gibt eine Kantine, die mehr ist als ein Speisesaal. In der Kantine wird geredet, gestritten, gefeiert und manchmal auch geschwiegen. Jeder Hort hat außerdem eine Wand des Ermittlungszweigs, auf der Karten, Fotos und Notizen hängen. Wer eine solche Wand sieht, sieht, was der Ermittlungszweig vermutet. Deshalb sind diese Wände geheimer als die Kristallarchive.

Horte tragen Nummern in der Reihenfolge ihrer Gründung. Hort-1 ist der älteste, 1947 in London gegründet. Hort-10 ist der jüngste, 2012 in Kairo entstanden. Die Nummern sind kein Geheimnis. Die Orte schon. Ein Agent kennt seinen eigenen Hort und vielleicht einen zweiten. Mehr nicht. Seit dem Verrat von 1989 arbeitet O.D.I.N. in Zellen, und eine Zelle kennt ihre Mitglieder, ihren Führungsoffizier und ihren Stützpunkt.

Für jeden Hort gelten drei Grenzen. Seit der Kaskade von 1971 gilt die Regel der Zwölf: Nie sind mehr als zwölf Psionen ohne Helm an einem Ort. Seit Nordlicht 1977 beherbergt kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten dauerhaft. Und seit Nordlicht gilt auch die Regel der Verteilung: Nie liegen genug Kristalle an einem Ort, um gemeinsam zu antworten. Die meisten Horte haben außerdem eine Stille, einen mit Legierung S ausgekleideten Raum für Psionen. O.D.I.N. ist über viele kleine Orte verstreut, und nur wenige davon kennt ein Agent mit Namen.

Hort	Gegründet	Tarnung	Schwerpunkt	Leitung
Hort-1, London	1947	Gresham & Cole, Gesellschaft für historische Archivpflege	Ausbildung des Arkanen Zweigs, Waffenkammer, Verwahrung ausgewählter Artefakte	Magister Eleanor Birch, Rüstmeisterin Bridget Colquhoun
Hort-2, Cardiff	1953	Pryce & Co., Spedition und Lagerhaltung	Werkstatt, Helmwerkstatt, Ausbildung des Psionik-Kerns, Archiv des Chors	Werkmeister Idris Pryce
Hort-3, Hamburg	1958	Norddeutsche Handelsagentur für Spezialverpackungen	Operativer Zweig, größte Waffenkammer außerhalb Englands	Rüstmeister Hanno Brodersen, Führungsoffizierin Wiebke Eckhardt
Hort-4, Oxford	1961	Stiftung Warbury, wissenschaftliche Handschriftenbibliothek	Kollegium und Beschaffung, Ausbildung von Thaumaturgen im ersten Jahr	Hortleiterin Dr. Harriet Lowe
Hort-5, Wien	1964	Galerie Alte Meister Wien	Operativer Zweig, Beobachtung Osteuropas	Hermine Stadler

Hort	Gegründet	Tarnung	Schwerpunkt	Leitung
Hort-6, Lagos	1966	Lagoon Archives & Storage Ltd., Lagerhaus für Langzeitarchivierung	Operativer Zweig, kleine Werkstatt des Taktischen Zweigs	Ngozi Eze, beraten von Sergeant Ruth Adeyemi
Hort-7, Lyon	1974	Lagerhaus der Spedition Transports Dulac & Fils, Laden für Bürobedarf	Operativer Zweig, Echo-Operative, Ausbildung	„Monsieur Dulac“, Führungsoffizier
Hort-8, Cusco	1978	Kloster „Las Alturas“ der Hermanos de la Cuesta	Arkaner Zweig, Sitz der Alchemisten in Südamerika	Magister Lucía Quispe
Hort-9, Prag	1992	Lagerfläche der Vltava Logistics s.r.o.	Östliche Werkbank, Messstation Mitteleuropa	Major Pavel Černý

Ein Hort ist mehr als eine Basis. Er ist der Ort, an den ein Agent zurückkehrt, wenn eine Legende beendet ist, wenn eine Wunde genäht werden muss oder wenn ein Bericht geschrieben werden will. Er ist die Heimat mehrerer Zellen, auch wenn niemand das Wort „Heimat“ laut ausspricht.

Wer einen Hort führt

Die Hortleitung. Meist führt eine einzelne Person den Hort, in London und Hamburg teilen sich zwei die Leitung. Die Hortleitung ist verantwortlich für Sicherheit, Disziplin und den reibungslosen Ablauf. Wer sie innehat, hängt vom Schwerpunkt ab: In Cardiff ist es der Werkmeister, in Hamburg der Rüstmeister mit einer Führungsoffizierin, in Cusco eine Magister des Arkanen Zweigs, in Prag ein Major.

Die Führungsoffiziere. Jede Zelle hat einen Führungsoffizier, der Aufträge erteilt, Berichte liest und entscheidet, was nach oben weitergegeben wird. Im Hort arbeiten mehrere Führungsoffiziere unter einem Dach, aber sie kennen einander nur so weit, wie es der Dienst erlaubt.

Der Rüstmeister. Er führt die Waffenkammer und gehört dem Taktischen Zweig an. Er gibt Waffen, Munition und Rüstungen aus, trägt jede Ausgabe ein und entscheidet, wer Brandmunition bekommt und wer nicht.

Der Kristallmeister. Er verwaltet die Kristallbestände des Horts, soweit sie nicht in einem Archiv liegen. Er arbeitet dem Arkanen Zweig zu, den viele im Flurfunk Kollegium nennen, und führt das Kristallbuch. Oft ist er ein Thaumaturg oder ein Scientist mit langer Erfahrung.

Der Quartiermeister. Er sorgt für Unterkünfte, Verpflegung, Kleidung und alles, was kein Waffen- oder Kristallgut ist. Er weiß, welches Bett frei ist, welche Legende noch trägt und wo der letzte Satz frische Handtücher geblieben ist.

Die Laborleiterin oder der Laborleiter. In jedem größeren Hort führt ein Scientist das Labor, meist Forschungsleiter genannt. Er analysiert Proben, versorgt Verletzte, repariert Ausrüstung und schickt alles, was er nicht versteht, nach Bern.

Ein Tag im Hort

Der Tag beginnt früh, auch unter der Erde. Um sechs Uhr klickt die Beleuchtung in den Gängen auf Tageslicht, und in der Kantine läuft Kaffee. Der erste Appell ist kein militärischer Appell, sondern ein kurzer Blick der Hortleitung in die Kantine: Wer ist da, wer fehlt, wer ist in der Nacht zurückgekommen? Danach gehen die Zellen an ihre Arbeit.

Die einen sitzen im Labor über Proben, die nachts aus einem Riss geholt wurden. Die anderen trainieren in der Waffenkammer oder auf dem Schießstand. Ein Führungsoffizier liest Berichte, die über Nacht eingegangen sind, und legt zwei davon zur Seite. Der Rüstmeister zählt Magazine, der Kristallmeister prüft das Kristallbuch, der Quartiermeister streicht ein Bett in Raum 3 ab und trägt es für einen Gast ein, der am Abend erwartet wird. Auf der Wand des Ermittlungszweigs hängt ein neues Foto, und ein Investigator steht davor und zieht einen roten Faden von einem Punkt zum anderen.

Mittags wird die Kantine laut. Es wird gegessen, geflachst, gestritten. Die alten Agenten erzählen von Einsätzen, die jungen fragen nach. Dann kehrt Ruhe ein. Nachmittags kommen die Berichte, die Proben, die Übungen. Einige Agenten schlafen, weil sie nachts arbeiten. Andere sitzen an einem Tisch im Aufenthaltsraum und schreiben. Der Abend gehört den Rückkehrern: Wer von einem Einsatz kommt, meldet sich bei der Hortleitung, gibt Ausrüstung ab und setzt sich in die Kantine. Es wird wenig geredet, wenn jemand nicht zurückgekommen ist.

Nachts dimmt die Beleuchtung auf Notlicht. Die Wachen übernehmen, die Krankenstation bleibt besetzt, die Türen sind verschlossen. Der Hort wird still, so still, wie er gebaut wurde. Nur die Lüftung summt, und irgendwo

im Labor brummt ein Gerät, das jemand vergessen hat auszuschalten.

Heimathort

Jeder Charakter wählt bei der Erschaffung einen Heimathort. Das ist der Stützpunkt, den er am besten kennt, an dem er ausgebildet wurde, an dem er seine erste Akte bekam oder an dem er nach einem Einsatz immer wieder aufgewacht ist. Der Heimathort ist mehr als ein Ort auf der Karte. Er ist ein Teil der Geschichte des Charakters.

Die Regel ist einfach: Bei der Erschaffung wählt jede Spielerin und jeder Spieler einen der neun Horte aus der Tabelle. Der Heimathort gibt dem Charakter einen Vorteil und eine Last. Beide stehen im Kasten „Heimathort“ im Dossier des jeweiligen Horts. Der Vorteil gilt höchstens einmal pro Mission und nur in der Lage, die dort genannt ist: in der Stadt des Horts, bei einer bestimmten Arbeit oder über einen bestimmten Kontakt. Die Last ist eine Pflicht, ein Ruf oder eine Schuld, die mit diesem Hort verbunden ist. Wann sie im Spiel zum Tragen kommt, entscheidet die Spielleitung nach den Angaben im Dossier.

Hort	Vorteil	Last
Hort-1, London	Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Heimlichkeit oder Navigation, um in London unauffällig zu bleiben oder einen Weg zu finden.	Ruf der Gründlichkeit: Hastige Entscheidungen muss der Charakter vor dem Führungsoffizier rechtfertigen.
Hort-2, Cardiff	Kennt Idris Pryce. Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Handwerk, Technik oder Alchemie beim Arbeiten in der Werkstatt oder Anpassen eines Gegenstands.	Steht in Pryces schwarzem Buch: Der Hort fordert einen Gefallen ein, etwa eine Lieferung, eine Reparatur oder einen Bericht.
Hort-3, Hamburg	Kennt Hanno Brodersen. Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Schusswaffen oder Nahkampf nach einer Beratung in der Waffenkammer.	Wer hier ausgebildet wurde, bildet selbst aus: Bei jedem Besuch schuldet er den Kadetten einen Nachmittag auf dem Hof.
Hort-4, Oxford	Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Ermittlung beim Auswerten von Akten, Registern, Listen oder Formularen.	Nach jeder Mission eine vollständige Liste über jede ausgegebene Patrone für Gordon Finch. Wer sie schuldig bleibt, wird beim nächsten Besuch laut daran erinnert.
Hort-5, Wien	Kennt die Wege durch den Botschaftskeller. Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Heimlichkeit, Verkleidung oder Täuschung in Wien oder Osteuropa.	Einmal pro Mission kann der Führungsoffizier eine Gefälligkeit einfordern. Wer ablehnt, kostet seine Zelle 1 Vertrauen.
Hort-6, Lagos	Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Heimlichkeit oder Navigation in Lagos.	Ruf der Adeyemi-Schule: Handelt die Zelle überstürzt, einmal pro Mission Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2), sonst ein Maluswürfel auf die nächste Probe.
Hort-7, Lyon	Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Heimlichkeit oder Wahrnehmung in Lyon.	Bleibt eine Akte offen, ein zweiter, handschriftlicher Bericht an Monsieur Dulac. Bleibt er aus, verliert die Zelle 1 Vertrauen.
Hort-8, Cusco	Einmal pro Mission ein Bonuswürfel auf Alchemie oder Handwerk bei der Arbeit in Werkstatt, Küche oder Apotheke.	Nach jeder Mission Bericht an Lucía Quispe in der Krypta über jedes Mittel. Bis dahin gibt die Apotheke nichts heraus.
Hort-9, Prag	Kennt Radka Šimková. Einmal pro Mission bessert sie einen Gegenstand aus Salz, Eisen, Kreide oder Blei ohne Wartezeit nach.	Ruf, aus dem Osten zu kommen: Bei Anfragen an Werkstatt oder Archiv westlicher Horte Überzeugen gegen Machbar (2), sonst ein Maluswürfel auf die nächste Probe dort.

Hort-10 in Kairo, gegründet 2012, hat in diesem Band kein Dossier und fehlt deshalb in der Tabelle.

Lernen im Hort

Eine neue Fertigkeit lernt ein Agent nur in der Zwischenzeit, mit der Handlung „Trainieren“ und einem Lehrer (Grundregelwerk, Kapitel III und X). Lehrer kann jede Figur aus den Dossiers dieses Bandes sein, die eine Fertigkeit ihres Fachs auf 3 oder mehr beherrscht: die Ausbilderin, der Rüstmeister, die Ärztin der Krankenstation, der Kristallmeister, die Archivarin. Die Spielleitung legt fest, was eine Figur lehren kann, und am besten auch, was sie dafür verlangt: eine Gefälligkeit, einen Bericht, einen Nachmittag auf dem Hof. So bekommt das Personal jedes Horts eine Aufgabe im Spiel, und der Heimathort ist der Ort, an dem ein Agent Neues lernt.

Einen eigenen Hort bauen

Die folgenden Tabellen helfen der Spielleitung, einen neuen Hort zu erfinden. Wer einen vollständigen Hort bauen will, würfelt sechsmal mit einem W6 und trägt die Ergebnisse zusammen.

W6	Tarnung oben
1	Ein Ladengeschäft für gebrauchte Bücher, das dienstags geschlossen hat.
2	Eine Kfz-Werkstatt mit einer Hebebühne, die tiefer führt als ein Keller.
3	Eine Wäscherei, deren Kesselraum auch nachts warm ist.
4	Eine Möbelspedition, deren Lastenaufzug für das unterste Stockwerk einen eigenen Schlüssel braucht.
5	Eine stillgelegte U-Bahn-Station, deren Eingang hinter einem Kiosk liegt.
6	Ein Getränkemarkt mit einem Kühlraum, der nach hinten tiefer wird.

W6	Lage unten
1	Ein alter Luftschutzbunker aus dem Zweiten Weltkrieg, nachverdichtet und trockengelegt.
2	Ein Kellergewölbe aus dem 17. Jahrhundert, mit Wänden aus Bruchstein.
3	Eine ehemalige Tiefgarage, deren unterste Ebene abgemauert wurde.
4	Ein stillgelegter Wartungstunnel der Stadtwerke, offiziell geflutet.
5	Die Krypta einer abgerissenen Kirche, überbaut von einem Parkhaus.
6	Ein Bunkerkrankenhaus aus dem Kalten Krieg, ausgestattet wie ein Relais, erweitert zum Hort.

W6	Schwerpunkt
1	Forschung: Das Labor ist größer als die Waffenkammer, die Krankenstation ist kleiner als die Bibliothek.
2	Operation: Viele tote Briefkästen, viele Legenden, viele Türen, die nach draußen führen.
3	Taktik: Die Waffenkammer dominiert den Grundriss, der Schießstand liegt direkt daneben.
4	Kristalle: Der Kristallraum ist der sicherste Ort des Horts, und der Kristallmeister hat das letzte Wort.
5	Psionik: Ein stiller Raum mit Helmwerkstatt und Beobachtungslogen, abseits der anderen Gänge.
6	Archiv: Der Hort bewahrt Akten, Proben und Artefakte, die nirgendwo sonst liegen dürfen.

W6	Leitung
1	Ein ehemaliger Soldier, der den Hort wie einen Außenposten führt.
2	Eine Führungsoffizierin, die jede Akte persönlich liest und jede Lüge bemerkt.
3	Ein Kristallmeister, der den Hort vor allem als Schutzraum für seine Bestände sieht.
4	Eine Scientist, die den Hort als Außenstelle des Instituts versteht.
5	Ein Agent aus dem Operativen Zweig, der den Hort als Bühne für Legenden führt.
6	Ein Gremium aus drei Gleichgestellten, das jeden Montag tagt und sich nie einig ist.

W6	Problem
1	Der Hort liegt zu nah an einer Sperrzone, und nachts hört man manchmal Geräusche aus den Wänden.
2	Ein alter Führungsoffizier verschweigt, dass er eine Zelle verloren hat, und gibt der neuen die alten Aufträge.
3	Die Lüftung fällt zweimal im Monat aus, und niemand weiß, warum der Notstrom dann nicht anspringt.
4	Ein Nachbarhaus gehört einer Stiftung, die O.D.I.N. beobachtet, ohne zu wissen, was sie beobachtet.
5	Der Kristallmeister hat einen Kristall aus dem Bestand verlegt und sucht ihn seit Wochen.
6	Die Kantine hat einen Tisch, an dem niemand sitzt, ohne dass jemand sagen könnte, warum.

W6	Eigenheit
1	Alle Türen im Hort haben dieselbe Farbe, aber eine ist eine andere.
2	Die Krankenstation hat ein Bett, das immer warm ist, auch wenn es leer steht.
3	Der Rüstmeister gibt an neue Agenten nur Waffen aus, die er selbst geführt hat.
4	Die Wand des Ermittlungszweigs zeigt ein Foto, das jedes Jahr an einem anderen Ort aufgenommen wurde, aber immer denselben Mann zeigt.
5	Im Aufenthaltsraum steht ein Kaffeeautomat, der seit Jahren nicht angeschlossen ist, aber jeden Morgen frischen Kaffee enthält.
6	Die Lüftung summt in einem Gang immer einen Halbton tiefer als in allen anderen.

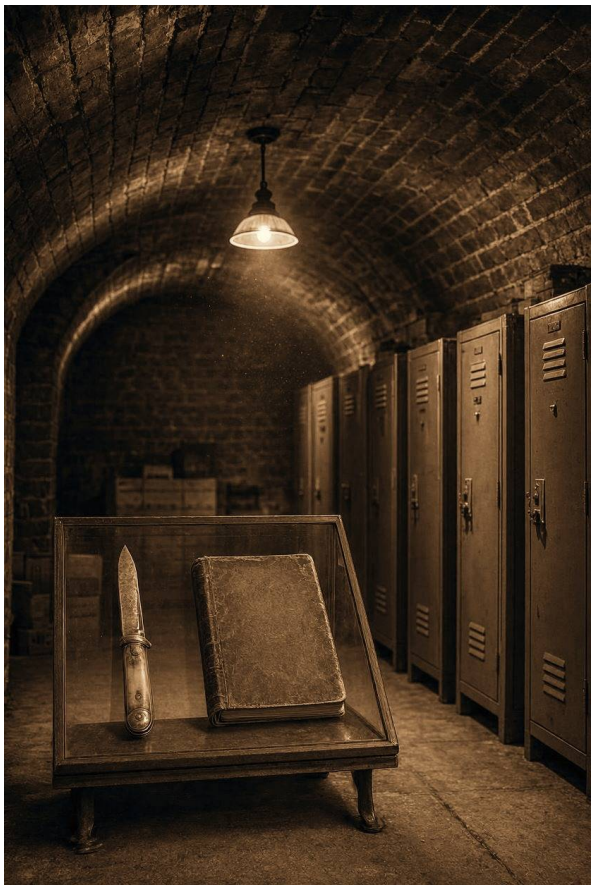
Kapitel I.
DIE BRITISCHEN INSELN

Auf den Britischen Inseln hat O.D.I.N. angefangen. Hier liegen der älteste Hort, die Schmiede des Taktischen Zweigs und das Archiv, in dem die erschöpften Steine ruhen.

Hort-1, London

Hort-1 ist das älteste Haus von O.D.I.N. und liegt verborgen unter einem Bürohaus in Holborn. Hier werden Thaumaturgen und Invoker ausgebildet, Waffen gepflegt und ausgewählte Artefakte verwahrt. Man lernt hier, was man nicht bekämpfen kann, und lagert, was man nicht vergessen darf.

„Hier riecht es nach Leder, Kreide und kaltem Stein. Wer hier ausgebildet wurde, erkennt das überall auf der Welt wieder.“
Magister Eleanor Birch



Merkmal	Angabe
Gegründet	1947
Tarnung	Gresham & Cole, Gesellschaft für historische Archivpflege
Zugang	St. Alban's House, 16 Coptic Street, London WC1A
Größe	Zwei Ebenen, 45 × 30 Meter, zwölf Schlafplätze: zehn Agenten und zwei Kadetten
Leitung	Magister Eleanor Birch (Arkane Ausbildung), Rüstmeisterin Bridget Colquhoun (Taktischer Zweig)
Schwerpunkt	Ausbildung des Arkanen Zweigs, Waffenkammer, Verwahrung ausgewählter Artefakte
Region	Britische Inseln, Präsenzstufe 5

Geschichte

1925. In einem Hotel nahe dem heutigen Standort treffen Holloway, Quispe und Pemba Dorje erstmals zusammen. Der Tisch, an dem sie ihre Kristalle hören, steht heute als Leihgabe im Gemeinschaftsraum des Horts.

1940 bis 1945. Der Luftschutzbunker unter der Coptic Street wird als ziviler Schutzraum genutzt. Nach dem Krieg steht er leer; eine Erbengemeinschaft verkauft das Grundstück an eine Stiftung, die später als Tarnung dient.

1947. O.D.I.N. gründet Hort-1 im Bunker. Die erste Waffenkammer ist ein einzelner Stahlschrank; die erste Besatzung besteht aus sechs Veteranen der Eskorte unter Thomas Ashgrove.

1953. Nach Kiruna wird die Waffenkammer erweitert. Ashgrove verbringt die Monate nach Kiruna in der Werkstatt des Kollegiums in Wales bei Evan Pryce und schreibt dort den Bericht, der später als „Kiruna, Februar 1953“ in Auszügen im Lager Ashgrove ausliegt.

1955. Evan Pryce übergibt Ashgrove das erste Messer aus Aschesilber. Ashgrove trägt es bis zu seinem Tod; seitdem liegt es in der Waffenkammer von Hort-1.

1988. Ashgrove stirbt. Sein Notizbuch wird auf Anordnung von Oberst Hendrik Vos in die Waffenkammer von Hort-1 gebracht und dort neben dem Messer ausgestellt.

1989. Nach dem Verrat übernimmt der Taktische Zweig den Schutz aller Horte. Hort-1 erhält eine feste Wache; die Eingangskontrollen werden verschärft.

2011. Nach der Häufung wird die Ausbildung im Arkanen Zweig um drei Monate verkürzt. Hort-1 nimmt erstmals zwei Kadetten gleichzeitig auf. Das Küchenradio von Nordlicht trifft ein und wird in einem fensterlosen Raum verwahrt.

2026. Hort-1 bildet weiterhin Thaumaturgen und Invoker aus. Das Küchenradio wurde vor kurzem abgeholt; der Raum ohne Uhr steht leer.

Lage und Tarnung

Das St. Alban's House ist ein fünfstöckiges Bürohaus aus rotem Backstein, erbaut 1938, mit steinernen Fensterbänken und einem schmalen Innenhof. Die Nachbarschaft ist ruhig: ein Buchladen, ein kleines Hotel, eine Anwaltskanzlei, ein Pub namens „The Copper Kettle". Die Tarnfirma Gresham & Cole belegt das dritte und vierte Obergeschoss und wickelt tatsächlich Aufträge für Archivpflege ab: Papierrestaurierung, Nachlässe, historische Register. Besucher kommen bis in den Empfang im dritten Stock. Die meisten glauben, das Unternehmen bestehe aus zwölf Angestellten und einem Keller voller alter Akten.

Der Hort hat drei reguläre Zugänge: den Haupteingang durch das Foyer des St. Alban's House, den Lastenaufzug an der Rückseite des Gebäudes und einen Personaleingang über die Tiefgarage. Alle drei führen zunächst in den Empfangsbereich des Horts, Raum 1. Der Notausgang ist ein Wartungstunnel, der vom Flur der Ebene B zur U-Bahn-Station Holborn führt; der Zugang ist als Putzraum getarnt und mit einem stillen Alarm gesichert.

Wer hinein will, nennt am Empfang einen Code, der monatlich wechselt. Danach folgt eine Gesichtskontrolle durch den diensthabenden Soldier, ein Metalldetektor und eine Durchsuchung von Taschen. Kristalle werden am Eingang in Bleibehälter gelegt und erst im Inneren wieder ausgegeben. Nachbarn sehen Menschen in unauffälliger Kleidung, gelegentlich Lieferwagen, selten einen Wagen mit getönten Scheiben. Der Pub ist ein beliebter Ort für Gespräche, die nicht im Hort stattfinden sollen.

Grundriss

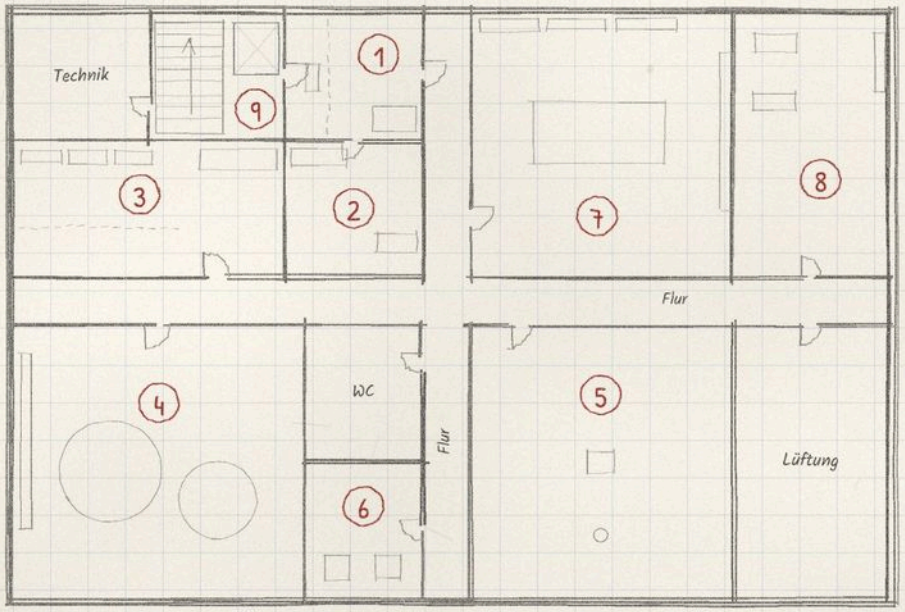
Der Hort ist ein ehemaliger Luftschutzbunker aus Stahlbeton, zwei Ebenen, 45 mal 30 Meter, mit einer lichten Höhe von 2,80 Metern. Die Wände sind dick, die Türen aus Stahl, die Luft ist trocken und kühl. Die Räume liegen an zwei Fluren, die sich kreuzen; Ebene A ist die Arbeitsebene, Ebene B die Wohn- und Lagerebene. Die Krankenstation liegt auf Ebene A, die Werkstatt auf Ebene B. Treppenhaus und Lastenaufzug verbinden beide Ebenen.

Hort-1, London

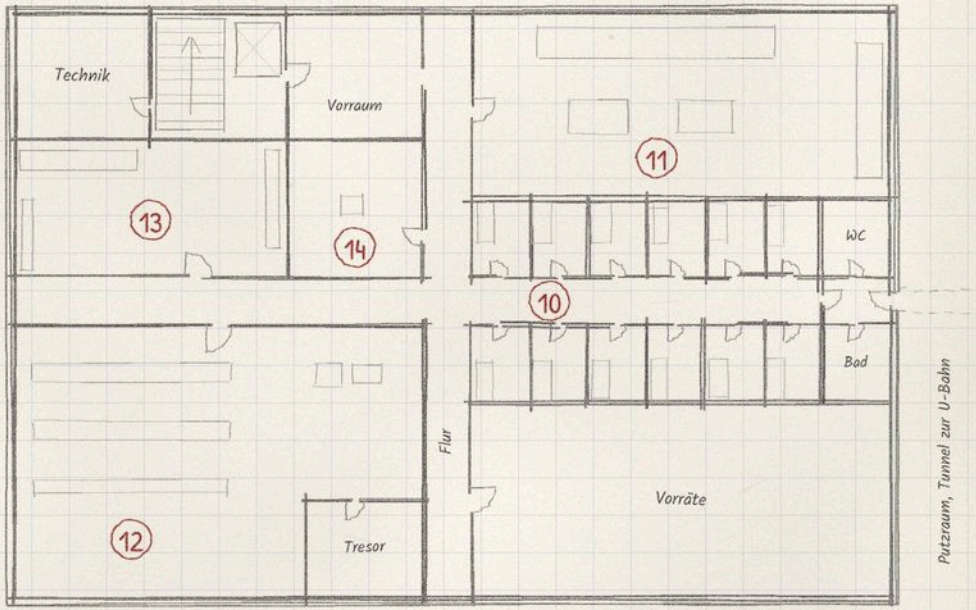
Grundriss unter dem St. Alban's House, zwei Ebenen, je 45 × 30 m

N

Ebene A, Arbeitsebene



Ebene B, Wohn- und Lagerebene



Legende

1. Empfang und Schleuse
2. Wachraum
3. Waffenkammer
4. Ausbildungssaal Thaumaturgie
5. Ausbildungssaal Invokation
6. Stilleraum
7. Bibliothek und Kartenraum
8. Krankenstation
9. Treppenhaus und Lastenaufzug
10. Zellen der Agenten
11. Gemeinschaftsraum und Kantine
12. Lager und Kristalltresor
13. Werkstatt
14. Raum ohne Uhr

10 m

1 Empfang und Schleuse. Stahlgitter, Bankschalter, Metalldetektor und ein Waffenschrank für die Wache. Hier werden Codes genannt, Gesichter geprüft und Taschen durchsucht.

2 Wachraum. Monitore, Funkgerät, ein Bett, ein Wasserkocher und ein Gewehr hinter Glas. Der diensthabende Soldier verbringt hier die stillen Stunden.

3 Waffenkammer. Gitterwand, Werkbank, Aschesilberverzeichnis sowie Ashgroves Messer und Notizbuch. Der Raum ist klimatisiert und doppelt gesichert.

4 Ausbildungssaal Thaumaturgie. Kreidetafeln, Kreise auf dem Boden und Regale mit Kreide. Hier ziehen Kadetten ihren ersten Kreis.

5 Ausbildungssaal Invokation. Bleiwände, Abfluss im Boden und ein einzelner Stuhl. Der Raum wird nach jeder Übung mit kaltem Wasser gereinigt.

6 Stilleraum. Wände und Decke mit Legierung S ausgekleidet, keine Elektrik, dicke Tür, zwei Sessel. Die Stille des Horts, für Psionen, die Ruhe brauchen.

7 Bibliothek und Kartenraum. Regale mit Akten, Stadtpläne, ein großer Tisch und eine Lampe mit grünem Schirm. Hier werden Einsätze vorbereitet und Berichte gelesen.

8 Krankenstation. Zwei Betten, Schrank mit Verbandmaterial und ein Kühlschrank. Schwere Fälle gehen nach Bern.

9 Treppenhaus und Lastenaufzug. Breite Treppe, Aufzug mit Stahltür und Zugang zur Tiefgarage. Der Lastenaufzug ist der einzige Weg für sperrige Fracht.

10 Zellen der Agenten. Zwölf Zellen zu je 4 mal 3 Metern, zehn für die Stammbesatzung und zwei für die Kadetten am Ende des Flurs. Jede hat Bett, Schrank, Schreibtisch und eine kleine Nasszelle.

11 Gemeinschaftsraum und Kantine. Lange Tafel, Küchenzeile, Kaffee und ein Radio ohne Sender. Der Tisch von Holloway, Quispe und Pemba Dorje steht an der Nordwand.

12 Lager und Kristalltresor. Bleiregale, ein Tresor und zwei Kühlschränke für Proben. Kristallsplitter werden einzeln und getrennt gelagert.

13 Werkstatt. Werkbank, Bohrmaschine und Regale mit Ersatzteilen. Hier werden Waffen gereinigt und Schlösser geöffnet.

14 Raum ohne Uhr. Leer, eine Steckdose, ein Stuhl und ein Haken an der Wand. Der Raum hat kein Fenster und keine Uhr.

Leute

Magister Eleanor Birch

Leiterin der Thaumaturgen-Ausbildung · Menschen

Eine schmale Frau mit grauem Knoten, dunkelblauer Strickjacke und flachen Schuhen. Sie bringt den Zellen Disziplin, präzise Ritualvorbereitung und ein Gedächtnis für jeden Lehrling, der je durch ihre Tür ging. Sie trinkt Tee ohne Milch und stellt die Tasse immer auf denselben Untersetzer. Ihre Stimme ist trocken, leise und sehr genau; sie sagt „Das haben wir noch nie so gemacht“ nur, wenn sie etwas ablehnt.

Magister Nima Dorje

Leiterin der Invoker-Ausbildung · Menschen

Eine kompakte Frau mit kurzen schwarzen Haaren, bronzefarbener Haut und einem immer leicht belustigten Blick. Sie bietet den Zellen Ruhe, klare Ansagen und die Fähigkeit, einen Pakt zu lesen, bevor er geschlossen wird. Sie trägt eine Thermoskanne mit Buttertee bei sich und bietet jedem einen Becher an, auch denen, die ablehnen. Ihre Sätze sind kurz und oft freundlicher, als ihr Inhalt ist: „Du kannst das tun. Ich würde es nicht tun.“

Rüstmeisterin Bridget Colquhoun

Leiterin der Waffenkammer und dienstälteste Soldier · Menschen

Eine große, kräftige Frau mit kurzrasiertem Haar und einer Brille, die sie nur beim Lesen trägt. Sie hält die Waffenkammer in Ordnung, kennt jedes Stück Aschesilber mit Nummer und Geschichte und sorgt dafür, dass niemand Ashgroves Messer anfasst. Sie spricht wie eine Ausbilderin: kurze Befehle, lange Pausen, und sie nennt jeden beim Nachnamen, auch Freunde.

Dr. Elias Thorne

Forschungsleiter des Wissenschaftlichen Zweigs · Menschen

Ein hagerer Mann mit weißem Bart, brauner Cordhose und Bleistift hinter dem Ohr. Er untersucht Kristalle, betreut die Messgeräte und hält Vorträge, die niemand ganz versteht und alle besuchen. Er bietet den Zellen Analysen, Detektoren und eine ruhige Stimme, wenn

etwas Unerklärliches gefunden wurde. Er sagt oft „Interessant. Das sollten wir nicht anfassen.“

Adeptin Priya Menon

Thaumaturgistin in Ausbildung · Menschen

Eine junge Frau mit langem dunklem Haar, weißem Kittel und einem Notizbuch, das sie überallhin mitnimmt. Sie bringt den Zellen frische Kenntnisse, Ungeduld und gelegentlich einen Fehler, aus dem alle lernen. Sie stellt zu viele Fragen und schreibt die Antworten mit. Ihre Stimme ist schnell und leicht atemlos.

Was es hier gibt

Die Waffenkammer führt die Standardbestände des Taktischen Zweigs: Karabiner, Schrotflinten, Signalpistolen, Magnesium-Handfackeln und Kampfanzüge mit Helm. Brandmunition ist in der Regel innerhalb eines Tages verfügbar, Aschesilber nur nach Freigabe durch die Rüstmeisterin. Ashgroves Messer wird nicht ausgegeben. Der Schild von Petra Hofmann hängt an der Rückwand, verbeult und schwarz verbrannt.

Die Werkstatt kann Waffen reinigen, Schlösser öffnen, einfache Reparaturen an Ausrüstung durchführen und Proben für den Transport vorbereiten. Die Krankenstation versorgt Verletzungen, die keinen Aufenthalt im Institut erfordern; schwere Fälle gehen nach Bern.

Die Bibliothek enthält Stadtpläne von London, Akten zu regionalen Rissen, eine Abschrift des Aschesilberverzeichnisses und die Ausbildungsschriften des Arkanen Zweigs. Kristallsplitter für Einsätze werden aus dem Tresor ausgegeben, nie mehr als zwei pro Zelle, und nie an einem Ort gelagert, an dem sie gemeinsam antworten könnten.

Fahrzeuge: zwei unauffällige Transporter in der Tiefgarage, ein schwarzer Wagen mit getönten Scheiben, ein Motorrad mit Seitentasche. Alle sind auf die Tarnfirma zugelassen.

Alltag und Sitten

Der erste Kreis. Jeder neue Thaumaturg zieht am ersten Morgen einen Kreis in den Ausbildungssaal, unter Aufsicht von Magister Birch. Der Kreis bleibt eine Woche auf dem Boden, bevor er gereinigt wird.

Die Kanne. In der Kantine steht eine braune Teekanne, die nie gespült wird. Wer sie spült, bringt Unglück, sagt man. Die Kanne ist älter als der Hort.

Die Inschrift. Über der Tür zur Waffenkammer steht in kleinen Buchstaben: „Nicht jeder Krieg ist zu gewinnen. Nicht jeder Verlust ist umsonst.“ Ashgrove hat den Satz 1956 an die Wand geschrieben.

Der stille Dienstag. Jeden Dienstagabend um 21 Uhr wird der Gemeinschaftsraum für eine Stunde still. Es gibt keinen Zwang, aber wer redet, wird gebeten zu gehen.

Das Namensbuch. Im Empfang liegt ein Buch, in das Agenten Namen von Gefallenen eintragen. Es ist kein Artefakt, nur Papier. Jedes Jahr am 1. November wird es in der Kantine vorgelesen.

HEIMATHORT

Vorteil. Wer in Hort-1 ausgebildet wurde, kennt die Gassen um Holborn und die Gesichter der Nachbarschaft. Einmal pro Mission erhält der Charakter einen Bonuswürfel auf eine Probe auf Heimlichkeit oder Navigation, um in London unauffällig zu bleiben oder einen Weg durch die Stadt zu finden.

Last. Hort-1 erwartet von seinen Leuten, dass sie den Ruf des ältesten Hauses wahren. Wer aus diesem Hort kommt, trägt den Ruf, gründlich zu sein, und muss sich bei hastigen Entscheidungen vor dem Führungsoffizier rechtfertigen.

Gerüchte

Was in der Kantine erzählt wird, ist selten bestätigt und oft nützlich.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Die Auktionatorin hat wieder was gemeldet. Diesmal war es ein Spiegel, der nicht spiegelt.“
2	„Magister Dorje hat einen Pakt geschlossen, der sie jeden Morgen um 4 Uhr weckt. Sie sagt, es sei Tee.“
3	„Colquhoun nennt jeden beim Nachnamen. Es heißt, nicht einmal ihr Mann weiß, ob sie seinen Vornamen kennt.“
4	„Der Wirt vom Copper Kettle war bei der Marine. Wer aus dem St. Alban’s House kommt, bekommt ungefragt ein Glas Wasser hingestellt.“
5	„Dr. Thorne hält seit zehn Jahren denselben Vortrag über Messfehler. Jedes Jahr kommen mehr Zuhörer, und keiner versteht ihn besser.“
6	„Ein Nachlass bei Gresham & Cole hatte Tinte, die nachts nachdunkelt. Die Seiten sind morgens schwarz, mittags wieder lesbar.“

Aufhänger

Weiße Akte „Der Spiegel ohne Bild“. Die Auktionatorin meldet einen Spiegel mit blindem Glas, der in vier Tagen

versteigert werden soll. Die Zelle soll das Stück vor der Auktion begutachten und herausfinden, wer es eingeliefert hat. Der Einlieferer nennt sich Moss & Weir, eine Firma, die es nicht gibt. Der Spiegel hängt in einem Lagerhaus in Deptford, und niemand will sagen, wer den Schlüssel hat.

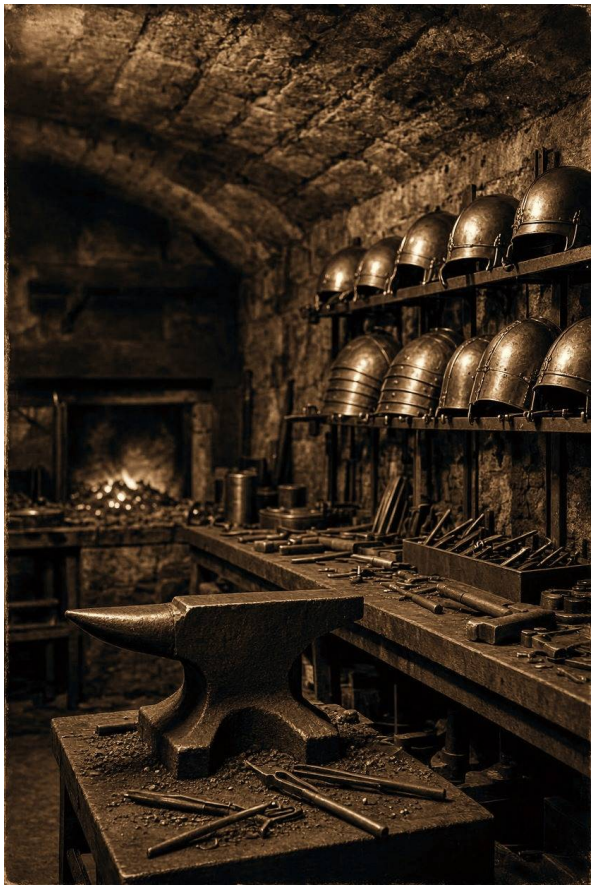
Graue Akte „Die Tinte im Nachlass“. Bei Gresham & Cole wird ein Karton mit Briefen zur Restaurierung abgegeben. Die Tinte dunkelt nachts nach, bis die Seiten schwarz sind, und kehrt am Mittag zurück. Die Zelle soll den Nachlass sichten, die Absenderin ermitteln und feststellen, ob die Briefe eine Botschaft tragen. Auf dem Karton steht eine Adresse in Bloomsbury, und dort öffnet niemand.

Rote Akte „Das Klopfen im Schacht“. In einem stillgelegten U-Bahn-Schacht nahe Holborn wurden zwei Wartungsarbeiter ohnmächtig aufgefunden. Sie berichten von einem Klopfen hinter den Fliesen, das ihren Herzschlag verlangsamt hat. Die Zelle soll den Schacht betreten, bevor die Polizei es tut. Die Fliesen sind alt, der Mörtel ist frisch.

Hort-2, Cardiff

Hort-2 ist eine Werkstatt mit Bettstatt. Wer nach Cardiff kommt, kommt wegen eines Stücks Metall oder eines jungen Psions und bleibt meist länger, als er wollte. Der Hort liegt in einem ehemaligen Lagerhaus nahe dem Bahnhof. Seit 1953 wird hier Metall bearbeitet, seit 1963 passt der Chor hier Helme an und bildet Kadetten aus. Die Tarnung ist alt, der Betrieb klein, die Arbeit präzise.

„Das Erste, was sie dir beibringen, ist nicht zu hören. Das Zweite ist, so zu tun, als hättest du nichts gehört.“
Eingeritzt in die Wand von Zelle 4, Hort-2



Merkmal	Angabe
Gegründet	1953
Tarnung	Pryce & Co., Spedition und Lagerhaltung
Zugang	Kontor im Erdgeschoss, zweiter Zugang über den Keller des Gemüsehändlers, Notausgang zur Gasse
Größe	Zwei Ebenen, 45 mal 30 Meter, zehn Schlafräume: fünf Agenten, vier Kadetten, ein Gast
Leitung	Werkmeister Idris Pryce
Schwerpunkt	Werkstatt, Helmwerkstatt, Ausbildung des Psionik-Kerns, Archiv des Chors
Region	Britische Inseln, Präsenzstufe 5

Geschichte

1953. Nach Kiruna wird Hort-2 als zweiter Hort gegründet, nahe der Kammer in Wales. Evan Pryce richtet die Werkstatt des Horts ein, zuerst für Brandmunition, ab 1955 für Aschesilber.

1955. Evan Pryce bindet erstmals Kristallstaub in Metall. Das erste Stück Aschesilber aus Cardiff geht an Thomas Ashgrove nach Hort-1.

1963. Der Psionik-Kern richtet in Hort-2 eine Ausbildungsstätte ein. Die Stille wird eingebaut, die Helmwerkstatt folgt. Der Chor nennt sie, wie jede Helmwerkstatt, „die Schmiede“.

1971. Nach der Kaskade gilt die Regel der Zwölf: nie mehr als zwölf Psionen ohne Helm an einem Ort. In Hort-2 üben Kadetten seither nur in kleinen Gruppen ohne Helm und nie ohne Ausbilder.

1989. Das Kollegium stoppt die Herstellung von Aschesilber, ohne eine Begründung zu geben.

2012. Hort-2 bildet zum ersten Mal einen ganzen Jahrgang Elementaristen aus, zwölf Kadetten. Sie kommen in drei Gruppen zu je vier nacheinander, weil der Hort nie mehr als zwölf Menschen dauerhaft beherbergt. Die Werkstatt erweitert die Schulungsräume, das Archiv des Chors bekommt einen zweiten Raum.

2026. Idris Pryce, der Enkel von Evan Pryce, führt die Werkstatt und den Hort.

Lage und Tarnung

Das Gebäude ist ein ehemaliges Lagerhaus aus rotem Backstein in der Dumballs Road, drei Gehminuten vom Bahnhof Cardiff Central. Oben steht auf einem Blechschild „Pryce & Co., Spedition und Lagerhaltung, gegründet 1949“. Das Kontor ist klein, mit einem Tresen, einem verstaubten Telefon und einem Kalender von 2024. Nachbarn sind ein Gemüsehändler, ein Schreibwarenladen und ein leerstehender Friseursalon. Die Straße riecht nach Regen, Abgasen und dem Fluss Taff.

Der Haupteingang führt durch das Kontor. Wer klopft, wird von einer Kamera über der Tür erfasst. Ein Agent nennt seinen Codenamen und legt die linke Hand auf ein graues Lesegerät, das wie ein altes Kartenlesegerät aussieht. Der zweite Eingang liegt im Keller des benachbarten Gemüsehändlers, getarnt als Lagerraum. Der Notausgang führt durch die Rückseite des Lagerhauses in eine Gasse, die auf den Parkplatz eines Baumarkts mündet. Für Gäste ohne Einweisung gilt: warten im Kontor, Kaffee aus der Thermoskanne, kein Blick hinter den Vorhang.

Nachbarn sehen einen Speditionsbetrieb mit wenig Verkehr. Morgens kommt ein Lieferwagen, abends geht ein Mann mit Schürze nach Hause. Einmal im Monat steht ein Kleintransporter mit dunklen Scheiben vor der Tür.

Grundriss

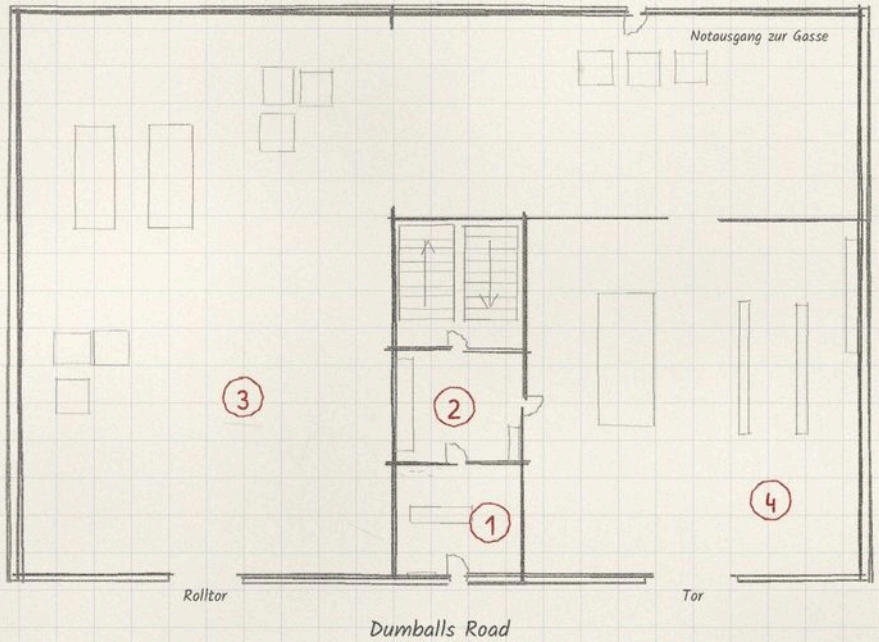
Der Bau ist ein ehemaliges Lagerhaus, 45 mal 30 Meter, mit Erdgeschoss und Untergeschoss. Oben liegen Tarnung, Lagerhalle und Garage, unten der eigentliche Hort. Helmwerkstatt, Stille und die Schlafräume liegen in dem Kellerteil, der 1963 ausgebaut wurde. Die Räume sind um einen zentralen Treppenschacht angeordnet.

Hort-2, Cardiff

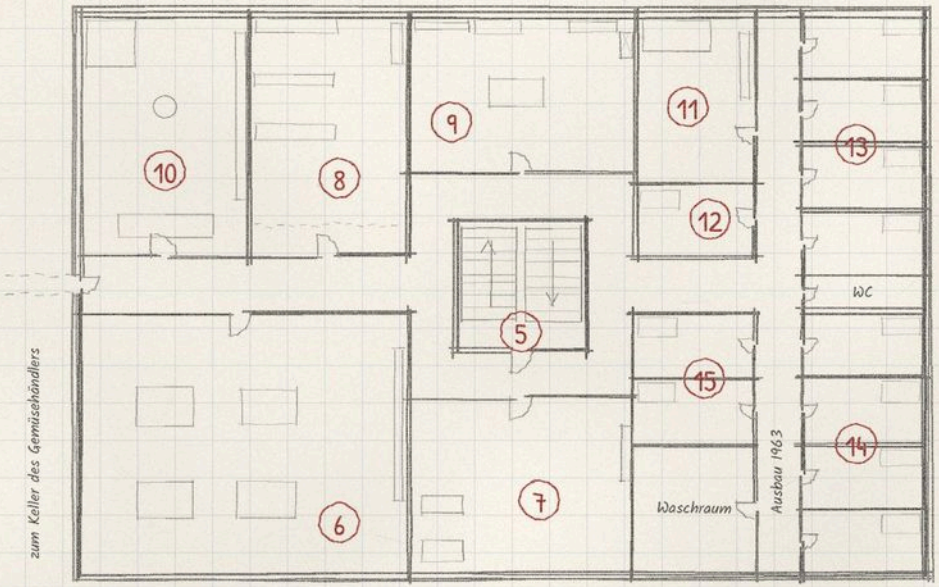
Grundriss Lagerhaus Dumballs Road, Erdgeschoss und Untergeschoss, je 45 × 30 m

N

Erdgeschoss, Tarnung



Untergeschoss, der Hort



Legende

1. Kontor
2. Schleuse
3. Lagerhalle
4. Garage
5. Treppenhaus
6. Kantine
7. Krankenstation
8. Waffenkammer
9. Archiv des Chors
10. Werkstatt
11. Helmwerkstatt
12. Stille
13. Zellen 1 bis 4
14. Zellen 5 bis 8
15. Zellen 9 und 10

10 m

1 Kontor. Der Tarnraum im Erdgeschoss. Ein Tresen, ein Stuhl, eine Thermoskanne, ein Kalender von 2024.

2 Schleuse. Ein kleiner Raum hinter dem Kontor. Metalltreppe nach unten, Waffenschrank für Dienstwaffen, Schließfächer.

3 Lagerhalle. Die große Halle im Erdgeschoss. Leere Kisten, ein Lieferwagen, Geruch nach Staub und Diesel.

4 Garage. Neben der Lagerhalle. Ein gepanzerter Transporter, Werkzeug, Hebebühne, Reifenregale.

5 Treppenhaus. Verbindet beide Ebenen. Stahlstufen, Handlauf aus Messing, Schild „Kein Zutritt".

6 Kantine. Im Untergeschoss. Vier Tische, Küchenzeile, ein Kühlschrank mit Milch und Dosenfleisch, Geruch nach Tee und Toast.

7 Krankenstation. Zwei Betten, Schrank mit Verbandmaterial, ein Defibrillator, ein Stuhl für den Bereitschaftsarzt.

8 Waffenkammer. Gittertür, Regale mit Pistolen, Schrotflinten, zwei Gewehre, ein Schrank für Aschesilberstücke.

9 Archiv des Chors. Regale mit Aktenordnern, ein Bleischrank, ein Tisch mit Leselampe, Geruch nach Papier und Kreide.

10 Werkstatt. Amboss, Esse, Werkbänke, Schraubstöcke, Regale mit Metallstangen und Kristallstaub, Geruch nach Öl, Metall und Kreide.

11 Helmwerkstatt. Messtisch, Gipsabdrücke, Schalen aus Legierung S, Lötkolben, ein Regal mit alten Helmen.

12 Stille. Wände und Decke mit Legierung S ausgekleidet und weiß gestrichen. Ein Bett, ein Tisch, ein Glas Wasser.

13 Zellen 1 bis 4. Vier Schlafräume der Stammbesatzung. Bett, Schrank, Stuhl, Waschbecken. In Zelle 4 ist die Inschrift in die Wand geritzt.

14 Zellen 5 bis 8. Vier Schlafräume für die Kadetten. Bett, Schrank, Stuhl, Waschbecken.

15 Zellen 9 und 10. Zwei Schlafräume. Zelle 9 gehört der Stammbesatzung, Zelle 10 dient als Gästezelle.

Leute

Idris Pryce

Werkmeister und Rüstmeister · Menschen

Idris Pryce ist 54 Jahre alt, der Enkel von Evan Pryce, und führt die Werkstatt von Hort-2. Er ist kräftig gebaut, trägt die Haare kurz und hat fast immer eine Schürze über der Kleidung. Seine Hände sind voller Metallstaub. Er verleiht Aschesilber, übernimmt Reparaturen und hat immer eine alchemistische Kleinigkeit zur Hand. Jeden Gefallen notiert er in einem schwarzen Buch. Pryce redet knapp, mit walisischem Akzent, und nennt jedes Stück Metall „das Stück".

Eluned Vaughan

Helmmacherin · Menschen

Eluned Vaughan ist 61 Jahre alt und die Helmmacherin des Chors. Die Psionen nennen sie „die Schmiedin". Sie ist klein, trägt graue Haare unter einem Kopftuch und hat eine Schutzbrille auf der Stirn. Ihre Hände sind ruhig. Sie passt Helme an, repariert Legierung und führt die Lehrhelme. Vaughan spricht langsam, als wöge sie jedes Wort, und sagt zu Kadetten grundsätzlich „mein Kind".

Gwynfor Jones

Ausbilder des Psionik-Kerns · Menschen

Gwynfor Jones ist 47 Jahre alt und ehemaliger Soldier. Er ist hager, trägt einen kurzen Bart und hat eine Narbe über dem rechten Auge. Um den Hals hängt immer eine Stoppuhr. Jones drillt Kadetten in Wahrnehmung, Abschirmung und im Umgang mit dem Chor. Er redet in kurzen Befehlen, lobt selten und sagt dann nur „brauchbar".

Cerys Lewis

Archivarin des Chors · Menschen

Cerys Lewis ist 39 Jahre alt und führt das Archiv der Artefakte des Chors in Hort-2. Sie ist schlank, trägt eine Brille mit dünnem Rahmen und einen dunklen Dutt. Hinter dem Ohr steckt ein Bleistift. Lewis registriert die Artefakte des Chors, führt die Ausgabelisten und verwaltet die Akten. Sie spricht präzise und leise, als sei die Bibliothek nebenan.

Tomos Bevan

Fahrer und Hausmeister · Menschen

Tomos Bevan ist 33 Jahre alt und hält den Hort in Betrieb. Er ist breit gebaut, hat rote Haare und ölverschmierte Hände. Bevan wartet die Fahrzeuge, prüft die Tarnung oben und kocht in der Kantine. Er redet gern über Rugby und über das Wetter, niemals über den Dienst.

Was es hier gibt

Die Waffenkammer führt Standardwaffen: Pistolen, Schrotflinten, zwei Scharfschützengewehre, dazu Messer und eine kleine Auswahl an Brandmunition. Aschesilber

wird nicht ausgegeben, sondern nur von Idris Pryce verliehen. Die Werkstatt kann Aschesilber nicht neu herstellen, aber reparieren, nachschleifen und anpassen. Wer ein Stück braucht, bekommt es nur gegen einen notierten Gefallen.

Die Helmwerkstatt ist die Besonderheit des Horts. Psionen können hier ihren Helm anpassen oder reparieren lassen. Lehrhelme für Kadetten sind vorhanden, ebenso ein Bestand an Ersatzteilen für Mk. II und Mk. III. Ein Helm mit Plombe wird nicht angefasst.

Das Archiv des Chors enthält Akten über Artefakte, Ausgabelisten und alte Werkstattprotokolle. Es ist kein großes Archiv, aber Cerys Lewis findet, was registriert ist. Kristalle werden hier nicht gelagert, außer einem einzelnen Splitter in einem Bleikasten, der nur mit Freigabe des Kollegiums geöffnet wird.

Fahrzeuge: ein gepanzerter Transporter in der Garage, ein Lieferwagen mit Tarnkennzeichen, zwei Motorräder. Der Transporter ist für Zellen meist nicht verfügbar, der Lieferwagen nach Anmeldung.

Alltag und Sitten

In der Kantine steht um sieben Uhr Tee bereit, um zwölf Uhr gibt es Eintopf oder Toast mit Dosenfleisch. Wer aus der Werkstatt kommt, wäscht sich zuerst die Hände, bevor er sich an den Tisch setzt. Idris Pryce duldet keinen Metallstaub im Essen.

In Zelle 4 ist die Inschrift in die Wand geritzt, die jeder Psion kennt, auch wenn er nie in Cardiff war. Kadetten schlafen in dieser Zelle nur, wenn keine andere frei ist. Manche Psionen berühren beim Vorbeigehen kurz die Wand.

Vor dem Betreten der Stille zieht man die Schuhe aus. Die Helmmacherin legt Wert darauf, dass niemand in der Stille spricht, auch nicht flüstert. Wer dagegen verstößt, bekommt eine Woche Küchendienst.

Jeden Freitagabend zählt Idris Pryce die Gefallen aus seinem schwarzen Buch laut vor. Wer etwas bei ihm bestellt hat, hört zu und nickt. Es wird nicht verhandelt.

Die Helmübergabe an einen Kadetten findet immer in der Helmwerkstatt statt, nie in der Stille. Der Beobachter überreicht den Helm, alle anderen schweigen. Danach gibt es Tee.

HEIMATHORT

Vorteil. Ein Charakter, dessen Heimathort Hort-2 ist, kennt Idris Pryce persönlich und bekommt einmal pro Mission einen Bonuswürfel auf eine Probe auf Handwerk, Technik oder Alchemie, wenn er in der Werkstatt arbeitet oder einen Gegenstand anpasst.

Last. Dafür steht der Charakter in Pryces schwarzem Buch: Der Hort verlangt im Gegenzug einen Gefallen, den die Spielleitung zu passender Zeit einfordert, etwa eine Lieferung, eine Reparatur oder einen Bericht.

Gerüchte

In der Kantine von Hort-2 wird wenig geredet, aber das Wenige macht die Runde.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Idris Pryce hat ein Stück Aschesilber, das sein Großvater für ihn geschmiedet hat. Er trägt es nie, aber er poliert es jeden Abend.“
2	„Der Gemüsehändler nebenan weiß nur, dass er für den Keller Miete bekommt, und fragt nicht.“
3	„Eluned Vaughan hat jeden Helm, der je in Hort-2 angepasst wurde, noch im Kopf. Maße, Namen, alles.“
4	„Tomos Bevan war früher bei der Bereitschaft. Er redet nicht darüber, aber er kann mehr als nur fahren.“
5	„Gwynfor Jones hat in zwanzig Jahren nur einmal ‚gut‘ gesagt. Der Kadett, dem es galt, ist heute Beobachter in Schottland.“
6	„Cerys Lewis schläft manchmal im Archiv. Sie sagt, da schnarcht wenigstens keiner.“

Aufhänger

Weiße Akte „Legierungsschalen“. Eine Lieferung Legierungsschalen für die Helmwerkstatt trifft ein, aber das Gewicht stimmt nicht mit den Frachtpapieren überein. Idris Pryce will die Ladung zurückschicken, Eluned Vaughan will sie prüfen. Die Zelle soll herausfinden, ob jemand die Schalen ausgetauscht hat oder ob der Fehler im Versand liegt.

Graue Akte „Die Seriennummern“. Ein Schrotthändler in Swansea bietet Waffenteile an, auf denen noch Inventarnummern aus der Waffenkammer von Hort-2 stehen. Laut Cerys Lewis wurden die Stücke vor Jahren ausgemustert und eingeschmolzen. Die Zelle soll klären, wie die Teile den Hort verlassen haben und wer sie noch gekauft hat.

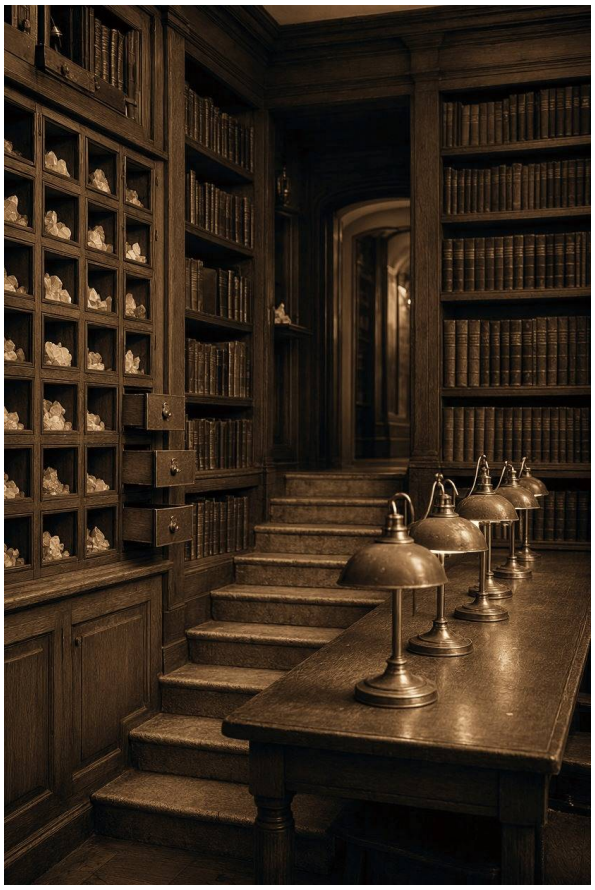
Graue Akte „Die leere Gasse“. Hinter dem Lagerhaus taucht seit drei Nächten ein Lieferwagen mit

ausgeschaltetem Licht auf. Tomos Bevan hat ihn zweimal gesehen, aber nie ein Kennzeichen. Die Zelle soll die Gasse beobachten und herausfinden, ob jemand den Notausgang beobachtet.

Hort-4, Oxford

Hort-4 liegt unter einer kleinen Bibliothek in Oxford und gilt als der formularverliebteste Hort der Britischen Inseln. Hier werden mehr Kristalle gezählt als gezaubert, und Ausrüstung gibt es nur gegen Unterschrift. Wer nach Oxford kommt, erwartet Türme und Gelehrsamkeit. Wer Hort-4 kennt, erwartet Kellergänge, Durchschläge und einen Rüstmeister, der jeden Bleistiftstrich prüft.

„Wenn du es nicht aufschreiben kannst, hast du es nicht verstanden. Und wenn du es nicht unterschreibst, hast du es nicht bekommen.“
Gordon Finch, Rüstmeister von Hort-4



Merkmal	Angabe
Gegründet	1961
Tarnung	Stiftung Warbury, wissenschaftliche Handschriftenbibliothek
Zugang	Bibliothek, Lieferhof, Notausgang am Kanal
Größe	Drei Ebenen, je etwa 45 × 30 Meter; zwölf Schlafplätze in acht Zellen, Werkstatt, Waffenkammer, Kristallarchiv, Krankenstation
Leitung	Hortleiterin Dr. Harriet Lowe, Kristallmeister Aldous Wren, Rüstmeister Gordon Finch
Schwerpunkt	Kollegium und Beschaffung, Ausbildung von Thaumaturgen im ersten Jahr
Region	Britische Inseln, Präsenzstufe 5

Geschichte

1961. Hort-4 wird unter der Stiftung Warbury eingerichtet, nachdem das Kollegium in Oxford einen dauerhaften Ort für die Ausbildung junger Thaumaturgen braucht. Die Stiftung existiert seit 1887 und hat mit O.D.I.N. nichts zu tun. Sie vermietet die Kellerräume an eine erfundene Abteilung für Konservierung, die nie auffällt.

1963. Das Kristallarchiv wird eingerichtet. Der erste Kristallmeister des Horts bringt eine Abschrift des Kristallbuchs mit und legt die Grundsätze fest, nach denen Kristalle ausgegeben und zurückgenommen werden. Die erschöpften Steine kommen ins dritte Untergeschoss.

1977. Nach Nordlicht beschließt der Rat, dass kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten dauerhaft beherbergt, und das Kollegium beschließt die Regel der Verteilung. Hort-4 gibt Kristalle an andere Archive ab und hält seither genau zwölf dauerhaft stationierte Agenten, obwohl der Hort mehr Platz hätte.

1995. Aldous Wren wird Kristallmeister von Hort-4, nach drei Jahren als Archivar und stellvertretender Verwalter der Bestände. Er beginnt, jeden erschöpften Stein persönlich zu zählen und die Zahl zu behalten.

1996. Die Kamera des Geisterfotografen wird nach Hort-4 verbracht, nachdem sie in London zweimal für unerlaubte Aufnahmen benutzt wurde. Sie liegt seither im kleinen Artefaktschrank der Krankenstation, hinter einer doppelten Unterschrift.

2000. Gordon Finch übernimmt die Waffenkammer und führt das Anforderungswesen mit dreifach auszufüllenden Formularen ein. Er malt die Inschrift über den Tresen und beginnt, jeden Durchschlag abzuheften.

2011. Mit der Häufung der Risse steigt die Zahl der Kristallanforderungen. Wren führt eine Warteliste für Splitter ein, die er handschriftlich führt, in Tusche, alphabetisch nach dem Codenamen des Antragstellers.

Lage und Tarnung

Die Stiftung Warbury liegt in einer ruhigen Seitenstraße der Jericho-Gegend, zwischen einem Antiquariat und einer Reihe schmaler Arbeiterhäuser. Das Gebäude ist ein neugotischer Ziegelbau von 1887, vier Stockwerke hoch, mit einem schmalen Innenhof und einem Lieferhof an der Rückseite. Die Bibliothek im Erdgeschoss und ersten Stock ist öffentlich zugänglich, aber nur nach Anmeldung. Sie hat selten mehr als ein Dutzend Besucher am Tag. Der Lesesaal riecht nach Bohnerwachs, altem Papier und dem Tee aus der kleinen Kantine im ersten Stock. In den Regalen liegen alte Handschriften, viele davon in Schriften, die kaum jemand lesen kann. Die Stiftung führt den Bestand als wissenschaftliche Spezialbibliothek für mittelalterliche und frühneuzeitliche Handschriften. Das erklärt die Stille, den Staub und die Geduld des Personals.

Der Hort liegt in den drei Kellerebenen unter dem Gebäude. Der Zugang erfolgt über das Treppenhaus hinter der Bibliotheksausgabe, wo ein unscheinbarer Personaleingang mit einem Zahlenschloss und einer Gegensprechanlage beginnt. Besucher ohne Hortmarke klingeln und werden von der Pförtnerin abgeholt. Der Lieferhof hat eine Rampe zu einem Lastenaufzug, der nur mit einer mechanischen Schlüsselkarte fährt. Der Notausgang führt durch einen alten Wartungstunnel zum Kanal und endet in einem Bootshaus, das O.D.I.N. über eine Strohfirma gemietet hat. Der Tunnel ist eng, feucht und riecht nach Algen. Er ist nur für den Notfall gedacht und wird einmal im Monat begangen.

Was Nachbarn sehen: eine kleine wissenschaftliche Bibliothek mit wechselnden Lieferwagen, gelegentlichen Handwerkern und einem Hausmeister, der nachts die Heizung prüft. Die Kellerräume gelten als Magazin der Bibliothek, in dem alte Manuskripte und Verpackungsmaterial lagern.

Grundriss

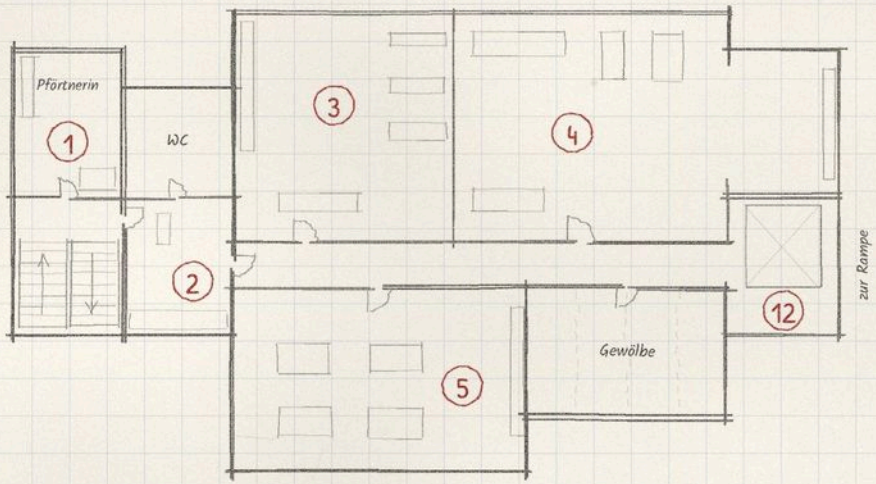
Der Hort ist ein ehemaliger Weinkeller aus dem 19. Jahrhundert, der 1961 ausgebaut wurde. Er hat drei Ebenen, jeweils etwa 45 mal 30 Meter, verbunden durch ein Haupttreppenhaus und den Lastenaufzug. Ebene A ist die Arbeitsebene mit Zugang, Waffenkammer, Werkstatt und Kantine. Ebene B birgt Krankenstation, Bibliothek, Kristallarchiv mit dem Arbeitsraum des Kristallmeisters gleich daneben, Unterkünfte und Stilleraum. Ebene C, das dritte Untergeschoss, nimmt Lager, Steinarchiv und den Notausgang auf. Die Wände sind weiß gekalkt, die Böden grauer Beton oder alter Backstein. Die Gänge sind niedrig, an manchen Stellen unter zwei Metern.

Hort-4, Oxford

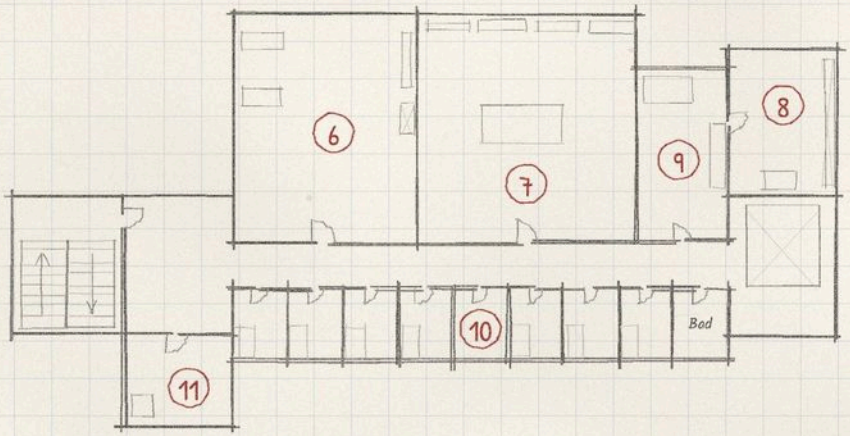
Grundriss der Kellerebenen unter der Stiftung Warbury, drei Ebenen, je etwa 45 × 30 m

N

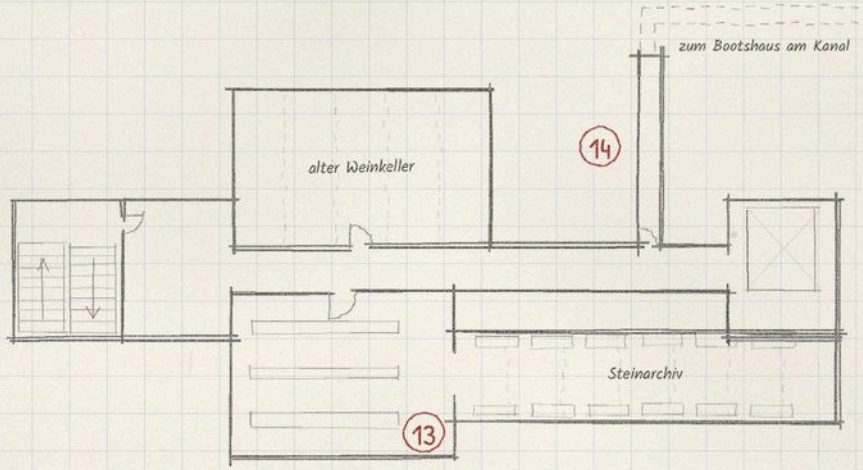
Ebene A, Arbeitsebene



Ebene B, zweites Untergeschoss



Ebene C, drittes Untergeschoss



10 m

Legende

1. Treppenhaus und Pförtnerloge
2. Schleuse und Kontrolle
3. Waffenkammer
4. Werkstatt und Beschaffung
5. Kantine und Aufenthaltsraum
6. Krankenstation
7. Bibliothek und Archiv
8. Kristallarchiv und Tresor
9. Arbeitsraum des Kristallmeisters
10. Unterkünfte (acht Zellen)
11. Stilleraum
12. Lastenaufzug und Rampe
13. Lager und Steinarchiv
14. Notausgangstunnel

1 Treppenhaus und Pförtnerloge. Hauptzugang vom Bibliotheksgebäude, mit Zahlenschloss, Kamera und einer Pförtnerin, die jeden Besucher kennt.

2 Schleuse und Kontrolle. Hortmarke, Metalldetektor und Schließfächer für Waffen und unerlaubte Geräte.

3 Waffenkammer. Rüstmeistertresen, Regale mit Dienstwaffen, Munition in Blechschränken. Es riecht nach Waffenöl und Leder.

4 Werkstatt und Beschaffung. Werkbänke, zwei Drehbänke, Schweißgerät und Regale mit Ersatzteilen. Das Reich des Rüstmeisters.

5 Kantine und Aufenthaltsraum. Vier Tische, Küchenzeile, Kaffeeautomat und ein Röhrenradio, das nie an ist.

6 Krankenstation. Zwei Betten, Schrank mit Medikamenten und der Artefaktschrank mit der Geisterkamera.

7 Bibliothek und Archiv des Horts. Regale mit Berichten, Dienstvorschriften und der Hortchronik. Ein Lesetisch, eine Lampe mit grünem Schirm.

8 Kristallarchiv und Tresor. Stahltür, Bleikassetten und das Kristallbuch in einer feuerfesten Truhe. Klimatisiert und still.

9 Arbeitsraum des Kristallmeisters. Wrens Schreibtisch, Füllfederhalter, Waage, Lupen und Regale mit Formularen.

10 Unterkünfte (acht Zellen). Acht kleine Zimmer, vier davon mit zwei Betten, zusammen zwölf Schlafplätze. Jedes mit Schrank, Tisch und Bleikästchen. Die Türen haben Namensschilder mit Codenamen.

11 Stilleraum. Abgeschirmter Raum, ausgekleidet mit Legierung S, ohne Fenster, mit einem Stuhl und einer Deckenlampe.

12 Lastenaufzug und Rampe. Zugang zum Lieferhof, nur mit mechanischer Schlüsselkarte. Der Aufzug hält auf allen drei Ebenen.

13 Lager und Steinarchiv. Vorn Regale mit Verpflegung, Ersatzteilen und Aktenkartons. Dahinter, in einem langen Gewölbe, das Archiv der erschöpften Steine: lange Reihen von Bleikästchen, jedes mit seiner Nummer aus dem Kristallbuch.

14 Notausgangstunnel. Führt zum Bootshaus am Kanal. Eng, feucht, riecht nach Algen. Nur im Notfall benutzen.

Leute

Aldous Wren

Kristallmeister · Menschen

Ein hagerer Mann von Mitte fünfzig, kaum jünger als Konstantin Hale, mit weißem Haar, runder Brille und einer alten Tweedjacke mit Lederflicken an den Ellbogen. Wren ist seit 1995 Kristallmeister von Hort-4 und führt die Abschrift des Kristallbuchs. Er gibt Kristalle aus, nimmt erschöpfte zurück und zählt jeden Stein lautlos mit den Lippen mit. Er kennt die Zahl immer genau und nennt sie nur, wenn jemand danach fragt. Wren redet langsam, in vollständigen Sätzen, als schreibe er sie vorher im Kopf ab.

Gordon Finch

Rüstmeister · Menschen

Ein kräftiger Mann von 58 Jahren mit kahlrasiertem Schädel, grauem Vollbart und einer abgewetzten Werkstattschürze über einem karierten Hemd. Finch beschafft Ausrüstung, führt die Waffenkammer und die Werkstatt und verlangt für alles eine Unterschrift. Er übernahm den Posten im Jahr 2000, nach Jahren als Waffenmeister in anderen Horten, und hat das Anforderungswesen in Oxford seitdem zu einer Kunstform gemacht. Finch nummeriert jedes Formular dreifach und heftet Durchschläge ab, auch für mündliche Anfragen. Er redet trocken, knapp und in Merksätzen.

Dr. Harriet Lowe

Hortleiterin · Menschen

Eine hochgewachsene Frau von 54 Jahren mit kurzem, graublondem Haar und einem ruhigen, beobachtenden Blick. Lowe stammt aus dem Ermittlungszweig, leitet den Hort seit acht Jahren und achtet streng darauf, dass nie mehr als zwölf Agenten dauerhaft hier wohnen. Sie löst jeden Morgen das Kreuzworträtsel der Zeitung mit Tinte und lässt immer ein Feld frei. Lowe redet leise, präzise, mit langen Pausen, und beendet Gespräche, indem sie aufsteht.

Farah Shah

Waffenmeisterin · Menschen

Eine schmale Frau von 39 Jahren mit schwarzem, streng zurückgebundenem Haar und einer Schutzbrille in der Stirn. Shah wartet die Dienstwaffen, prüft Munition und führt die Ausgabe, wenn Finch nicht da ist. Bevor sie die Waffenkammer aufschließt, pustet sie einmal ins Schlüsselloch, eine Angewohnheit, die Finch inzwischen

übernommen hat. Shah redet schnell, freundlich, in kurzen Fragen, und notiert Antworten auf einem Klemmbrett, das sie immer bei sich trägt.

Emrys Bell

Archivar der Hortbibliothek · Menschen

Ein gebeugter Mann von 71 Jahren mit grauem Schnauzbart und einer Strickjacke, die er auch im Sommer trägt. Bell verwaltet die Berichte, die Dienstvorschriften und die Chronik des Horts und ist seit 1977 in Hort-4. Er spricht von den Räumen, als seien es Personen, und grüßt jeden Raum beim Betreten mit einem Nicken. Bell redet leise, mit einem walisischen Tonfall, und findet jede Mappe in wenigen Minuten.

Magister Hester Quayle

Ausbilderin des Kollegiums · Menschen

Eine kompakte Frau von 44 Jahren mit runden Wangen, bunten Tüchern im Haar und Kreidestaub an den Händen. Quayle unterrichtet Thaumaturgen im ersten Jahr und prüft Ritualkreise mit einem Messingzirkel. Sie zeichnet jeden Morgen einen kleinen Kreis auf die Innenseite ihrer Zimmertür und wischt ihn abends wieder ab. Quayle redet in Gleichnissen, oft mit einem Lächeln, das nicht immer freundlich ist.

Was es hier gibt

Waffenkammer. Die Waffenkammer von Hort-4 ist kleiner als die in London oder Hamburg, aber gut sortiert. Sie führt Standardwaffen: Pistolen, Revolver, Schrotflinten, zwei Scharfschützengewehre, dazu Nahkampfwaffen und Granaten. Munition ist reichlich vorhanden, Brandmunition nur selten. Die Ausgabe erfolgt über den Rüstmeister oder Farah Shah, immer mit Formular und Rückgabefrist. Verlorene oder beschädigte Ausrüstung wird in einem dritten Formular vermerkt, das Finch persönlich abheftet.

Werkstatt. Die Werkstatt kann Waffen reinigen, Umbauten durchführen und einfache Ersatzteile fertigen. Sie hat zwei Drehbänke, ein Schweißgerät, eine kleine Lötstation und ein Regal mit Werkzeugen. Wer etwas braucht, das nicht in den Beständen steht, bekommt es hier schneller als in den meisten Horten, aber nie ohne eine Anforderung mit Begründung. Die Werkstatt ist außerdem für die Wartung der Helme zuständig, soweit es keine Helmwerkstatt braucht.

Krankenstation. Die Krankenstation hat zwei Betten, einen Schrank mit Verbandsmaterial, Schmerzmitteln und Beruhigungsmitteln und einen Defibrillator. Eine Ärztin kommt zweimal pro Woche. Im kleinen Artefaktschrank liegt die Kamera des Geisterfotografen, die nur mit doppelter Unterschrift von Lowe und Wren ausgegeben wird. Die Station riecht nach Desinfektionsmittel und kaltem Tee.

Bibliothek und Archiv. Die Hortbibliothek umfasst Berichte, Dienstvorschriften und die Chronik von Hort-4 seit 1961. Sie ist kein großes Archiv, aber gut geführt. Emrys Bell kennt jede Mappe und findet in wenigen Minuten, was andere in Stunden suchen. Die Bibliothek ist für alle Agenten zugänglich, das Kristallarchiv daneben nur mit Wrens Erlaubnis.

Kristalle. Hort-4 führt eine Abschrift des Kristallbuchs und ein kleines Kristallarchiv. Im Tresor liegen nie mehr Steine, als die Regel der Verteilung erlaubt, und nie genug, um gemeinsam zu antworten. Splitter sind in der Regel innerhalb einer Woche zu bekommen, klare Kristalle für Magister und höher in drei Wochen. Besondere Kristalle liegen keine in Hort-4, mit Ausnahme eines anatolischen Splitters, den Wren für Lehrlinge zurückhält, die er für geeignet hält. Das Archiv der erschöpften Steine liegt im dritten Untergeschoss, auf Ebene C, in langen Reihen von Bleikästchen, jedes mit seiner Nummer aus dem Kristallbuch. Wren hat in 31 Jahren mehr als zweihundert erschöpfte Steine entgegengenommen und selbst dort hinuntergetragen.

Fahrzeuge. Hort-4 hat zwei Dienstfahrzeuge: einen grauen Lieferwagen mit Werkstattausbau und eine schwarze Limousine mit britischem Kennzeichen. Beide stehen in einer Garage am Kanal, die über die Strohfirma läuft. Der Lieferwagen ist häufiger da als die Limousine, weil Finch ihn für Beschaffungsfahrten braucht.

Alltag und Sitten

Die Kristallstille. Jeden Abend um 21 Uhr schließt Wren das Kristallarchiv auf, tritt ein und bleibt drei Minuten schweigend vor den Bleikassetten stehen. Niemand stört ihn dabei. Die Agenten nennen das die Kristallstille, und es heißt, wer in dieser Zeit durch den Gang geht, bekommt am nächsten Tag kein Formular von Finch.

Die Formulare des Rüstmeisters. Finch besteht auf drei Durchschlägen für jede Anforderung, jede Rückgabe und jede Meldung. Wer sein Formular falsch ausfüllt, bekommt ein zweites und eine Belehrung. Wer es verliert, schreibt einen Bericht, den Finch gern liest, wie er sagt. Viele Agenten füllen ihre Formulare in der Kantine aus, weil Finch dort nicht stört.

Die Viertelstunde der Hortleiterin. Lowe sitzt jeden Nachmittag um 16 Uhr mit ihrem Kreuzworträtsel im Aufenthaltsraum, auf demselben Stuhl neben dem Röhrenradio. Sie lädt nie jemanden ein, aber wer sich dazusetzt und schweigt, darf bleiben. Es heißt, wichtige

Entscheidungen würden in dieser Viertelstunde getroffen, aber nie ausgesprochen.

Die Inschrift über der Waffenkammer. Über dem Tresen der Waffenkammer steht in kleinen, schwarzen Buchstaben: „Was du hier nimmst, bringst du zurück. Was du hier verlierst, bezahlt jemand anderes.“ Der Spruch stammt von Finch, und er hat ihn selbst an die Wand gemalt.

Das Nicken des Archivars. Emrys Bell nickt jedem Raum zu, den er betritt, als wäre der Raum eine Person. Neue Agenten halten das für eine Marotte. Wer länger bleibt, merkt, dass er auch der Besenkammer zunickt, und ihr als einzigem Raum zweimal.

HEIMATHORT

Vorteil. Ein Charakter mit Heimathort Hort-4 hat gelernt, dass in jedem Formular eine Spur steckt. Einmal pro Mission erhält er einen Bonuswürfel auf eine Probe auf Ermittlung, wenn er Akten, Register, Listen oder Formulare auswertet.

Last. Wer aus Hort-4 kommt, gilt in anderen Horten als jemand, der alles aufschreibt und nichts verliert. Finch erwartet nach jeder Mission eine vollständige Liste über jede ausgegebene Patrone. Wer sie schuldig bleibt, wird beim nächsten Besuch in Oxford daran erinnert, laut und vor allen.

Gerüchte

Was man in der Kantine hört, hängt vom Tag ab, aber die folgenden Geschichten halten sich seit Jahren.

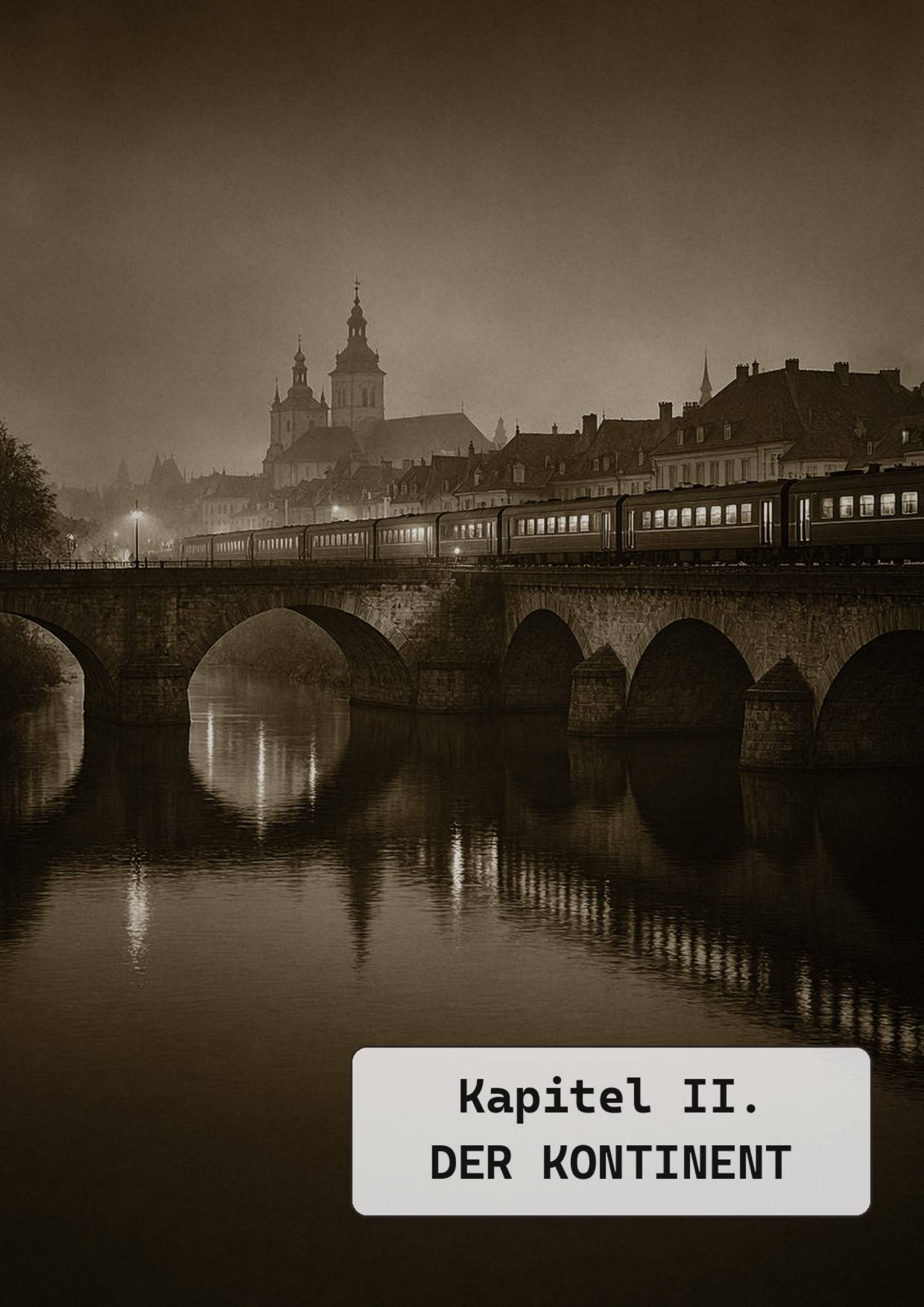
W6	Was man in der Kantine hört
1	„Finch hat ein Formular für Formulare. Es hat drei Durchschläge, und einer davon geht an ihn selbst.“
2	„Unter dem Kristallarchiv flüstert es nachts. Wren hört es, aber er tut, als wäre es die Lüftung.“
3	„Das Bootshaus am Ende des Tunnels hat ein Ruderboot, das seit Jahren niemand benutzt. Trotzdem ist es jeden Frühling frisch gestrichen.“
4	„Emrys Bell kennt die Chronik des Horts auswendig. Wer ihn nach einem Datum fragt, bekommt auch das Wetter an diesem Tag dazu.“
5	„Shah und Finch haben seit Jahren kein privates Wort gewechselt. Trotzdem pustet er vor der Waffenkammer genau wie sie ins Schlüsselloch.“
6	„Quayle lässt jeden Lehrling im ersten Monat einen Kreis hundertmal zeichnen. Wer beim hundertsten schlampt, fängt von vorn an.“

Aufhänger

Weiße Akte „Das zweite Formular“. Ein Kadett hat eine Waffe zurückgegeben, aber das Formular fehlt, und Finch besteht auf einer Befragung. Die Zelle soll herausfinden, ob der Kadett schlampig war oder ob jemand das Formular gestohlen hat, um eine Waffe unbemerkt zu behalten.

Graue Akte „Der Leser im Lesesaal“. Seit drei Wochen bestellt ein Besucher jeden Morgen dieselbe Handschrift in den Lesesaal der Stiftung, eine Rechnungsrolle aus dem 17. Jahrhundert. Er liest nicht darin, sondern fotografiert jede Seite zweimal. Die Zelle soll herausfinden, wer er ist und für wen er arbeitet, ohne dass das Personal der Bibliothek etwas bemerkt.

Rote Akte „Der stille Kreis“. Am Kanal, drei Schleusen nördlich des Bootshauses, sind in einer Nacht zwei Hausboote gesunken, ohne Leck. Anwohner haben gesehen, wie das Wasser um die Boote in einem Kreis stillstand, während der Kanal daneben weiterfloss. Die Zelle soll die Stelle sichern, bevor es wieder dunkel wird.



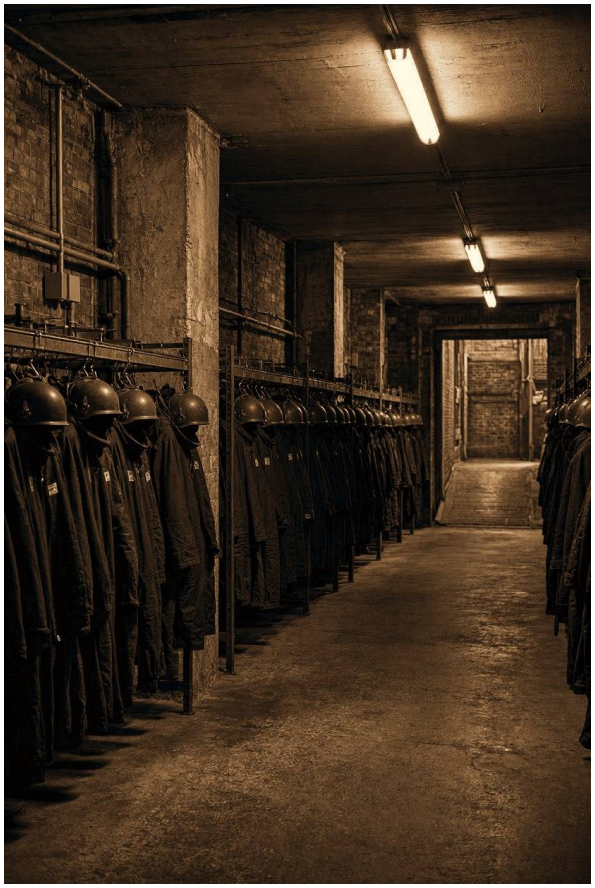
Kapitel II.
DER KONTINENT

Auf dem Kontinent liegen die Horte dicht, und jeder hat seine eigene Handschrift: eine Waffenkammer im Hamburger Osten, ein Kellerverbund unter Wien, ein Speditionslager in Lyon und ein alter Luftschutzkeller in Prag.

Hort-3, Hamburg

Der Hort im Osten Hamburgs ist der älteste Hort auf dem Kontinent. Er entstand nach dem Konvoi von Paris, um Dinge zu lagern, die es offiziell nicht gibt. Seine Waffenkammer gilt als die größte außerhalb Englands, sein Hof als der Ort, an dem Silber seinen Namen bekommt. Wer hier ausgebildet wird, lernt zuerst, dass man O.D.I.N. nicht beitritt, sondern gefunden wird.

„Wer hier ein Stück Silber bekommt, hat es verdient. Wer es verliert, hat es nicht verdient.“
Rüstmeister Hanno Brodersen



Merkmal	Angabe
Gegründet	1958
Tarnung	Norddeutsche Handelsagentur für Spezialverpackungen, Inhaber H. Brodersen
Zugang	Vorderhaus, Hoftor oder Kellertür; Codes und zwei Kontrollen
Größe	Zwei Ebenen, 45 mal 30 Meter: Erdgeschoss und Bunker; zwölf Betten für zehn Agenten und zwei Kadetten
Leitung	Rüstmeister Hanno Brodersen, Führungsoffizierin Wiebke Eckhardt
Schwerpunkt	Operativer Zweig, größte Waffenkammer außerhalb Englands
Region	Mittel- und Westeuropa, Präsenzstufe 5

Geschichte

1958. Nach dem Konvoi von Paris gründet der Operative Zweig Hort-3 in Hamburg. Die Stadt ist nach dem Krieg ein Knotenpunkt für Schifffahrt, Handel und Spionage. Der Hort entsteht in einem ehemaligen Luftschutzbunker, den O.D.I.N. stillschweigend übernimmt, samt dem Backsteinhaus darüber.

1961. Die Waffenkammer wird ausgebaut und übernimmt die Lagerung von Aschesilber-Stücken aus England. Hamburg wird zur wichtigsten Waffenkammer des Kontinents.

1977. Nach Nordlicht beschließt der Rat, dass kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten dauerhaft beherbergt, und das Kollegium beschließt die Regel der Verteilung. Hort-3 gibt Betten und Kristalle ab und behält nur wenige Splitter.

1989. Nach dem Verrat von Elster werden die Zellenstrukturen eingeführt. Hort-3 verliert mehrere Agenten. Ihre Namen stehen auf einer Tafel im Archiv.

2011. Die Häufung der Risse führt zu mehr Einsätzen. Die Waffenkammer arbeitet im Schichtbetrieb, der Hof wird für Appelle und Fahrzeugkontrollen genutzt.

2026. Hort-3 ist der wichtigste Stützpunkt für den Operativen Zweig in Norddeutschland. Die Waffenkammer versorgt Zellen in ganz Mitteleuropa.

Lage und Tarnung

Das Gebäude oben ist ein dreigeschossiges Backsteinhaus in Hamburg-Rothenburgsort, nahe den Lagerhallen am Elbufer, mit einem Hof und zwei Schuppen. Die Nachbarschaft besteht aus einer Spedition, einem Kfz-Betrieb und zwei leerstehenden Kontorhäusern. Nachts ist die Straße ruhig, tagsüber fahren Lastwagen vorbei. Die Tarnung „Norddeutsche Handelsagentur für Spezialverpackungen“ erklärt die Anlieferungen, die Holzkisten und den Hofverkehr. Die beiden Obergeschosse gehören der Tarnfirma.

Eingänge: Der Haupteingang führt durch das Vorderhaus, wo eine Pförtnerloge mit Kamera und Gegensprechanlage wartet. Wer keinen Termin hat, kommt nicht weiter. Der Hofeingang ist ein rollendes Stahltor, das sich mit einem Code öffnen lässt. Dahinter liegt der Hof mit den Schuppen. Der Kellereingang liegt an der Rückseite, eine schmale Eisentür mit Zahlenschloss und Riegel.

Notausgang: Ein Tunnel unter dem Hof führt zur Rückseite eines benachbarten Lagerhauses. Er endet in einer Garage, die O.D.I.N. über eine Scheinfirma angemietet hat.

Kontrollen: Am Haupteingang wird ein Ausweis geprüft, am Hofeingang ein Code eingegeben. Im Keller gibt es eine zweite Kontrolle durch den Rüstmeister oder den diensthabenden Soldier. Nachbarn sehen Lieferwagen, Männer in Arbeitskleidung und gelegentlich ein Auto mit Tarnkennzeichen. Sie hören nie Schüsse, weil die Waffenkammer im Keller schallisoliert ist.

Grundriss

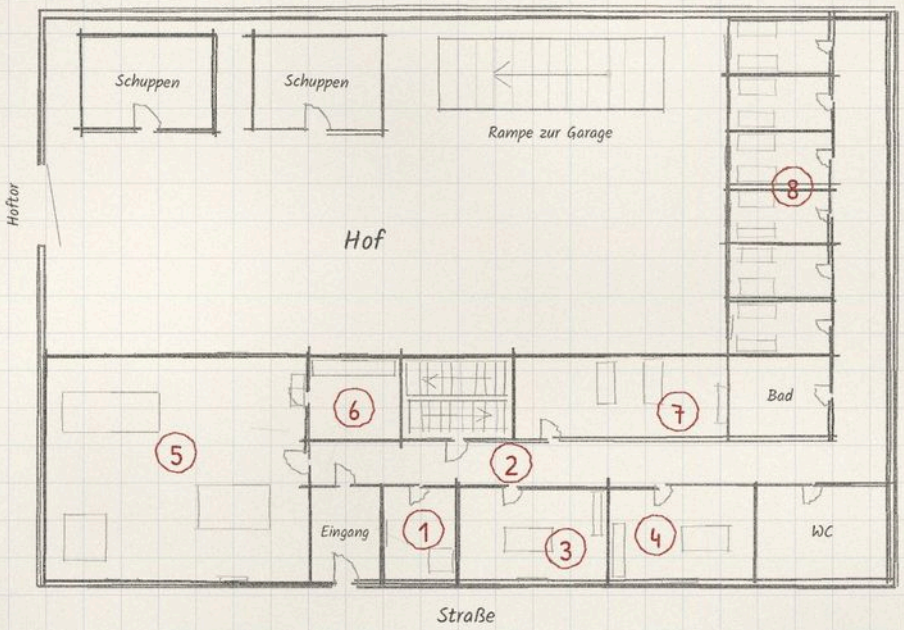
Der Hort nimmt zwei Ebenen von je 45 mal 30 Metern ein. Ebene 0 ist das Erdgeschoss von Vorderhaus und Hofflügel, mit Pförtnerloge, Büros, Gemeinschaftsräumen und Unterkünften. Ebene −1 ist der ehemalige Luftschutzbunker darunter, fensterlos und schallisoliert, mit Werkstatt, Waffenkammer, Kristallkammer, Archiv und Garage. Ein zentraler Treppenschacht verbindet beide Ebenen, eine Rampe führt von der Garage hinauf zum Hof.

Hort-3, Hamburg

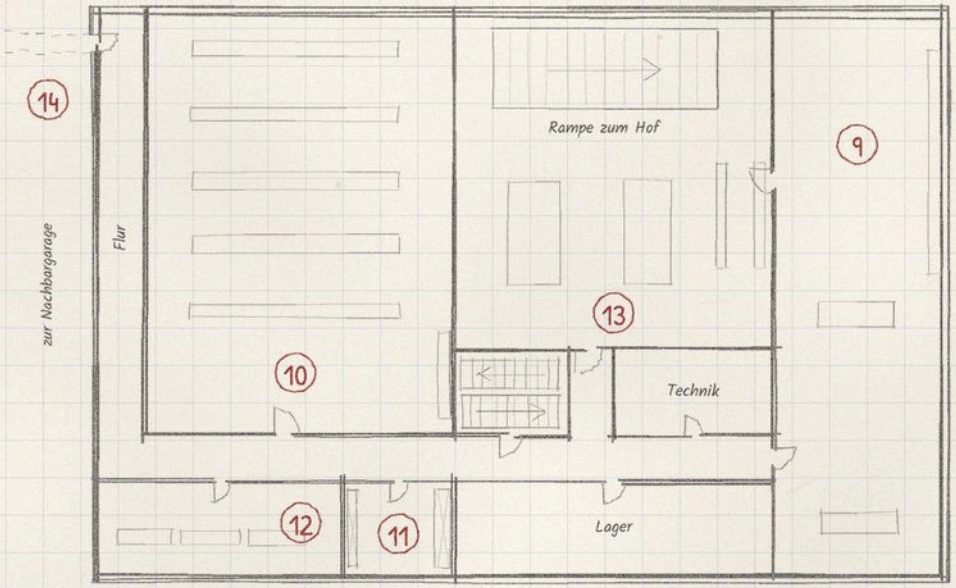
Grundriss Rothenburgsort, Erdgeschoss und Bunker, je 45 × 30 m

N

Ebene 0, Erdgeschoss



Ebene −1, Bunker



Legende

1. Pförtnerloge
2. Flur und Treppenhaus
3. Büro der Führungsoffizierin
4. Buchhaltung
5. Gemeinschaftsraum
6. Küche
7. Krankenstation
8. Zellenunterkünfte
9. Werkstatt
10. Waffenkammer
11. Kristallkammer
12. Archiv
13. Garage
14. Notausgangstunnel

10 m

1 Pförtnerloge. Ein kleiner Raum mit Kamera, Telefon und einer Klingel, die niemand hört.

2 Flur und Treppenhaus. Der zentrale Zugang, Wände in hellem Grau, Linoleumboden, ein Feuerlöscher. Die Treppe führt hinab in den Bunker.

3 Büro der Führungsoffizierin. Ein Schreibtisch, zwei Stühle, ein Aktenschrank mit Schloss. Hier übergibt Wiebke Eckhardt die Akten.

4 Buchhaltung. Rüdiger Mahler führt hier die Bücher, ein Raum voller Ordner und Rechenmaschinen.

5 Gemeinschaftsraum. Kantine, Sofas, ein Fernseher, der nie läuft. Hier wird geredet, gewartet und geschwiegen.

6 Küche. Eine alte Feldküche, Kaffee, Brot, Eintopf. Der Kaffee ist stark, der Rest ist zweckmäßig.

7 Krankenstation. Zwei Betten, ein Schrank mit Verbandsmaterial, ein altes EKG. Riecht nach Desinfektionsmittel.

8 Zellenunterkünfte. Sechs Schlafzimmer mit je zwei Betten, zusammen zwölf Betten, ein Bad, ein Spind pro Person. Die Fenster gehen auf den Hof und haben Milchglas.

9 Werkstatt. Metall, Öl, Kreide. Hier baut der Rüstmeister Waffen um, drei Tage Wartezeit.

10 Waffenkammer. Der größte Raum des Horts. Regale mit Waffen, Silber, Munition, Salz. Klimatisiert, abgeschlossen.

11 Kristallkammer. Ein mit Blei ausgekleideter Raum mit Stahltür. Hier liegen Kristallsplitter in Beryllium-Isolierbehältern, jeder in seinem eigenen Fach.

12 Archiv. Aktenordner, alte Berichte, ein Lesegerät für Mikrofilm. Zugang nur mit Freigabe.

13 Garage. Zwei Stellplätze für Fahrzeuge, eine Hebebühne, Werkzeug. Eine Rampe führt hinauf zum Hoftor.

14 Notausgangstunnel. Ein schmaler Gang zur Nachbargarage, beleuchtet, feucht, mit einem Riegel am Ende.

Leute

Hanno Brodersen

Rüstmeister · Menschen

Ein alter Soldier mit steifem Bein, grauem Haar und einer Brille, die er nur beim Gravieren aufsetzt. Er führt die Waffenkammer, trägt jede Ausgabe ein und entscheidet, wer Brandmunition bekommt. Er redet mit den Waffen, während er sie reinigt, und nennt sie beim Namen. Seine Stimme klingt wie Kies, und er sagt oft: „Wer keine Geduld hat, braucht keine Waffe."

Wiebke Eckhardt

Führungsoffizierin · Menschen

Eine ehemalige Agentin des Operativen Zweigs, klein, schmal, mit grauem Knoten und einem ruhigen Blick. Sie übergibt die Akten, liest die Berichte und schützt ihre Zellen, wo sie kann. Sie trinkt ihren Kaffee kalt und schreibt Berichte mit einem Füller, der nie kleckst. Sie redet leise und präzise, und sie sagt nie mehr, als nötig ist.

Dieter Hansen

Veteran · Menschen

Ein Soldier, der zu viele Narben hat, um noch in den Einsatz zu gehen. Breit, kahl, mit einer Narbe über dem linken Auge. Er hält den Appell ab, hilft in der Waffenkammer und bringt Kadetten das Schießen bei. Er trägt immer ein Salzsäckchen in der linken Brusttasche, auch im Schlaf. Er redet kurz, oft in Befehlen, und sagt: „O.D.I.N. zahlt gut. Das Problem ist, dass man nie weiß, womit."

Rüdiger Mahler

Buchhalter · Menschen

Ein kleiner, blasser Mann mit Brille und einer Vorliebe für Strickjacken. Er führt die Bücher, die Gehälter, die Spesen und die Konten der Scheinfirmen. Er redet trocken, fast bürokratisch, und sagt: „Man fragt sich, wer das alles bezahlt. Man sollte sich lieber fragen, wer das alles verschweigt. Das ist teurer."

Gesa Thiessen

Ausbilderin · Menschen

Eine ehemalige Agentin, die heute die Kadetten des Horts ausbildet. Sie ist groß, drahtig, mit kurz geschnittenem weißem Haar und einer ruhigen Stimme, die keinen Widerspruch duldet. Sie unterrichtet Tarnung, Beobachtung und das Verhalten im Feld, und sie schickt jeden nach Hause, der zu viel redet. Jeder Kadett kennt ihren Satz vom ersten Tag an: „Man tritt O.D.I.N. nicht bei. Man wird gefunden."

Was es hier gibt

Waffenkammer. Die größte außerhalb Englands. Sie führt Schusswaffen, Nahkampfwaffen, Rüstungen und Schutzausrüstung aus allen Beständen von O.D.I.N.

Besonders: Schalldämpfer, UV-Waffenlichter aus der Werkstatt, Salzbläser, Salzgranaten, Wachssiegel mit Salzkern, Handschellen aus Weicheisen, Aschesilber-Stücke für den Appell. Brandmunition mit Kristallstaub ist knapp und wird nur nach Einsatzlage ausgegeben.

Werkstatt. Der Rüstmeister baut Waffen um, höchstens zwei Umbauten pro Waffe: Schalldämpfer, Waffenlicht, Rotpunktvisier, Laserzielmodul, Klappschaft, Zweibein. Die Probe würfelt der Rüstmeister, nicht der Agent, und wer sich gut mit ihm stellt, bekommt einen Bonuswürfel. Die Wartezeit beträgt meist drei Tage.

Krankenstation. Zwei Betten, Verbandsmaterial, ein altes EKG, ein Notfallkoffer. Kein Chirurg, aber eine Sanitäterin kommt auf Abruf. Wer schwer verwundet ist, wird in eine Privatklinik gebracht, unter Legende.

Archiv. Aktenordner, alte Berichte, Mikrofilm, eine Kartei der Silberstücke mit Namen. Zugang nur mit Freigabe von Wiebke Eckhardt. Es gibt keine magischen Texte, nur Missionsberichte und Registratur-Auszüge.

Kristalle. In der Kristallkammer liegen Kristallsplitter in Beryllium-Isolierbehältern. Nie mehr als zwölf, nie genug, um gemeinsam zu antworten. Der Kristallmeister von Hort-4 liefert einmal im Monat.

Fahrzeuge. In der Garage stehen ein gebrauchter Kombi, ein Motorroller, ein Geländemotorrad und ein Faltrad. Das Schneemobil wird nur auf Anforderung aus Schottland geliefert.

Alltag und Sitten

- **Der Appell.** Silber wird auf dem Hof verliehen, vor dem Trupp oder der Zelle. Der Rüstmeister bringt das Stück, der Truppführer liest die Namen, dann graviert der Rüstmeister den neuen Namen. Dauert selten länger als fünf Minuten. Kein Soldier hat ihn je ausgelassen.
- **Die Zählstriche.** Viele Soldiers ritzen für jede Mission einen Strich in die Innenseite des Helms. Wer mehr als hundert hat, ist eine Legende. Wer mehr als zweihundert hat, sollte nicht mehr leben.
- **Das Salzsäckchen.** In der linken Brusttasche. Seit Kiruna. Niemand geht ohne.
- **Der Kaffee.** In der Küche steht immer eine Kanne. Wiebke Eckhardt trinkt ihn kalt, der Rüstmeister schwarz, Dieter Hansen mit einem Löffel Salz. Kadetten lernen, die Kanne nie leer zu machen.
- **Die Inschrift.** Über dem Hofeingang steht in kleinen Buchstaben: „Nicht alles, was existiert, ist für das menschliche Auge bestimmt.“ Niemand weiß, wer es angebracht hat.

HEIMATHORT

Vorteil. Ein Charakter, dessen Heimathort Hort-3 ist, kennt den Rüstmeister Hanno Brodersen gut. Einmal pro Mission erhält er einen Bonuswürfel auf eine Probe auf Schusswaffen oder Nahkampf, wenn er sich vorher in der Waffenkammer hat beraten lassen.

Last. Der Charakter trägt einen Ruf aus Hamburg: Wer hier ausgebildet wurde, bildet selbst aus. Bei jedem Besuch in Hort-3 schuldet er den Kadetten einen Nachmittag auf dem Hof, und Gesa Thiessen erinnert ihn daran, bevor er den Kaffee ausgetrunken hat.

Gerüchte

Was man in der Kantine hört.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Der Rüstmeister graviert jeden Namen zweimal: einmal ins Silber und einmal in ein Heft, das er in der Brusttasche trägt.“
2	„Die Ausbilderin hat einen Kadetten nach Hause geschickt, weil er nach dem ersten Tag in der Kantine zu viel erzählt hat. Er hat nie wieder einen Fuß in den Hort gesetzt.“
3	„In der Kartei der Silberstücke steht ein Name mit Bleistift statt mit Tinte. Mahler sagt, das sei ein Versehen von 1961.“
4	„Der Buchhalter rechnet die Spesen jeder Zelle auf den Pfennig nach, auch seit es keine Pfennige mehr gibt.“
5	„Dieter Hansen hat seinen Kaffee einmal ohne Salz getrunken. Am selben Tag ist ihm auf dem Schießstand der Lauf geplatzt.“
6	„In der Kristallkammer steht ein Behälter, der nie geöffnet wird. Der Rüstmeister sagt, er sei leer. Niemand glaubt ihm.“

Aufhänger

Weiße Akte „Die Lieferung“. Eine Kiste aus dem Hafen ist falsch deklariert und landet im Hof von Hort-3. In der Kiste liegt ein altes Marineferngla mit einem eingravierten Namen, den niemand kennt. Wer länger als eine Minute hindurchsieht, bekommt Nasenbluten. Die Zelle soll herausfinden, wer die Kiste geschickt hat und an wen sie eigentlich gehen sollte.

Graue Akte „Der Nachbar mit der Kamera“. Seit zwei Wochen fotografiert ein Mann, der sich als Nachtwächter der Spedition nebenan ausgibt, den Hof von Hort-3, sobald das Tor aufgeht. Die Spedition sagt, sie habe keinen Nachtwächter. Die Zelle soll

herausfinden, für wen der Mann arbeitet, ohne die Tarnung zu gefährden.

Rote Akte „Die Schute“. Auf einer Schute im Billhafen, keine zwei Kilometer vom Hort, haben Anwohner seit drei Nächten Licht unter der Wasserlinie gesehen. Heute Morgen fehlt der Schiffer, und über das Deck zieht sich eine Spur aus Salz, die an der Reling endet. Die Zelle soll die Schute durchsuchen, bevor die Polizei an Bord geht.

Hort-5, Wien

Hort-5 in Wien ist der Beobachtungsposten von O.D.I.N. an der alten Grenze zum Osten. Gegründet 1964, liegt er unter dem ersten Bezirk, getarnt durch eine kleine Kunsthandlung, deren Schaufenster sich seit Jahrzehnten nicht verändert hat. Der alte Botschaftskeller unter dem Nachbarhaus gehört zum Hort und dient als stiller Weg für Kuriere und Diplomatengepäck. Zehn Agenten sind dauerhaft stationiert, dazu fünf Angestellte der Galerie.

„Wer durch den Keller geht, spricht nicht. Wer im Keller arbeitet, fragt nicht. Wer über den Keller redet, war nie hier.“
Pförtner Alois Brandstetter

Merkmal	Angabe
Gegründet	1964
Tarnung	Galerie Alte Meister Wien
Zugang	Personaleingang Goldschmiedgasse, Parole „Kaiserschmarrn“; Botschaftskeller von der Seitengasse
Größe	Vier Untergeschosse, je 40 mal 30 Meter; zehn Agenten dauerhaft, zehn Schlafzimmer
Leitung	Hermine Stadler, Negotiatorin, Senior-Agentin
Schwerpunkt	Operativer Zweig, Beobachtung Osteuropas
Region	Mittel- und Westeuropa, Präsenzstufe 5; Blick nach Osteuropa (3) und Russland (0)

Geschichte

1964 wird Hort-5 gegründet. Der Rat braucht einen Horchposten an der Grenze zum Warschauer Pakt. Als Tarnung dient eine kleine Gemäldegalerie, die O.D.I.N. 1953 über einen Strohmann gekauft und 1962 an eine eigene Stiftung übertragen hat.

1966 wird der alte Botschaftskeller unter dem Nachbarhaus in den Hort einbezogen. Er stammt wie der übrige Kellerverbund aus dem 18. Jahrhundert und hat einen eigenen Zugang von der Straße, der offiziell nie existiert hat.

1971 werden nach der Kaskade in Wales die Sicherheitsprotokolle verschärft. Hort-5 erhält eine neue Schleuse und die erste Stille.

1989 wird nach dem Verrat von Elster die Zahl der Agenten reduziert, die gleichzeitig in Wien stationiert sind. Der Hort übernimmt mehr Kuriere, weil der Weg über den Botschaftskeller als sicherer gilt als die Bahnstrecke.

2004 kommt es zum Vorgang RA-2255: Riss im vierten Untergeschoss, Notstrom fällt aus. Fünf Personen werden evakuiert. Der Riss wird versiegelt, das vierte Untergeschoss bleibt sechs Monate gesperrt.

2011 macht die Häufung von Rissmeldungen im Osten Wien wieder zum wichtigen Beobachtungsposten. Die Präsenzstufe für Osteuropa wird von 2 auf 3 angehoben.

2026 gilt Hort-5 als ruhiger Stützpunkt. Die Galerie verkauft weiterhin hin und wieder eine Landschaft aus dem 19. Jahrhundert, und durch den Botschaftskeller gehen weiterhin Kuriere und Diplomatengepäck.

Lage und Tarnung

Das Gebäude oben ist die **Galerie Alte Meister Wien**, ein fünfstöckiges Haus mitten im ersten Bezirk, wenige Schritte vom Graben, zwischen einer Parfümerie und einem Herrenausstatter. Die Galerie gehört seit 1962 der Stiftung Rheinblick für klassische Kunst in Vaduz, hinter der O.D.I.N. steht. Im Schaufenster hängen seit 1962 dieselben drei Bilder, die nicht zum Verkauf stehen; verkauft werden, selten genug, Landschaften aus dem Lager. Nachbarn halten den Laden für eine Geldwäsche, was eine gute Tarnung ist.

Der Haupteingang liegt in der Goldschmiedgasse: eine unscheinbare Stahltür mit einer Klingel ohne Namensschild. Dahinter führt eine steile Treppe ins erste Untergeschoss, wo der Pförtner hinter einer Glasscheibe sitzt, ein älterer Mann mit grauem Schnurrbart. Wer als Kunde kommt, muss einen Termin nennen. Wer als Agent kommt, sagt: „Ich hätte gern einen Kaiserschmarrn, aber bitte ohne Rosinen." Dann öffnet sich die Innentür.

Der zweite Eingang ist der **Botschaftskeller** unter dem Nachbarhaus, ein ehemaliger Weinkeller aus dem 18. Jahrhundert. Er hat einen Zugang von der Seitengasse, der wie ein zugemauertes Tor aussieht; dahinter führt eine lange Kellertreppe in die Tiefe. Von innen verbindet ein Gang mit Steinboden den Keller mit dem vierten Untergeschoss des Horts. Der Keller ist Kurieren und Agenten des Operativen Zweigs vorbehalten und wird nur mit gesonderter Freigabe benutzt. Kuriere übernachten nicht im Hort.

Der Notausgang liegt im dritten Untergeschoss und führt in einen Kanalschacht, der am Donaukanal endet. Die Tür ist mit einem grünen Punkt markiert und darf nur bei Alarm benutzt werden.

Kontrollen: Am Fuß der Treppe vergleicht der Pförtner das Gesicht mit einem Foto, das er in einer Schublade hat. Danach folgen eine Schleuse mit Metalldetektor und ein kurzer Flur, der nach Bohnerwachs riecht. Im Hort selbst gibt es keine Personenkontrollen, aber alle Türen sind mit Zahlenschlössern versehen, deren Codes jeden Monat wechseln.

Grundriss

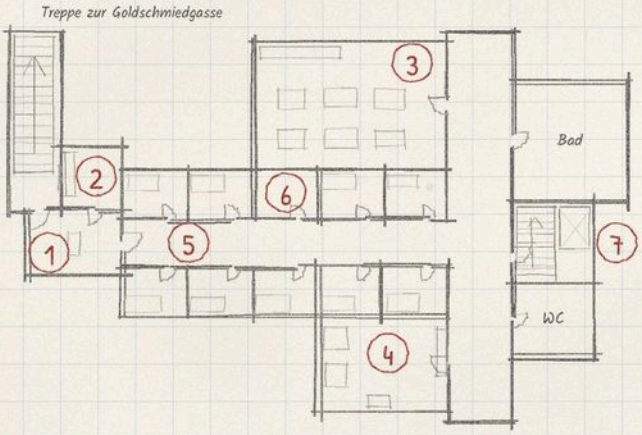
Der Hort ist ein ehemaliger Kellerverbund aus dem 18. Jahrhundert, erweitert in den 1960ern und nach 1971 teilweise mit Beton ausgekleidet. Vier Ebenen, jeweils etwa 40 mal 30 Meter, verbunden durch eine Haupttreppe und einen Lastenaufzug, der 1964 eingebaut wurde und seit 2004 gelegentlich brummt. Das erste Untergeschoss ist das Wohngeschoss, das zweite gehört Werkstatt und Archiv. Auf den beiden unteren Ebenen liegen zwischen den genutzten Räumen alte Gewölbe, die als Lager dienen.

Hort-5, Wien

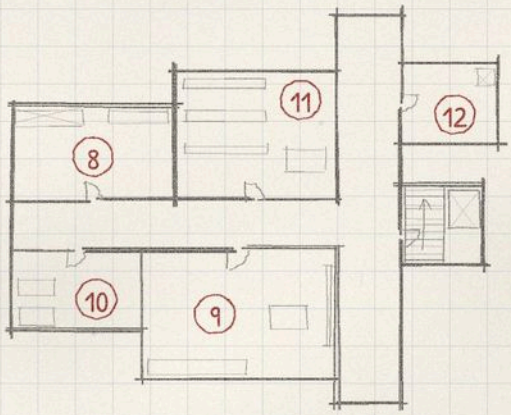
Grundriss unter der Galerie Alte Meister, vier Untergeschosse, je etwa 40 × 30 m

N

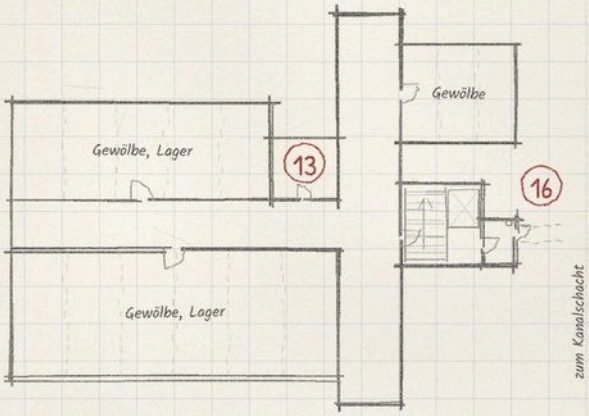
UG 1, Wohngeschoss



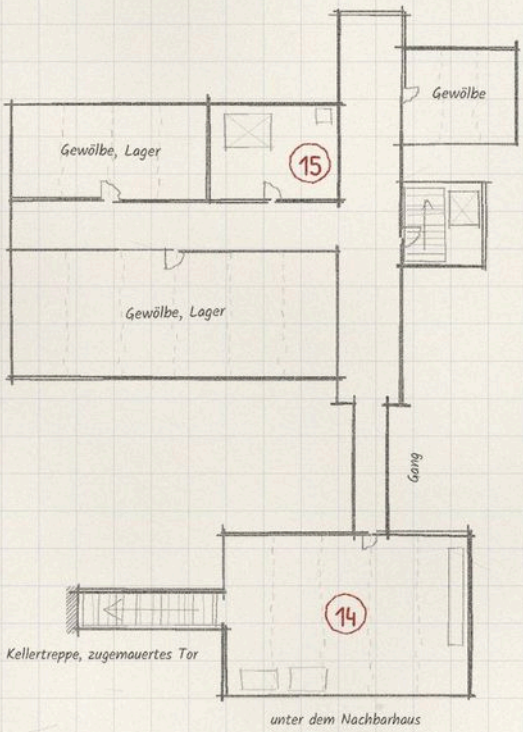
UG 2, Werkstatt und Archiv



UG 3



UG 4



Legende

1. Schleuse
2. Pförtnerloge
3. Kantine
4. Aufenthaltsraum
5. Flur
6. Schlafzellen
7. Treppenhaus
8. Waffenkammer
9. Werkstatt
10. Krankenstation
11. Archiv
12. Kristallkammer
13. Stille
14. Botschaftskeller
15. Versiegelter Riss
16. Notausgang

10 m

1 Schleuse. Sechs mal vier Meter, mit Metalldetektor, Kleiderhaken und einem Schild mit der Aufschrift „Hier wird nicht gerannt“.

2 Pförtnerloge. Vier mal vier Meter. Der Arbeitsplatz von Alois Brandstetter, mit Glasscheibe zur Treppe, Thermoskanne, Radio und einer Liste aller erwarteten Besucher.

3 Kantine. Zwölf mal acht Meter. Zwölf Tische, eine Küchenzeile, eine Kaffeemaschine aus den 1980ern, die nie ausgeschaltet wird.

4 Aufenthaltsraum. Acht mal sechs Meter. Drei abgewetzte Sessel, ein Fernseher mit Nachrichtenempfang, ein Regal mit zerlesenen Taschenbüchern.

5 Flur. Zwanzig mal drei Meter. Der Hauptgang, gelbe Wände, Boden aus grauem Linoleum, an der Decke Rohre. Ein kurzer Quergang führt zu Kantine, Aufenthaltsraum, Treppenhaus und Schleuse.

6 Schlafzellen. Zehn kleine Zimmer mit Bett, Schrank und Stuhl, je vier mal drei Meter, nummeriert von 5-01 bis 5-10, fünf auf jeder Seite des Flurs.

7 Treppenhaus. Fünf mal fünf Meter, von UG1 bis UG4, mit dem Lastenaufzug. Betonstufen, ein Geländer aus Stahl, an der Wand ein Handlauf, der nach Schweiß riecht.

8 Waffenkammer. Zehn mal sechs Meter. Stahlschrank mit zwei Schlössern, darin Pistolen, zwei Maschinenpistolen und ein Regal mit Brandmunition in Blechkisten.

9 Werkstatt. Zwölf mal acht Meter. Werkbank, Drehbank, Ersatzteile für Helme, ein Auftragsbuch mit Notizen in Blockschrift.

10 Krankenstation. Acht mal fünf Meter, im zweiten Untergeschoss. Zwei Betten, ein Schrank mit Verbandsmaterial, ein EKG-Gerät, das älter ist als die meisten Agenten.

11 Archiv. Zehn mal acht Meter. Stahlregale mit Akten aus den 1960ern bis heute, ein Lesetisch, ein Schild „Nicht rauchen, nicht trinken, nicht vergessen“.

12 Kristallkammer. Sechs mal fünf Meter, im zweiten Untergeschoss. Ein Raum, mit Blei ausgekleidet, darin zwei Splitter in einem Safe, der nur mit zwei Schlüsseln zu öffnen ist.

13 Stille. Vier mal vier Meter, im dritten Untergeschoss. Ein mit Legierung S ausgekleideter Raum ohne Fenster und ohne Funk, in dem Psionen ohne Helm arbeiten können, etwa bei Gesprächen mit Quellen aus dem Osten.

14 Botschaftskeller. Fünfzehn mal zehn Meter, im vierten Untergeschoss unter dem Nachbarhaus, über einen Gang erreichbar. Der alte Gewölbekeller, Steinboden, ein zugemauerter Zugang zur Seitengasse, Regale mit Kisten ohne Beschriftung, die auf den nächsten Kurier warten.

15 Versiegelter Riss. Acht mal sechs Meter, im vierten Untergeschoss. Der Raum, in dem 2004 der Riss aufbrach, heute mit einer Stahlplatte verschraubt und einem Messgerät versehen.

16 Notausgang. Drei mal zwei Meter, im dritten Untergeschoss neben dem Treppenhaus. Eine Stahltür mit grünem Punkt, dahinter ein enger Gang in einen Kanalschacht, der am Donaukanal endet.

Leute

Hermine Stadler

Hortleiterin, Negotiatorin, Senior-Agentin · Menschen

Sie ist 65 Jahre alt. Klein, grauer Haarknoten, Brille mit Stahlrand. Sie kann in drei Sprachen schweigen und in einer vierten drohen. Sie war 1989 in Wien stationiert und spricht nicht darüber. Sie redet langsam, mit österreichischem Akzent, und beendet Sätze oft mit „nicht wahr?“.

Alois Brandstetter

Pförtner, ehemaliger Feldjäger · Menschen

Er ist 58 Jahre alt und offiziell Hausmeister der Galerie. Breite Schultern, Schnurrbart, eine Tätowierung am Unterarm, die er nicht erklärt. Er kennt jeden Agenten am Schritt und jede Stimme am Klang. Er bietet neuen Kadetten an, ihnen beizubringen, wie man eine Tür öffnet, ohne Spuren zu hinterlassen. Er redet in kurzen Sätzen, oft mit einem trockenen „Passt schon“.

Die Schlüsselmacherin

Freie Mitarbeiterin des Operativen Zweigs · Menschen

Eine alte Frau von 71 Jahren, dünn, schwarze Kleidung, ein Bund Schlüssel an der Hüfte. Sie wohnt im dritten Bezirk. Sie fertigt Schlüssel nach Fotos und Abdrücken und stellt keine Fragen. Am ersten Montag im Monat kommt sie in den Hort, arbeitet eine Stunde in der Werkstatt, trinkt einen Kaffee in der Kantine und verschwindet wieder. Sie redet nur über Schlösser.

Lukas Wimmer

Engineer, Leiter der Werkstatt · Menschen

Er ist 49 Jahre alt. Groß, kurze Haare, immer ein Schraubenzieher in der Brusttasche. Er war 2004 beim Riss dabei und hat den Aufzug mit einem improvisierten Stromkreis gerettet. Seitdem prüft er jede Woche alle Notausgänge. Er redet in technischen Details, auch wenn niemand zuhört.

Dr. Selin Aydın

Negotiatorin, Kadett · Menschen

Sie ist 44 Jahre alt und erst seit einem Jahr in Wien. Schlank, schwarze Haare, leise Stimme. Sie war früher Dolmetscherin bei Friedensgesprächen und hat ein Gespür für Lügen. Sie übernimmt Verhöre und Quellengespräche, wenn Stadler verhindert ist. Sie spricht mit einer Wärme, die Verdächtige oft unterschätzen.

Was es hier gibt

Waffenkammer: Häufige Ausrüstung sofort: Pistolen, Taserpistolen, Schockgranaten, Schutzwesten, Nachtsichtgeräte. Sturmgewehre gibt es sofort. Seltenes innerhalb eines Tages, wenn der Führungsoffizier unterschreibt: Brandmunition in kleinen Mengen. Scharfschützengewehre sind sehr selten und kommen ab Senior-Agent mit Begründung nach drei Tagen. Was es besonders gibt: **Magnesium-Blendpatronen** (nur gegen Sonderfreigabe, jede Patrone wird einzeln gezählt), **Aktenkoffer mit Halterung für eine Maschinenpistole** für Kuriere.

Werkstatt: Helmreparaturen innerhalb von zwei Tagen, kinetische Schilde innerhalb einer Woche. Was es besonders gibt: Ersatzteile und Wartung für den **Neuro-Helm Mk. IV**, **Beryllium-Isolierbehälter** für Proben.

Krankenstation: Grundversorgung, zwei Betten, ein Biochemiker aus Bern kommt bei Bedarf. Was es besonders gibt: **DNA-Tupfer-Set mit Kühlbox** für kontaminierte Proben, **Schmerzmittel-Autoinjektoren**.

Archiv: Akten zu Osteuropa seit 1964, Karten von Grenzübergängen, eine Sammlung von Legenden für den Grenzverkehr. Was es besonders gibt: **Verhörprotokolle** aus den 1970ern, ein **Blanko-Stempelset** für Reisepapiere.

Kristalle: Zwei Splitter, beide in der Kristallkammer, einer für Thaumaturgen, einer als Reserve. Nie genug, um gemeinsam zu antworten.

Fahrzeuge: Ein grauer Lieferwagen mit Wiener Kennzeichen, geparkt in einer Garage am Donaukanal. Ein Fahrrad mit Gepäckkorb, das der Pförtner für Botengänge benutzt.

Alltag und Sitten

Die Kantine öffnet um sieben. Wer vor sieben kommt, findet den Pförtner allein am Tisch und bekommt einen Kaffee, aber keine Gespräche.

Jeden Morgen um acht hält Hermine Stadler eine Lagebesprechung im Aufenthaltsraum. Sie dauert zwölf Minuten. Wer zu spät kommt, übernimmt den Spüldienst.

Am ersten Montag im Monat kommt die Schlüsselmacherin. Dann ist die Werkstatt für eine Stunde geschlossen, und niemand fragt, warum.

Im Botschaftskeller gilt Schweigen. Wer dort arbeitet, trägt keine Schuhe mit harten Sohlen. An der Wand steht in weißer Farbe: „Leise."

An der Tür zur Kristallkammer ist ein kleiner Spiegel angebracht. Wer hineingeht, sieht sich selbst und muss entscheiden, ob er bereit ist.

HEIMATHORT

Vorteil. Wer Hort-5 als Heimathort hat, kennt die Wege durch den Botschaftskeller. Einmal pro Mission erhält er einen Bonuswürfel auf eine Probe für Heimlichkeit, Verkleidung oder Täuschung in Osteuropa oder Wien.

Last. Der Hort vergisst nicht, wer durch den Keller ging. Einmal pro Mission kann der Führungsoffizier eine Gefälligkeit einfordern: einen Botengang, einen Bericht, eine Unterschrift. Wer ablehnt, kostet seine Zelle 1 Vertrauen.

Gerüchte

In der Kantine hört man je nach Wochentag unterschiedliche Geschichten.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Im vierten Untergeschoss hört man nachts ein Klopfen, das nicht von den Rohren kommt. Lukas Wimmer sagt, es sei das Messgerät."
2	„Die Schlüsselmacherin hat einen Schlüssel gemacht, der in kein Schloss passt. Sie sagt, die passende Tür sei noch nicht gebaut."
3	„Hermine Stadler war 1989 in Wien, als Elster die Liste verkaufte. Sie hat seitdem keinen Tag Urlaub genommen."

W6	Was man in der Kantine hört
4	„Die drei Bilder im Schaufenster sind unverkäuflich. 1987 hat trotzdem jemand eines gekauft. Eine Woche später hat er es zurückgebracht und sein Geld nicht zurückverlangt.“
5	„Die Kaffeemaschine in der Kantine ist seit 1983 nicht aus gewesen. Wer sie ausschaltet, muss den Pförtner fragen, wie sie wieder angeht, und der weiß es nicht.“
6	„Brandstetter hat 1996 einen Einbrecher mit der Thermoskanne gestellt. Der Mann putzt heute die Schaufenster der Galerie.“

Aufhänger

Weiße Akte „Das unverkäufliche Bild“. Ein höflicher Herr mit Budapester Akzent will unbedingt eines der drei Bilder aus dem Schaufenster kaufen und bietet jeden Tag mehr. Die Zelle soll herausfinden, wer er ist und warum ihn gerade dieses Bild interessiert.

Graue Akte „Der zweite Schlüssel“. Die Schlüsselmacherin bekommt per Post einen Wachsabdruck mit der Bitte um einen Nachschlüssel. Sie kennt das Schloss: Es sitzt in der Stahltür an der Goldschmiedgasse. Die Zelle soll herausfinden, wer den Abdruck geschickt hat und wie er an das Schloss kam.

Rote Akte „Der Schlagbaum“. An einem aufgelassenen Grenzübergang an der March hebt sich jede Nacht der alte Schlagbaum, obwohl er seit Jahren festgeschweißt ist. Zwei Wanderer, die dort übernachten wollten, werden vermisst. Die Zelle soll den Übergang sichern, bevor die nächsten kommen.

Hort-7, Lyon

Hort-7 in Lyon ist ein Stützpunkt des Operativen Zweigs, getarnt als ehemaliges Lagerhaus einer erloschenen Spedition. Elf Agenten sind dauerhaft stationiert, dazu wechselndes Personal. Der Hort bildet Zellen vor ihrem ersten Einsatz aus und ist bis heute mit den Echo-Operative verbunden, mit denen er gegründet wurde. Die Nachbarschaft an der Rue Garibaldi sieht nur einen Laden, der nie Kundschaft hat, und gelegentlichen Lieferverkehr.

„Eure Akten liegen bereit. Lest sie im Wagen.“
Führungsoffizier, Hort-7

Merkmal	Angabe
Gegründet	1974
Tarnung	Lagerhaus der Spedition „Transports Dulac & Fils“, Laden für Bürobedarf
Zugang	Garagentor im Hof, Laden, Anlieferungstür im Hinterhof
Größe	38 mal 24 Meter, zwei Ebenen; elf Agenten dauerhaft, elf Betten
Leitung	„Monsieur Dulac“, Führungsoffizier des Operativen Zweigs
Schwerpunkt	Operativer Zweig, Echo-Operative, Ausbildung
Region	Mittel- und Westeuropa, Präsenzstufe 5

Geschichte

1971. Nach der Kaskade sucht der Rat in Frankreich einen Standort für eine neue Einheit gegen Psionen, die ihre Helme ablegen. Lyon wird zunächst verworfen, das Gebäude an der Rue Garibaldi aber still erworben.

1974. Gründung von Hort-7 mit den Echo-Operative. Die ersten zwölf Rekruten der Einheit werden im Keller auf Schallwaffen ausgebildet, bevor das Stille Haus in den

Alpen fertig ist. Die Nachbarn halten die Anlage für ein Lagerhaus.

1976. Die Ausbildung der Echo-Operative zieht ins Stille Haus um, die Einheit kehrt nicht nach Lyon zurück. Der Hort wird dem Operativen Zweig übergeben. Die Schallkammern im Keller werden versiegelt.

1981. Ein Graffito taucht in der Umkleide auf: „Manche Akten werden geschlossen. Andere schließen sich über dir.“ Die Revision untersucht den Vorfall, findet keinen Urheber, lässt den Schriftzug aber unberührt.

1989. Nach dem Verrat werden in Hort-7 binnen einer Woche vier Legenden beendet. Zwei Agenten kehren nicht zurück. Der Hort erhält eine neue Zellenstruktur und einen neuen Führungsoffizier.

2011. Die Häufung erreicht Lyon. Hort-7 wird Ausbildungsschwerpunkt für verkürzt rekrutierte Zellen.

2021. Die Precognitive Ruth Ahlgren, Codename Sibylle, begleitet zum ersten Mal eine junge Zelle aus Hort-7 als Mentorin.

2026. Drei Zellen führen Hort-7 als Heimathort, darunter eine vor ihrem ersten Einsatz. Die meisten ihrer Mitglieder wohnen unter Legende in der Stadt. Die Waffenkammer meldet Engpässe bei Brandmunition, weil Lieferungen nach Norden gehen.

Lage und Tarnung

Das Gebäude steht an der Rue Garibaldi, zwei Straßen von einer Grundschule entfernt. Gegenüber liegt eine Bäckerei, daneben ein Hof für Kleingewerbe, dahinter ein Wohnblock aus den Sechzigern. Die Nachbarschaft hält den Bau für das Lager der Spedition „Transports Dulac & Fils“, deren Schriftzug über dem Garagentor verblasst. Morgens hört man die Lieferwagen der Bäckerei, nachmittags die Müllabfuhr, nachts die Klimaanlage des Wohnblocks.

Eingang 1: Das Garagentor im Hof, nur für Fahrzeuge. Es öffnet nach Nummerncode und Funksignal. Dahinter liegt die Garage.

Eingang 2: Der Laden für Bürobedarf, werktags von neun bis siebzehn Uhr besetzt. Hinter dem Verkaufsraum liegt ein Lager, im Lager ein Aufzug. Der Ladentisch hat einen stillen Alarm.

Eingang 3: Eine Stahltür im Hinterhof, gekennzeichnet als „Anlieferung“. Sie führt in die Schleuse. Hier melden sich Agenten, die zu Fuß kommen.

Notausgang: Ein schmaler Gang hinter der Werkstatt führt durch einen Nachbarhof zur Rue de l’Abondance. Er endet hinter einem Müllcontainer.

Kontrollen: Die Schleuse verlangt Codenamen, Tageswort und Handabdruck. Der Aufzug hält nur mit gültiger Karte. Wer den Laden betritt, wird vom Ladentisch aus beobachtet, ohne es zu merken.

Grundriss

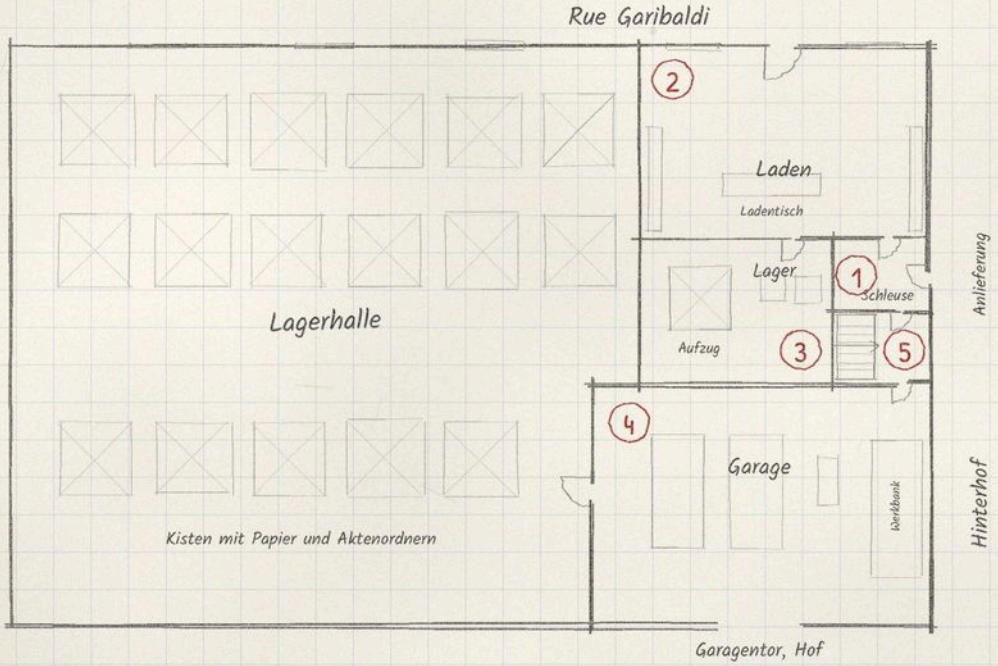
Der Bau ist ein ehemaliges Speditionslager mit zwei Ebenen, 38 mal 24 Meter, hohen Decken und Betonwänden aus den Siebzigern im Keller. Den größten Teil des Erdgeschosses nimmt die alte Lagerhalle ein, in der Kisten mit Papier und Aktenordnern stehen. Treppe und Aufzug führen in den Keller; der Aufzug hält vor der Umkleide.

Hort-7, Lyon

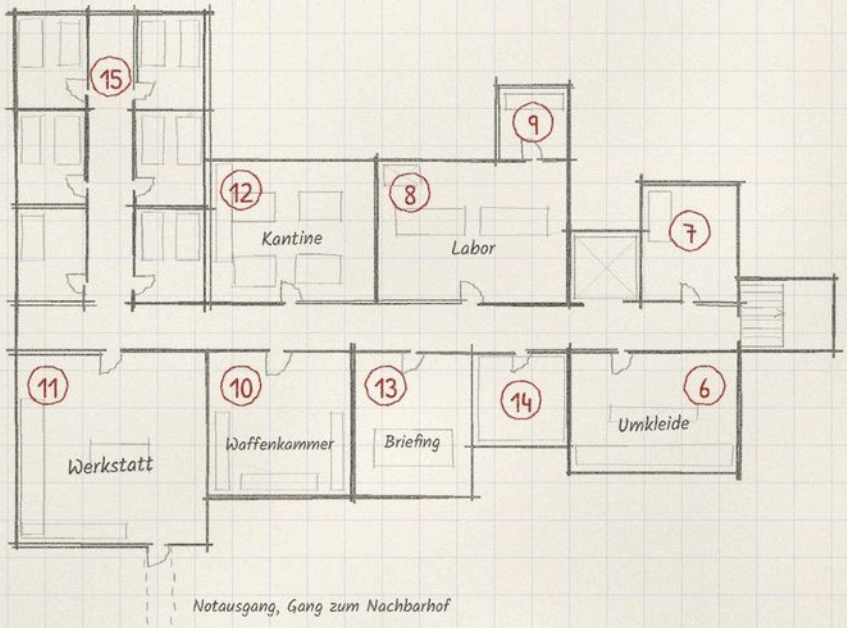
Grundriss, zwei Ebenen

N

Erdgeschoss



Keller



Legende

1. Schleuse
2. Laden für Bürobedarf
3. Lager des Ladens
4. Garage
5. Treppenhaus
6. Umkleide
7. Sanitätsraum
8. Labor des Wissenschaftlichen Zweigs
9. Kristallkammer
10. Waffenkammer
11. Werkstatt
12. Kantine
13. Briefingraum
14. Stiller Raum
15. Schlafräume

5 m

1 Schleuse. Vier mal drei Meter. Stahlrahmen, Handabdruck, Kamera, ein Stuhl für Wartezeiten. Eine Tür führt ins Treppenhaus, eine zweite in den Laden.

2 Laden für Bürobedarf. Zwölf mal acht Meter. Regale, ein Ladentisch, dahinter ein Radio, das leise Nachrichten spielt.

3 Lager des Ladens. Acht mal sechs Meter. Kartons mit Papier, ein Aufzug mit Kartenschlitz.

4 Garage. Zehn mal vierzehn Meter. Zwei Stellplätze, ein Dienstwagen, ein Motorrad, Werkbank mit Reifenflicken.

5 Treppenhaus. Drei mal vier Meter. Führt in den Keller, riecht nach kaltem Beton und Diesel.

6 Umkleide. Sechs mal fünf Meter. Spinde, eine Bank, an der Wand das Graffito, nie übermalt, die letzte Zeile mit einem Fingernagel nachgezogen.

7 Sanitätsraum. Vier mal fünf Meter. Liege, Schrank mit Verbandsmaterial, ein Kühlschrank für Blutkonserven.

8 Labor des Wissenschaftlichen Zweigs. Acht mal sechs Meter. Zwei Tische, Abzug, ein Schrank mit Probenbehältern, ein EMF-Detektor liegt auf einem Hocker.

9 Kristallkammer. Drei mal drei Meter. Bleigefasste Schränke, ein einzelner Kristallsplitter in einem Beryllium-Isolierbehälter, nie mehr als einer.

10 Waffenkammer. Sechs mal sechs Meter. Gittertür, Regale mit Häufigem, ein Schrank für Seltenes, ein Buch für Unterschriften.

11 Werkstatt. Acht mal acht Meter. Werkbank, Bohrmaschine, Lötkolben, eine Wand mit Ersatzteilen, riecht nach Öl und Ozon.

12 Kantine. Sieben mal sechs Meter. Vier Tische, eine Küchenzeile, ein Kaffeeautomat, ein Kühlschrank mit Milch, die oft fehlt.

13 Briefingraum. Fünf mal sechs Meter. Ein Tisch, sechs Stühle, eine Karte von Lyon, ein Schrank mit leeren Aktenmappen.

14 Stiller Raum. Vier mal vier Meter. Mit Legierung S ausgekleidet, ein Stuhl, eine Lampe, kein Fenster, keine Lüftung, die man hört.

15 Schlafräume. Zwölf mal acht Meter. Ein Seitengang neben der Kantine mit sechs Zimmern: fünf mit zwei Betten, eines mit einem Bett, zusammen elf Betten für die Stationierten.

Leute

„Monsieur Dulac“

Führungsoffizier · Menschen

Er ist 51 Jahre alt. Seinen Spitznamen hat er von der Spedition über dem Tor, seinen echten Namen kennen nur wenige. Ein schmaler Mann mit grauem Haar und einer Brille, die er abnimmt, wenn er nachdenkt. Er gibt Akten aus, ohne sich zu setzen. Seine Stimme ist leise, seine Sätze enden oft mit „Lesen Sie.“ Er bietet einer Zelle klare Briefings, keine Ausreden, keine zweiten Chancen. Er redet, als diktiere er ein Protokoll.

„Nummer“

Quartiermeister · Menschen

Er ist 44 Jahre alt, ein ehemaliger Soldier mit einer Narbe über der linken Hand. Er trägt eine Weste mit vielen Taschen und führt Listen, die er nie zeigt. Er bietet schnelle Ausgabe von Häufigem, wenn man die Nummer nennt, und langsame Ausgabe von Seltenem, wenn man keine Geduld hat. Er redet in Nummern und Anweisungen: „Feldstecher, Nummer 17, Regal zwei. Du auch.“

„Cléo“

Werkstattleiterin, Engineer · Menschen

Sie ist 38 Jahre alt. Eine Frau mit kurzen schwarzen Haaren und einem Overall, der an den Ärmeln Ölflecken hat. Sie repariert Waffen, Fahrzeuge und Geräte, meist mit einem Kopfhörer im Nacken, aus dem der Verkehrsfunk läuft. Sie bietet Modifikationen an, wenn man ihr Zeit lässt, und warnt vor Improvisation. Sie redet schnell, mit französischem Einschlag, und nennt Maschinen „sie“.

„Pfleger“

Sanitäter · Menschen

Er ist 46 Jahre alt. Ein ruhiger Mann mit rasiertem Kopf und ruhigen Händen, der früher im Rettungsdienst war. Er behandelt Verletzungen, hört zu, fragt nicht. Er bietet saubere Verbände, starke Schmerzmittel und ein offenes Ohr. Er redet langsam, in kurzen Sätzen, und sagt oft „Das wird wieder.“

„Chamäleon“

Spy · Menschen

Sie ist 33 Jahre alt. Eine Frau mit unauffälligem Gesicht, das man sich kaum merken kann. Sie trägt immer eine

Tasche mit einem anderen Alltagsgegenstand darin. Sie bietet Legendenberatung, Training im Beschatten und die Adresse eines toten Briefkastens, den niemand sonst kennt. Sie redet in Beispielen: „Sieh aus wie alle, dann sieht dich keiner. Sieh aus wie niemand, dann erinnert sich keiner."

Ruth Ahlgren

Mentorin, Codename Sibylle, Precognitive, Veteranin · Menschen

Sie ist 49 Jahre alt und seit über fünfundzwanzig Jahren im Dienst. Sie ist nicht im Hort stationiert, sondern begleitet junge Zellen aus Hort-7 für jeweils drei Missionen. Eine drahtige Frau in einem zu großen Regenmantel, in dessen Tasche eine Schachtel weißer Karteikarten und ein Bleistift stecken, den sie nie spitzt. Sie bietet kurze, präzise Einschätzungen und verlangt dafür einen Bericht. Sie ist dafür bekannt, nie zu sagen, was sie gesehen hat, und fast immer recht zu behalten. Sie sagt nie „ich habe gesehen", sondern „es wird".

Dr. Iris Brandl

Kristallmeisterin von Hort-7 · Menschen

Sie ist 58 Jahre alt. Eine hagere Frau mit grauem Haar und wachen Augen. Sie verwaltet die Kristallkammer, führt Protokoll über jede Entnahme und erteilt die Freigabe für den Kristallsplitter. Sie bietet fachliche Einschätzungen zu Kristallen und Fundstücken, wenn man ihr genaue Fragen stellt. Sie redet leise und präzise, mit langen Pausen, und beendet ein Gespräch, sobald die Frage beantwortet ist.

Was es hier gibt

Waffenkammer. Häufiges sofort, Seltenes mit einem Tag Wartezeit, Prototypen nur mit Freigabe des Führungsoffiziers. Besonders vorhanden: Resonanzpistolen, schallabsorbierende Stiefel, EMF-Detektoren, Salz, Feldscanner. Brandmunition ist oft nicht da.

Werkstatt. Reparaturen an Waffen und Fahrzeugen dauern einen Tag, Modifikationen zwei Tage, Prototypen eine Woche. Besonders vorhanden: Ersatzteile für Resonanzpistolen, Schalldämpfer, Zielgeräte mit Echo-Modul, Beryllium-Isolierbehälter.

Sanitätsraum. Behandlung von Verletzungen, Stabilisierung, Entgiftung, psychische Erste Hilfe. Ein Psychologe kommt dienstags. Keine Chirurgie, keine Langzeitpflege.

Archiv. Ein Regal im Briefingraum mit Dienstvorschriften und einer Karte der Risse in der Region. Kein eigenes Archiv.

Kristalle. Die Kristallkammer enthält einen einzelnen Kristallsplitter, der nur mit Freigabe der Kristallmeisterin entnommen wird. Nie genug, um gemeinsam zu antworten.

Fahrzeuge. Ein Dienstwagen mit Tarnkennzeichen und ein Motorrad. Ausgabe nur mit Akte und Spesenbudget.

Alltag und Sitten

- **Die Kantine.** Der Kaffeeautomat wird jeden Morgen um sechs von der Werkstattleiterin eingeschaltet. Wer den letzten Kaffee nimmt, setzt neuen auf. Wer das vergisst, findet am nächsten Tag eine Notiz in seinem Spind.
- **Die Umkleide.** Das Graffito an der Wand wird nicht übermalt. Neue Agenten lesen es am ersten Tag, alte Agenten grüßen es nicht. Die letzte Zeile ist mit einem Fingernagel nachgezogen.
- **Die Schleuse.** Wer den Hort betritt, legt die rechte Hand auf das Lesegerät und sagt das Tageswort. Wer das Tageswort vergisst, wartet im Laden, bis jemand ihn abholt.
- **Die Stille.** Einmal im Monat wird der Stille Raum für eine Stunde geöffnet. Wer will, geht hinein. Wer nicht will, sagt nichts. Es gibt keine Liste.

HEIMATHORT

Vorteil. Ein Charakter, dessen Heimathort Hort-7 ist, kennt die Schleichwege rund um die Rue Garibaldi. Einmal pro Mission erhält er in Lyon einen Bonuswürfel auf eine Probe für Heimlichkeit oder Wahrnehmung.

Last. Der Charakter kennt das Graffito in der Umkleide und die Pflicht, die dazugehört: Bleibt nach einer Mission eine Akte offen, schreibt er Monsieur Dulac einen zweiten, handschriftlichen Bericht darüber, warum. Bleibt er ihn schuldig, verliert seine Zelle 1 Vertrauen.

Gerüchte

Was man in der Kantine hört:

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Die Schallkammern im Keller sind nicht versiegelt, sondern zugemauert. Wer das Ohr an die Wand legt, hört seinen eigenen Herzschlag doppelt so laut.“
2	„Monsieur Dulac hat sich noch nie hingesetzt, wenn er eine Akte ausgab. Ein einziges Mal soll er es getan haben, 2009, und danach eine Woche lang nicht gesprochen.“
3	„Die Mentorin schreibt in der Nacht vor einem Einsatz Dutzende Karteikarten voll. Am Morgen wirft sie alle weg bis auf eine.“
4	„Nummer kennt die Schuhgröße jedes Agenten, der je in Hort-7 war. Aufgeschrieben hat er sie nie.“
5	„Cléo hat den Dienstwagen so oft umgebaut, dass vom Original nur das Handschuhfach übrig ist. Darin liegt eine Straßenkarte von 1974.“
6	„Der Führungsoffizier war früher im Arkanen Zweig. Im Kollegium nennt man ihn den Mann ohne Schatten.“

Aufhänger

Weiße Akte „Der leere Laden“. Die Bäckerei gegenüber meldet, dass nachts im Laden für Bürobedarf Licht brennt, obwohl er geschlossen ist. Die Zelle soll herausfinden, ob jemand die Tarnung prüft.

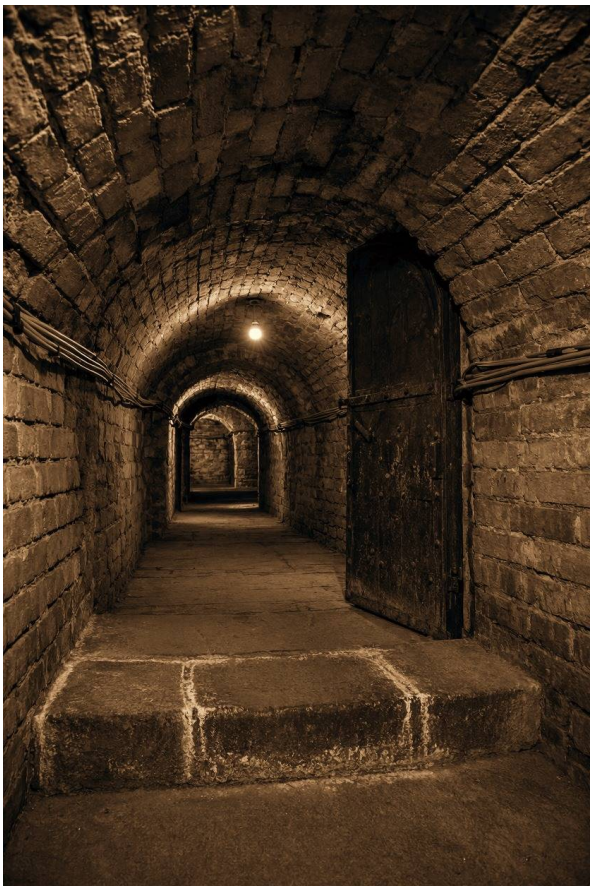
Graue Akte „Brummen unter dem Pflaster“. Eine Echo-Operative auf der Durchreise hört in der Rue Garibaldi ein tiefes Brummen unter dem Pflaster, das nicht von den Geräten des Horts stammt. Seit drei Tagen wird es lauter. Die Zelle soll die Quelle finden, ohne die Nachbarschaft aufzuschrecken.

Rote Akte „Chamäleons Tasche“. Die Spy hat ihre Tasche verloren, und darin steckt eine Legende, die auf eine Zelle in Lyon registriert ist. Seit dem Morgen haben zwei Männer in drei Cafés nach der Tasche gefragt. Die Zelle muss sie finden, bevor jemand die Legende öffnet.

Hort-9, Prag

Hort-9 liegt unter der Prager Altstadt, in einem Kellergewölbe, das älter wirkt als die Stadt darüber. Der Hort ist ein zu großes Haus für zu wenige Leute, und genau das macht ihn brauchbar. Offiziell führt ihn das Melderegister als Lagerfläche einer Spedition, tatsächlich ist er die östliche Werkbank des Taktischen Zweigs und eine Messstation des Ermittlungszweigs. Wer hierherkommt, will entweder Ausrüstung, Ruhe oder einen Blick in Akten, die anderswo geschlossen bleiben.

„Salz hält die Linie. Eisen bricht das Alte.“
Werkstattleiterin Radka Šimková, Hort-9



Merkmal	Angabe
Gegründet	1992
Tarnung	Geschäftshaus mit Hinterhaus, Lagerfläche der „Vltava Logistics s.r.o.“
Zugang	Hinterhof, Stahltür mit Kartenleser
Größe	Erdgeschoss des Hinterhauses und ein Untergeschoss von 52 mal 28 Metern mit den Räumen 4/01 bis 4/11; acht Agenten dauerhaft, acht Betten
Leitung	Major Pavel Černý
Schwerpunkt	Östliche Werkbank, Messstation Mitteleuropa
Region	Osteuropa, Präsenzstufe 3

Geschichte

1992. O.D.I.N. übernimmt das Kellergewölbe unter einem ehemaligen Handelshaus in der Prager Altstadt. Der Bau stammt von 1894, der Keller wurde 1942 als Luftschutzkeller ausgebaut. Hort-9 wird mit acht Agenten im Dienst in die Liste aufgenommen.

1994. Die erste Waffenkammer wird eingerichtet, vor allem mit Beständen aus aufgelösten Depots der

Tschechoslowakischen Armee. Ein Teil der Stahlregale stammt aus einem ehemaligen Munitionslager bei Brno. Im selben Jahr kommt der Kaffeeautomat, und mit ihm die Hortköchin.

1997. Eine Psionin des Chors, Codename „Milena“, wird für drei Monate nach Prag abgestellt, um eine Häufung von Rissmeldungen im Raum Böhmen zu kartieren. Ihr Bericht empfiehlt, in Prag eine feste Messstation einzurichten.

2004. Der Hort erhält eine neue Belüftungsanlage. Seitdem zieht sie an trockenen Tagen den Kreidestaub aus der Werkstatt bis in den Nordflur.

2011. Nach der Häufung wird Hort-9 offiziell als Messstation des Ermittlungszweigs ausgebaut, vierzehn Jahre nach Milenas Empfehlung. Die Werkstatt erhält einen Schrank für „Legierung S und Aschesilber, kontrolliert“, der nur mit zwei Unterschriften geöffnet wird.

Lage und Tarnung

Das Gebäude liegt in der Prager Altstadt, in einer Gasse zwischen einem Kaffeehaus und einem Änderungsschneider. Im Vorderhaus liegen drei Etagen mit kleinen Büros, vermietet an eine Steuerberatung, ein Übersetzungsbüro und eine Firma für Heizungsbau. Alle drei sind echte Mieter mit echten Angestellten, die vom Keller nichts wissen. Die Mieteinnahmen laufen über eine Stiftung in Vaduz. Das Erdgeschoss des Hinterhauses gehört der „Vltava Logistics“: ein Lager mit Kisten, das man vom Hof aus sieht, und dahinter die Räume des Horts.

Nachbarschaft: tagsüber Lieferwagen und Touristen, nachts ruhig. Die Nachbarn halten das Haus für ein gewöhnliches Bürogebäude mit überdurchschnittlich guter Alarmanlage. Dass unten mehr ist als ein Keller, weiß niemand.

Eingänge: Der Haupteingang führt durch den Hinterhof. Eine graue Stahltür, daneben ein Kartenleser mit der Aufschrift „Vltava Logistics, Zutritt nur für Befugte“. Der zweite Eingang liegt im Kellergeschoss des Nachbarhauses, hinter einer Trockenbauwand, die wie die Rückwand des Kaffeehaus-Lagers aussieht, und führt in den Nordflur. Der Notausgang führt durch einen Wartungsschacht zu einem Versorgungstunnel der U-Bahn-Linie B nahe der Station Náměstí Republiky und endet dort hinter einem Gitter.

Hineinkommen: Dienstausweis mit Code, dann eine Schleuse mit zwei Türen. Eine Kamera über der Schleuse, ein Wachmann am Tisch, der den Ausweis prüft und Besucher ins Buch einträgt. Gäste warten im Vorraum, bis jemand sie abholt. Zellen auf der Durchreise schlafen nicht im Hort, sondern in einem Relais zwei Straßen weiter. Die Nachbarn sehen nur Leute, die in den Hof fahren, Kisten ausladen und wieder verschwinden.

Grundriss

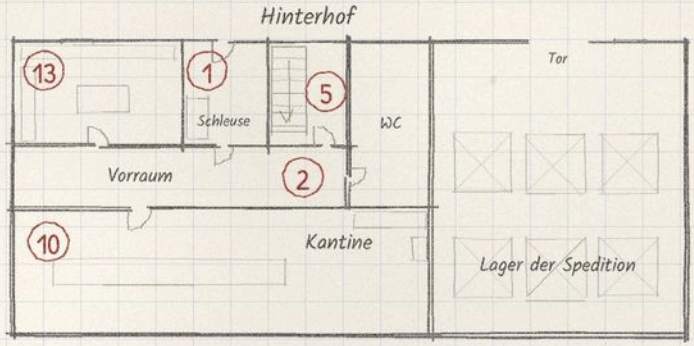
Der Hort hat zwei Ebenen. Im Erdgeschoss des Hinterhauses, 20 mal 14 Meter, liegen Schleuse, Vorraum, Kantine und Hortarchiv, daneben das Lager der Spedition. Darunter liegt der ehemalige Luftschutzkeller, ein Untergeschoss von 52 mal 28 Metern, in zwei Flure geteilt: der Nordflur für Schlafräume, Krankenstation und Messstation, der Südflur für Werkstatt und Logistik. Die Decke ist 3,10 Meter hoch, die Wände sind aus Stahlbeton. Die Räume des Untergeschosses tragen die Nummern 4/01 bis 4/11, eine Zählung aus der Zeit des Luftschutzkellers, die niemand geändert hat.

Hort-9, Prag

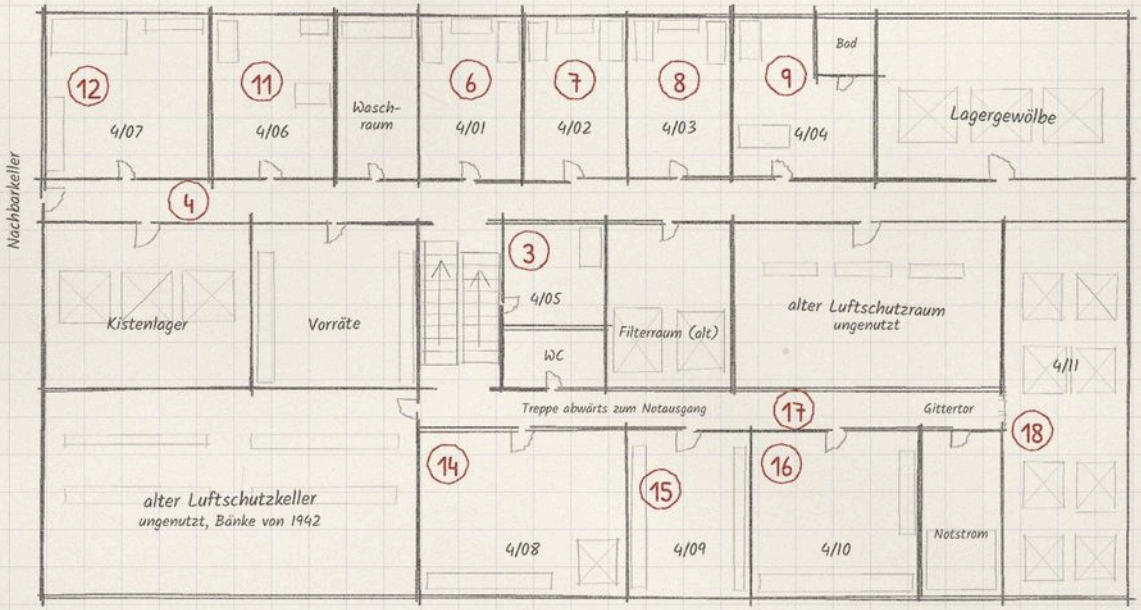
Grundriss, zwei Ebenen

N

Erdgeschoss



Untergeschoss



5 m

Legende

1. Schleuse
2. Vorraum
3. Wachstube (4/05)
4. Nordflur
5. Treppenhaus
6. Zelle 4/01
7. Zelle 4/02
8. Zelle 4/03
9. Zelle 4/04
10. Kantine
11. Krankenstation (4/06)
12. Messstation (4/07)
13. Hortarchiv
14. Werkstatt (4/08)
15. Waffenkammer (4/09)
16. Technikraum (4/10)
17. Südflur
18. Verwahrraum (4/11)

1 Schleuse. Erdgeschoss. Zwei Türen, Kartenleser, Kamera, Wachtisch. Nach dem Eintrag kommt man in den Vorraum.

2 Vorraum. Erdgeschoss. Holzbank, Kleiderhaken, eine Blechkiste für Handys und Kameras. Von hier führen Türen in die Kantine, ins Hortarchiv und zum Treppenhaus.

3 Wachstube. Raum 4/05, am Fuß der Treppe. Ein Bett, ein Schrank, ein kleiner Monitor mit den Kamerabildern der Schleuse. Hier schläft der Wachmann; der Monitor weckt ihn, sobald jemand an die Stahltür im Hof tritt.

4 Nordflur. Hauptgang des Untergeschosses. An den Wänden hängen Pläne der Stadt mit Markierungen für Sperrbezirke.

5 Treppenhaus. Verbindet Erdgeschoss und Untergeschoss und führt weiter zum Notausgang. Die Treppe ist alt, die Stufen sind ausgetreten.

6 Zelle 4/01. Schlafraum für zwei. Zwei Betten, zwei Spinde, ein Tisch, ein Waschbecken.

7 Zelle 4/02. Schlafraum für zwei, dazu ein Regal mit tschechischen und slowakischen Krimis.

8 Zelle 4/03. Schlafraum für zwei, mit einem Wandtresor, dessen Kombination nur der Hortleiter kennt.

9 Zelle 4/04. Schlafraum für eine Person, die Zelle des Hortleiters. Die einzige mit eigenem Bad.

10 Kantine. Erdgeschoss. Ein großer Raum mit einem langen Tisch, einer Küchenzeile und einem Kaffeeautomaten aus dem Jahr 1994. An der Wand ein Kreidekreis, mit Salz nachgezogen.

11 Krankenstation. Raum 4/06. Ein Bett, ein Schrank mit Verbandsmaterial, ein EKG-Gerät. Riecht nach Desinfektionsmittel und kaltem Kaffee.

12 Messstation. Raum 4/07. Messgeräte, Zähler, ein Kartentisch mit den Rissmeldungen aus Böhmen, Mähren und der Slowakei. Hier arbeitet Barbora Veselá.

13 Hortarchiv. Erdgeschoss. Ein kleiner Raum voller Aktenordner, Stadtpläne und Einsatzberichte des Horts seit 1992.

14 Werkstatt. Raum 4/08. Werkbänke, eine Esse, ein Schrank für Legierung S. Über der Werkbank steht Radkas Wahlspruch in Kreide.

15 Waffenkammer. Raum 4/09. Stahlregale mit Waffen, Munition und Schutzausrüstung. Zwei Schlösser, ein Codefeld.

16 Technikraum. Raum 4/10. Schaltschränke, Belüftung, Sicherungskästen, Messgeräte und Werkzeug. Hier arbeitet Ing. Marta Nováková.

17 Südflur. Gang zwischen Treppenhaus, Werkstatt, Waffenkammer und Technikraum. Am Ende ein Gittertor.

18 Verwahrraum. Raum 4/11, hinter dem Gittertor am Ende des Südflurs. Verplombte Kisten mit Gegenständen, die der Hort für das Kollegium verwahrt. An der Tür steht die einzige Regel dieses Raums: Niemand betritt ihn allein.

Leute

Major Pavel Černý

Hortleiter, Soldier alter Schule · Menschen

Er ist 61 Jahre alt. Ein breiter Mann mit kurz geschorenem Haar und einer Narbe über dem linken Auge. Er bietet der Zelle Ortskenntnis, Schlüssel, Dienstwagen und ein offenes Ohr für Probleme mit der Bürokratie. Er redet laut, militärisch, mit tschechischem Akzent, und er klopft bei jedem zweiten Satz mit dem Knöchel auf den Tisch.

Radka Šimková

Werkstattleiterin, Thaumaturgistin · Menschen

Sie ist 50 Jahre alt. Eine schmale Frau mit rußigen Händen und einem blauen Kopftuch. Sie bietet Reparaturen, Anpassungen an Ausrüstung und die Ausgabe von Salz, Eisen und Kreide. Sie redet in kurzen Sätzen, als hätte sie das Ende schon gedacht, und pfeift beim Arbeiten leise durch die Zähne.

Dr. Jan Havel

Kristallmeister, Thaumaturg · Menschen

Er ist 39 Jahre alt. Ein junger, ehrgeiziger Mann mit randloser Brille und teuren Schuhen. Er bietet Kristallsplitter, Kristallstaub und Auskünfte aus dem Kristallbuch des Horts. Er redet gewählt, mit einem Hauch von Arroganz, und notiert jede Anfrage in einem kleinen schwarzen Heft.

Barbora Veselá

Ermittlerin, Investigatorin · Menschen

Sie ist 46 Jahre alt und leitet die Messstation. Eine untersetzte Frau mit grauem Zopf und einem Notizblock, der immer offen ist. Sie bietet Messgeräte, alte Einsatzberichte und Übersetzungen aus dem Tschechischen. Sie redet schnell, in Listen, und sagt „Wer

nichts misst, rätselt nur“ auch dann, wenn niemand gefragt hat.

Ondřej Pospíšil

Rüstmeister, Techno-Stormtrooper · Menschen

Er ist 42 Jahre alt. Ein großer, warmherziger Mann mit einem Schnauzbart und einer Vorliebe für grüne Parkas. Er bietet Wartung an Energiewaffen, taktische Ratschläge und den besten Kaffee des Horts. Er redet langsam, als müsste er jedes Wort erst durch ein Sieb schütten.

Alena Dvořáková

Krankenschwester, ehemalige Armee-Sanitäterin · Menschen

Sie ist 58 Jahre alt. Eine stille Frau mit weißen Haaren und ruhigen Händen. Sie bietet Verbandszeug, Medikamente und ein offenes Ohr nach Einsätzen. Sie redet wenig, und wenn, dann auf Tschechisch, auch wenn die anderen nicht antworten.

Ing. Marta Nováková

Bauingenieurin und Horttechnikerin, Engineer · Menschen

Sie ist 47 Jahre alt. Eine kräftige Frau mit kurzem, dunklem Haar und einem Werkzeuggürtel, der immer klappert. Sie wartet Belüftung, Strom, Wasser und die Schleuse und kennt jeden Schaltplan des Horts auswendig. Sie redet schnell und technisch, mit vielen Zahlen, auch wenn ihr Gegenüber keine Ahnung hat.

Marie Kopecká

Hortköchin, Zivilangestellte · Menschen

Sie ist 63 Jahre alt und arbeitet seit 1994 in der Kantine. Eine rundliche Frau mit Schürze und hochgestecktem Haar. Sie kocht tschechische Hausmannskost, backt sonntags Koláče und weiß von jedem im Hort, wie er seinen Kaffee trinkt. Sie redet herzlich, mit vielen Verkleinerungsformen, und stellt jedem Neuen am ersten Tag eine Schüssel Gulasch hin, ohne zu fragen. Abends geht sie nach Hause in die Neustadt.

Was es hier gibt

Waffenkammer. Die Ausrüstung des Taktischen Zweigs ist gut, aber nicht üppig. Standardwaffen, Salzsäckchen, Eisenriegel, Eisenketten mit Schloss, Schockgranaten und zwei kinetische Schilde sind sofort zu bekommen. Im Regal des Rüstmeisters liegen einige Stücke Aschesilber, jedes mit Nummer und den Namen seiner Träger; weitergegeben werden sie nur, wenn der Hortleiter zustimmt. Brandmunition und schwere Waffen brauchen eine Woche Vorlauf, weil der Nachschub über Wien läuft.

Werkstatt. Die Werkstatt repariert Rüstung, Helme und einfache Elektronik. Radka Šimková arbeitet schneller als die meisten Werkstätten, wenn es um Salz, Eisen, Kreide und Blei geht: Diese Mittel sind innerhalb eines Tages zu bekommen, auch in größeren Mengen. Anpassungen an Legierung S dauern mindestens drei Tage, weil sie dafür die Esse anheizen muss.

Krankenstation. Kleine Wunden, Verbrennungen, Knochenbrüche und leichte Vergiftungen werden hier versorgt. Für schwere Fälle steht ein Abtransport nach Wien bereit, der sechs Stunden braucht. Taubnessel-Pflaster und Verbandsmaterial sind sofort zu bekommen, Heilende Kristalle nur mit Genehmigung des Kristallmeisters.

Archiv. Das Hortarchiv im Erdgeschoss enthält die Einsatzberichte des Horts seit 1992 und Stadtpläne mit allen Rissmeldungen. In der Messstation liegen die Messreihen seit 2011. Ein Investigator mit Antiquarian-Subklasse findet in zwei Stunden, was andere in einem Tag suchen.

Kristalle. Der Hort hält eine kleine, kontrollierte Menge an Kristallsplittern für den Einsatz bereit. Die Ausgabe läuft über Dr. Havel, der jeden Splitter im Kristallbuch einträgt. Größere Steine lagern nicht in Prag. Nie genug Kristalle an einem Ort, um gemeinsam zu antworten.

Fahrzeuge. Zwei graue Limousinen mit Prager Kennzeichen, ein weißer Lieferwagen mit der Aufschrift „Vltava Logistics“. Die Fahrzeuge stehen in einer Tiefgarage zwei Straßen weiter, nicht am Hort selbst.

Alltag und Sitten

Die Kantine ist der einzige Raum, in dem alle Zweige gleichzeitig sitzen. Der Kaffeeautomat ist alt, laut und heilig. Wer ihn falsch bedient, bringt die nächste Runde mit.

Jeden Morgen um sieben geht Major Černý einmal durch beide Flure, prüft die Türen und trägt die Ergebnisse in ein Heft ein. Er hat den Rundgang nie ausgelassen.

Die Wand in der Kantine trägt einen Kreidekreis, den Radka Šimková jeden Monat nachzieht und mit Salz nachzeichnet. Wer den Kreis verwischt, muss ihn selbst neu zeichnen, unter Radkas Aufsicht.

Die Werkstatt hat eine offene Schwellenkiste mit Salz, Eisenstücken und Kreide für den Notfall. Jeder nimmt,

was er braucht, und legt es nach dem Einsatz zurück. Die Kiste wird nie kontrolliert, aber sie ist immer voll.

An der Wand über der Werkbank steht in Kreideschrift: „Salz hält die Linie. Eisen bricht das Alte.“ Radka wischt es jeden Freitag ab und schreibt es neu, auch wenn es noch lesbar ist.

HEIMATHORT

Vorteil. Wer Hort-9 als Heimathort hat, kennt Radka Šimková als persönliche Kontaktperson. Einmal pro Mission kann der Charakter bei ihr einen Gegenstand aus Salz, Eisen, Kreide oder Blei nachbessern lassen, ohne auf die übliche Wartezeit zu warten.

Last. Wer aus Hort-9 kommt, trägt den Ruf, aus dem Osten zu kommen. In westlichen Horten wird er bei Anfragen an die Werkstatt oder das Archiv zuerst gefragt, ob er wirklich dort ausgebildet wurde. Er muss Überzeugen gegen Machbar (2) schaffen oder erhält bei der nächsten Probe in diesem Hort einen Maluswürfel.

Gerüchte

In der Kantine wird geredet, meist leise, meist nach dem zweiten Kaffee.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Im Nordflur riecht es nach Kreide, auch wenn Radka seit Tagen nicht in der Werkstatt war. Marta sagt, das liege an der Belüftung. Radka sagt, das liege an Marta.“
2	„Barbora Veselá hat einen Zähler, der nachts in der Messstation von allein anschlägt. Sie sagt, es sei die U-Bahn. Sie wechselt die Batterien trotzdem jede Woche.“
3	„Der Kaffeeautomat hat seit 1994 keinen Tag gefehlt. Pospíšil sagt, er habe ihn zweimal umgebaut. Marie Kopecká sagt, er habe ihn zweimal kaputtgemacht.“
4	„Major Černý hat seinen Morgenrundgang nicht einmal mit gebrochenem Fuß ausgelassen. Pospíšil hat ihn getragen.“
5	„Dr. Havel schreibt jede Anfrage in sein schwarzes Heft, auch die nach Zucker. Das Heft soll inzwischen dicker sein als das Kristallbuch.“
6	„Die Schwellenkiste in der Werkstatt ist immer voll, obwohl niemand sie auffüllt. Radka sagt, das liege an der Ehrlichkeit der Agenten. Pospíšil sagt, das liege an Radka.“

Aufhänger

Weiße Akte „Der Kreidestaub“. In der Werkstatt liegt seit drei Tagen ein feiner weißer Staub auf den Werkbänken, obwohl Radka die Werkstatt jeden Abend wischt. Die Staubprobe ist kein Salz, keine Kreide, kein Mehl. Barbora Veselá bittet die Zelle, herauszufinden, woher er kommt, bevor jemand in Bern einen Bericht anfordert.

Graue Akte „Messpunkt Karlín“. Ein Messgerät der Station in einer stillgelegten Fabrikhalle in Karlín zeichnet jede Nacht um drei Uhr denselben Ausschlag auf. Seit einer Woche fehlt vom Nachtwächter der Baustelle nebenan jede Spur. Die Zelle soll herausfinden, was der Ausschlag bedeutet, bevor die Bauarbeiten weitergehen.

Rote Akte „Der fehlende Splitter“. Am Morgen fehlt ein Kristallsplitter aus dem Bestand. Das Kristallbuch zeigt die letzte Ausgabe vor drei Tagen an einen Agenten, der seit zwei Tagen in Brno ist und sich nicht mehr meldet. Die Zelle muss den Splitter finden, bevor der Verlust nach Bern gemeldet werden muss.

Kapitel III.
IN DER FERNE

Weit weg von Europa arbeiten die Horte mit weniger Leuten, längeren Wegen und mehr Improvisation. Lagos und Cusco zeigen, wie O.D.I.N. dort überlebt, wo keine Zentrale in der Nähe ist.

Hort-6, Lagos

Hort-6 liegt an der Marina von Lagos Island, zwischen einer Anwaltskanzlei und einem Wohnhaus aus den Siebzigern. Nach außen ist der Hort ein heruntergekommenes Lagerhaus, nach innen ein Schiff, das nie ablegt: eng, klimatisiert, voller Routine. Wer hereinkommt, muss sich an den Rhythmus von Lagos anpassen, nicht umgekehrt. Neun Agenten sind dauerhaft stationiert, dazu kommen Gäste, die fast immer die beiden Gästezellen belegen.

„Der Harmattan bringt Staub aus der Sahara, und er bringt die Leute dazu, die Fenster zu schließen. Wir schließen unsere Fenster seit 1966 nicht mehr, aber den Staub lassen wir trotzdem nicht herein.“
Sergeant Ruth Adeyemi

Merkmal	Angabe
Gegründet	1966
Tarnung	„Lagoon Archives & Storage Ltd.“, Lagerhaus für klimatisierte Langzeitarchivierung
Zugang	drei Eingänge, alle mit Code und zwei unabhängigen Kontrollen
Größe	42 mal 18 Meter, drei Ebenen (Keller, Erdgeschoss, Obergeschoss); neun Agenten dauerhaft in sechs Zimmern, bis zu vier Gäste in zwei Gästezellen
Leitung	Ngozi Eze (Codename Quarantäne), Standortälteste seit 2019; Sergeant Ruth Adeyemi (Codename Harmattan) berät
Schwerpunkt	Operativer Zweig, kleine Werkstatt des Taktischen Zweigs
Region	Westafrika, Präsenzstufe 4

Geschichte

1966. Hort-6 wird als erster Stützpunkt außerhalb Europas gegründet, nach zwei Jahren Vorbereitung durch den Operativen Zweig. Lagos wird gewählt, weil Hafen und Flugverbindungen schnelle Wege nach Westafrika, Südamerika und in den Südatlantik erlauben. Die erste Leiterin ist eine Agentin namens Yemi Adebayo, Codename Damm.

1968. Ruth Adeyemi springt als erste Frau des Zweigs über den Anden ab und hält neun Tage lang einen Bannkreis um einen offenen Riss. Nach ihrer Rückkehr wird sie nach Lagos versetzt, offiziell zur Erholung. Sie bleibt.

1971. Die Kaskade in Wales erschüttert die Organisation. Hort-6 wird angewiesen, alle Rissmeldungen aus Westafrika vorerst nur noch zu sammeln und nicht mehr aktiv zu verfolgen. Der Hort übernimmt zusätzlich Beobachtungsaufgaben im Golf von Guinea.

1974. Yemi Adebayo stirbt bei einem Einsatz vor der Küste von Cotonou, als ein Riss sich unter Wasser öffnet und ein Schiff mit einer Ladung Baumwolle verschluckt. Ruth Adeyemi übernimmt die Leitung, obwohl sie nie darum gebeten hat. Sie wird den Hort 45 Jahre lang führen.

1977. Nach Nordlicht darf kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten dauerhaft beherbergen. Hort-6, in dem zeitweise zwanzig Leute schliefen, schickt acht von ihnen nach Europa.

1989. Nach dem Verrat von Elster wird die Zellenstruktur eingeführt. Hort-6 gibt drei weitere Agenten an andere Standorte ab. Seitdem sind neun dauerhaft stationiert.

2011. Die Häufung von Rissen erreicht auch Westafrika. Hort-6 wird zur wichtigsten Anlaufstelle für Zellen, die im Sahel, an der Küste und im Südatlantik arbeiten. Ruth

Adeyemi ist zu diesem Zeitpunkt Ende sechzig und empfängt jeden Shadow Paratrooper, der sie besucht, mit derselben Frage: „Hast du deine Kreide gezählt?“

2019. Ruth Adeyemi gibt die operative Leitung ab, bleibt aber im Hort wohnen und hält jeden Morgen um sechs Uhr eine kurze Besprechung mit der diensthabenden Zelle. Die neue Standortälteste wird eine Agentin namens Ngozi Eze, Codename Quarantäne.

2026. Der Hort ist voll ausgelastet. Die Werkstatt arbeitet in zwei Schichten, die Waffenkammer gibt mehr aus, als sie einlagert, und die Gästezellen sind fast immer belegt. Im Hafen von Lagos warten drei Schiffe auf Inspektion, weil an Bord jeweils ein Riss gemeldet wurde.

Lage und Tarnung

Das Gebäude liegt auf Lagos Island, an der Marina, zwischen einem verbliebenen Kolonialgebäude, das heute eine Anwaltskanzlei beherbergt, und einem fünfstöckigen Wohnhaus aus den Siebzigern. Die Fassade ist grau, der Putz blättert an den Fensterbänken, und über dem Tor hängt ein Schild mit dem Namen „Lagoon Archives & Storage Ltd.“, das seit 1998 nicht mehr erneuert wurde. Nachbarn halten die Firma für ein kleines Unternehmen, das Akten von Banken und Versicherungen lagert. Die Klimaanlagen auf dem Dach laufen Tag und Nacht, was niemanden wundert, weil in Lagos jede Bank ihre Server kühlt.

Der Haupteingang liegt an der Marina: ein Rolltor aus Stahl, dahinter ein Hof, der groß genug für zwei Fahrzeuge ist. Der zweite Eingang liegt in einer schmalen Gasse an der Rückseite, eine unscheinbare Tür mit einer Kamera über dem Rahmen. Der dritte Eingang ist eine Ladeluke im Obergeschoss, die nur mit einem kleinen Kran erreicht werden kann, der auf dem Dach montiert ist. Der Notausgang führt vom Keller durch einen Wartungstunnel zum Abwasserkanal unter der Straße, der bei Ebbe begehbar ist und in einen Lagerraum im Hafen mündet.

Wer hinein will, braucht einen Code für die Außentür und einen zweiten, täglich wechselnden Code für die Innenschleuse. Danach wartet ein Kontrollraum, in dem ein Agent oder eine Agentin die Besucher erwartet, die Papiere prüft und die Taschen durchleuchtet. Nachbarn sehen nur den Hof, das Rolltor und gelegentlich einen Lieferwagen mit dem Firmennamen. Was sie nicht sehen, ist die Innenschleuse, die erst beginnt, wenn das Tor wieder geschlossen ist.

Grundriss

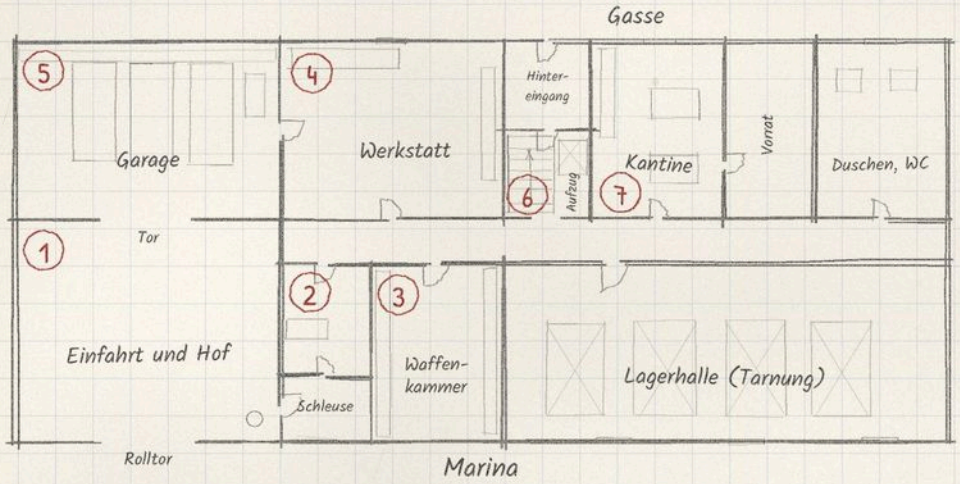
Der Bau ist ein ehemaliges Lagerhaus aus der Kolonialzeit, 42 Meter lang, 18 Meter breit, mit drei Ebenen: Keller, Erdgeschoss und Obergeschoss. Die Mauern sind aus Backstein und Beton, die Fenster zur Straße von innen verblendet. Der Keller liegt unter dem Grundwasserspiegel und wird von zwei Pumpen trocken gehalten, die bei Stromausfall auf Diesel umschalten. Treppe und Aufzug verbinden alle drei Ebenen.

Hort-6, Lagos

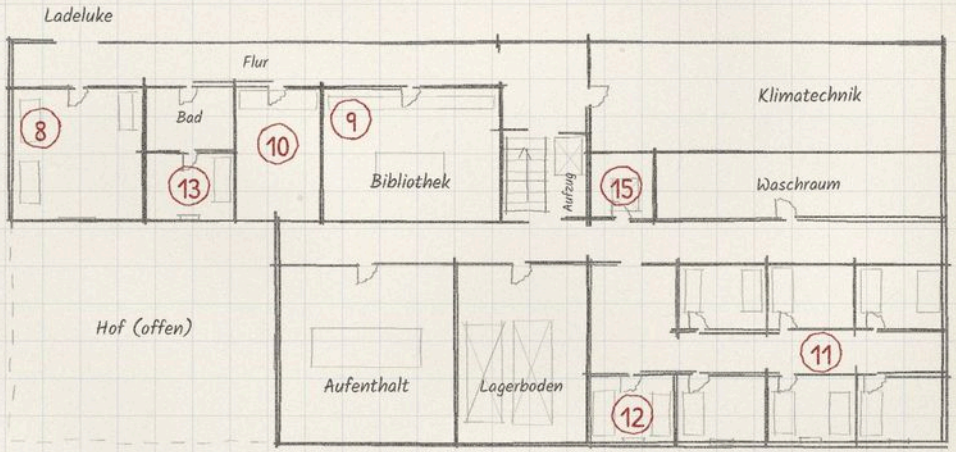
Grundriss, drei Ebenen

N

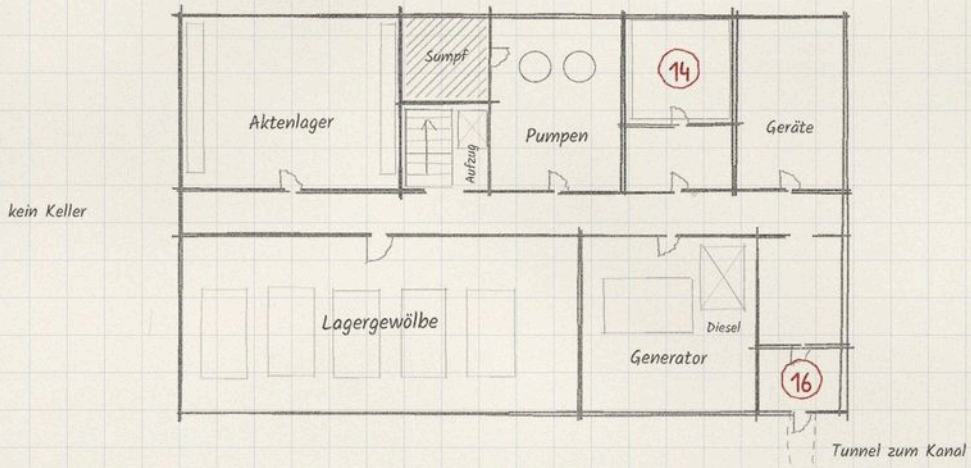
Erdgeschoss



Obergeschoss



Keller



Legende

1. Einfahrt und Hof
2. Kontrollraum
3. Waffenkammer
4. Werkstatt
5. Garage
6. Treppenhaus und Aufzug
7. Kantine
8. Krankenstation
9. Bibliothek und Archiv
10. Funkraum
11. Zellenflur
12. Gästezelle 1
13. Gästezelle 2
14. Stilleraum
15. Kristallschrank
16. Notausgang und Tunnel

5 m

1 Einfahrt und Hof. Zwölf mal zehn Meter. Ein Rolltor, eine Kamera, Platz für zwei Fahrzeuge und immer ein Eimer Sand gegen Öl. Der Hof ist der einzige Ort, an dem man den Himmel sieht.

2 Kontrollraum. Vier mal fünf Meter. Die Innenschleuse, Schalter für die Pumpen, Monitore für alle Eingänge. Vor dem Tisch steht ein Stuhl mit durchgesessener Lehne.

3 Waffenkammer. Sechs mal acht Meter. Eine Stahltür mit Zahlenschloss, Waffenregale, ein Munitionsschrank und ein Tisch zum Reinigen.

4 Werkstatt. Zehn mal acht Meter. Eine Werkbank, ein Schraubstock, Regale mit Ersatzteilen. Über der Bank hängt das Schild: „Nichts hier ist schneller fertig als schlecht."

5 Garage. Zwölf mal acht Meter, mit einem Tor zum Hof. Zwei Geländewagen, ein Motorrad, ein Lieferwagen, Regale mit Kanistern und Reifen. Der Boden ist nie ganz sauber.

6 Treppenhaus und Aufzug. Vier mal vier Meter, vom Keller bis ins Obergeschoss. Der Aufzug hat einen Lastenhebel, die Treppe einen Handlauf aus Messing. An der Wand hängt ein alter Plan von Lagos aus dem Jahr 1967.

7 Kantine. Acht mal sechs Meter. Vier Tische, eine Küchenzeile, ein Kühlschrank mit der Aufschrift „Nicht öffnen, bevor die Klimaanlage läuft."

8 Krankenstation. Sechs mal sechs Meter, im Obergeschoss. Zwei Betten, ein Schrank mit Verbandsmaterial, ein kleines Labor. Das Fenster zum Hof wird nie geöffnet.

9 Bibliothek und Archiv. Acht mal sechs Meter, im Obergeschoss. Regale mit Akten und Karten von Westafrika, ein Tisch mit Lampe, ein Kasten mit Mikrofiches. Es riecht nach Papier und Staub.

10 Funkraum. Vier mal sechs Meter, im Obergeschoss. Funkgeräte, ein Terminal, ein Safe mit Codes. An der Wand hängt ein Schild: „Keine Gespräche über offene Frequenzen."

11 Zellenflur. Zwölf mal zwei Meter im Obergeschoss, schmal, aber hell. Sechs Türen zu kleinen Zimmern von vier mal drei Metern, drei auf jeder Seite, an jeder Tür ein Namensschild aus Messing. Drei Zimmer haben zwei Betten, drei ein Bett: neun Betten für die neun Stationierten.

12 Gästezelle 1. Vier mal drei Meter, im Obergeschoss. Zwei Betten übereinander, Schrank, Stuhl, ein Ventilator. Das Fenster zur Marina ist von innen verblendet, davor hängt ein Vorhang aus blauem Stoff.

13 Gästezelle 2. Vier mal drei Meter, im Obergeschoss. Zwei Betten übereinander, Schrank, Stuhl, ein Ventilator. Das Fenster geht zum Hof, wo morgens die Sonne auf das Rolltor fällt.

14 Stilleraum. Fünf mal fünf Meter, im Keller. Ein mit Legierung S ausgekleideter Raum für Psionen, ein Stuhl, eine Lampe, keine Fenster, keine Uhren. Die Wände schlucken jeden Hall.

15 Kristallschrank. Drei mal drei Meter, im Obergeschoss. Ein feuersicherer Schrank mit zwei Schlössern. Darin liegen wenige kleine Splitter, jeder in einer Blechdose mit Nummer.

16 Notausgang und Tunnel. Vier mal drei Meter, im Keller. Eine Stahltür mit Hebel, dahinter ein Wartungstunnel, der zum Abwasserkanal führt. Bei Ebbe ist der Weg begehbar.

Leute

Sergeant Ruth Adeyemi

Codename Harmattan, Standortälteste im Ruhestand · Menschen

Sie ist über achtzig. Eine kleine, sehr aufrechte Frau mit weißen Haaren, die sie streng zurückkämmt, und einer Brille mit Stahlrand. Sie trägt auch im Hort immer eine Jacke mit dem Abzeichen der Shadow Paratroopers. Sie bietet der Zelle ihre Erfahrung, ihre Ruhe und ein offenes Ohr für jeden, der nach einem Einsatz nicht schlafen kann. Jeden Morgen zählt sie vor dem Frühstück ein Stück Kreide, das sie in einer Blechdose aufbewahrt. Sie redet langsam, in kurzen Sätzen, und sagt nie „vielleicht".

Ngozi Eze

Codename Quarantäne, Standortälteste · Menschen

Sie ist 51 Jahre alt. Eine kräftige Frau mit kurzen, grauen Haaren und einer Narbe über dem linken Handrücken, die sie nie erklärt. Sie führt den Hort seit 2019, teilt die Schichten ein und hält die Verbindung zu den Führungsoffizieren in Europa. Sie ist im Operativen Zweig ausgebildet und hat früher als Infiltratorin in Hafenstädten gearbeitet. Sie bietet der Zelle Zugang zu den Akten, den Fahrzeugen und der Werkstatt. Sie redet knapp, in Befehlsform, und lächelt nur, wenn jemand einen Fehler zugibt, bevor sie ihn darauf hinweist.

Dr. Amara Nwosu

Astrobiologin, Codename Kepler, Kadett · Menschen

Sie ist 35 Jahre alt, Astrobiologin aus Lagos, und erst seit Kurzem bei O.D.I.N. Davor war sie auf Forschungsstationen, zuletzt in der Antarktis. Sie betreut das kleine Labor auf der Krankenstation und analysiert Proben aus Rissen. Sie ist neugierig, geht näher heran als die anderen und hat einen trockenen Humor, den man erst beim zweiten Satz bemerkt. Sie stellt gern Fragen, auf die sie die Antwort schon kennt.

Tunde Balogun

Codename Diesel, Techniker des Taktischen Zweigs · Menschen

Er ist 38 Jahre alt. Ein großer, schweigsamer Mann mit ölverschmierten Händen und einem Overall, der früher blau war. Er hält die Fahrzeuge, die Pumpen, die Klimaanlagen und die Waffen in Ordnung. Er bietet der Zelle Reparaturen, Umbauten und ein Ersatzteil, das es offiziell nicht gibt. Er redet nur, wenn er gefragt wird, und dann in technischen Sätzen, die mit „Das Problem ist“ beginnen.

Folasade „Sade“ Oyelaran

Codename Laterne, Funkerin und Archivarin · Menschen

Sie ist 29 Jahre alt. Eine junge Frau mit geflochtenen Haaren und einer Brille, die ständig verrutscht. Sie sitzt im Funkraum, hört die Frequenzen ab und führt das Archiv. Sie bietet der Zelle Karten, alte Akten und einen schnellen Draht nach Europa. Sie redet schnell, mit vielen Abkürzungen, und vergisst nie eine Frequenz.

Was es hier gibt

Waffenkammer. Die Waffenkammer in Raum 3 führt die Standardwaffen des Taktischen Zweigs: Pistolen, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten. Dazu Brandmunition, Rauchgranaten, Schockgranaten und Magnesium-Blendpatronen. Ein Schrank enthält Nahkampfwaffen, darunter drei Macheten, wie sie in Lagos jeder Straßenhändler kennt. Besonders gut sortiert ist das Regal für Schalldämpfer und Zielfernrohre, weil der Operative Zweig hier Vorrang hat. Schwere Waffen wie Granatwerfer oder Maschinengewehre sind nur auf Anforderung und mit einer Wartezeit von zwei Tagen zu bekommen.

Werkstatt. Die Werkstatt in Raum 4 kann Waffen reinigen, Optiken justieren, Fahrzeuge reparieren und einfache Umbauten vornehmen. Diesel baut auf Wunsch Halterungen, Verstecke und kleine Hilfsmittel. Für komplexe Arbeiten, etwa die Anpassung eines Helms oder die Reparatur eines kinetischen Schilds, schickt er die Teile nach Europa.

Krankenstation. Die Krankenstation in Raum 8 hat zwei Betten, Verbandsmaterial, ein kleines Labor und Medikamente gegen Tropenkrankheiten, Infektionen und Schmerzen. Dr. Nwosu kann Proben analysieren, Blut untersuchen und Wunden versorgen. Für Operationen oder schwere Verletzungen wird der Patient nach Europa geflogen, meist über Casablanca.

Bibliothek und Archiv. Die Bibliothek in Raum 9 führt Karten von Westafrika, Hafenpläne, Akten zu Rissfunden und eine Sammlung von Zeitungen aus Lagos seit 1967. Die Mikrofiches enthalten Berichte, die nie digitalisiert wurden. Wer hier sucht, findet mit einer Probe auf Akademisches Wissen gegen Machbar (2) fast alles, was O.D.I.N. über die Region weiß.

Kristalle. Im Kristallschrank in Raum 15 liegen wenige kleine Splitter, jeder in einer Blechdose mit Nummer. Sie sind für Notfälle gedacht, für Bannkreise und für Thaumaturgen, die ohne eigenen Kristall reisen. Nie genug, um gemeinsam zu antworten.

Fahrzeuge. In der Garage stehen zwei Geländewagen, ein Motorrad und ein Lieferwagen mit dem Firmennamen „Lagoon Archives & Storage Ltd.“. Der Lieferwagen hat eine doppelte Wand, in der Ausrüstung versteckt werden kann. Die Fahrzeuge sind gewartet, aber nie sauber, weil der Staub von Lagos in jede Ritze dringt.

Alltag und Sitten

Der Morgen um sechs. Ruth Adeyemi sitzt jeden Morgen um sechs Uhr in der Kantine, trinkt Tee und zählt ihre Kreide. Wer vorbeikommt, wird gefragt: „Hast du deine Kreide gezählt?“ Shadow Paratroopers antworten mit der Nummer des Tages. Alle anderen nicken und setzen sich.

Die Klimaanlage. Die Klimaanlagen laufen Tag und Nacht, und alle Türen bleiben geschlossen. Wer eine Tür offen stehen lässt, hört von Diesel einen Satz, der mit „Das Problem ist“ beginnt und mit „Wasser in den Wänden“ endet.

Das Schild an der Werkstatt. Über der Werkbank hängt ein Schild: „Nichts hier ist schneller fertig als schlecht.“ Es stammt von Ruth Adeyemis Vorgängerin Yemi Adebayo und wird nie abgehängt.

Der Regen. Wenn es in Lagos regnet, schweigt der Hort. Die Funkerin dreht die Frequenzen leiser, die Wachen an den Türen treten einen Schritt zurück, und in der Kantine

hört man nur das Wasser auf dem Dach. Ruth Adeyemi sagt, der Regen sei der einzige Lärm, den man nicht bekämpfen müsse.

Das Buch an der Tür. Neben dem Kontrollraum liegt ein Notizbuch, in das sich jeder einträgt, der den Hort verlässt oder betritt. Die letzte Spalte heißt „Ziel“. Wer „Hafen“ einträgt, bekommt von der Wache eine Warnung mit auf den Weg, die sich jeden Tag ändert.

```
HEIMATHORT
Vorteil. Wer Hort-6 als Heimathort wählt,
kennt die Stadt und ihre Wege. Einmal pro
Mission erhält er in Lagos einen Bonuswürfel
auf eine Probe für Heimlichkeit oder
Navigation, weil er einen Hinterhof, einen
Marktstand oder einen Bootsanleger kennt, der
auf keiner Karte steht.
Last. Wer aus Hort-6 kommt, trägt den Ruf der
Adeyemi-Schule: Man erwartet, dass er wartet,
bis der richtige Moment gekommen ist, und
niemals vorher handelt. Will die Zelle
überstürzt handeln, muss er einmal pro Mission
eine Probe auf Geistige Widerstandskraft gegen
Machbar (2) ablegen. Misslingt sie, erhält er
einen Maluswürfel auf die nächste Probe, weil
er innerlich mit seiner Ausbildung hadert.
```

Gerüchte

In der Kantine hört man je nach Tageszeit und Besetzung unterschiedliche Geschichten.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Der alte Mann im Hafen, der immer auf der Mauer sitzt, war früher bei O.D.I.N. Er hat den Riss von Cotonou gesehen und redet seitdem nur noch mit Möwen.“
2	„In Yaba gibt es ein Haus, in dem nachts die Lichter brennen, aber niemand wohnt dort. Die Nachbarn sagen, es riecht nach Ozon, wenn der Wind von der Lagune kommt.“
3	„Ruth Adeyemi hat ihre Kreide noch nie benutzt. Sie zählt sie nur, damit sie weiß, dass sie noch da ist.“
4	„Vor der Küste von Badagry treibt seit drei Wochen ein Fischkutter ohne Besatzung. Niemand hat ihn angerührt, weil die Fische an Bord noch leben, aber das Wasser um den Rumpf ist zehn Grad zu kalt.“
5	„Die Klimaanlage fällt nie aus. Nicht einmal bei Stromausfall. Irgendjemand hat sie gebaut, und irgendjemand bezahlt den Diesel, aber Diesel sagt, er wisse von nichts.“
6	„Im Keller läuft eine dritte Pumpe, die an kein Rohr angeschlossen ist. Diesel sagt, sie sei für den Notfall. Sie springt trotzdem jedes Mal an, wenn die Flut kommt.“

Aufhänger

Weiße Akte „Der Mann auf der Mauer“. Ein alter Mann sitzt jeden Abend auf der Hafenmauer und beobachtet die Schiffe. Die Hafenarbeiter halten ihn für harmlos, aber er hat in den letzten Wochen dreimal denselben Frachter fotografiert, der für O.D.I.N. von Interesse ist. Die Zelle soll herausfinden, wer er ist und für wen er arbeitet.

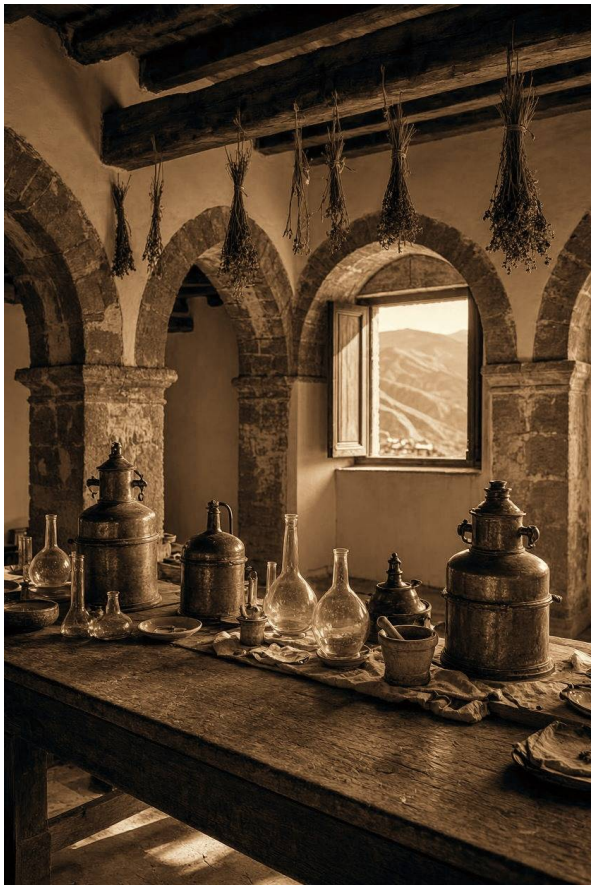
Graue Akte „Kalter Kiel“. Vor Badagry treibt ein Fischkutter, dessen Besatzung verschwunden ist und dessen Ladung noch lebt. Ein örtlicher Fischer hat gemeldet, dass das Wasser um das Schiff herum „falsch“ sei. Die Zelle soll das Schiff untersuchen, bevor es auf die Sandbänke treibt und jemand an Bord geht.

Rote Akte „Die Lichter von Yaba“. In einem Wohnhaus in Yaba brennen seit drei Nächten die Lichter, obwohl der Strom abgestellt wurde. In einem leeren Zimmer im zweiten Stock bildet sich jede Nacht Raureif an den Scheiben, bei dreißig Grad im Schatten. Die Zelle soll das Haus betreten, die Quelle finden und die Straße absperren, bevor jemand anderes es tut.

Hort-8, Cusco

Hort-8 liegt in Cusco, in einem alten Klosterbau am Hang über der Stadt. Er ist der Sitz der Alchemisten in Südamerika und riecht nach Silberstaub, Kräutern und Holzkohle. Hier wird mehr gekocht als geschossen, mehr abgewogen als verhört. Wer den Hort betritt, lässt die laute Stadt hinter sich und tritt in eine Ordnung aus Rezepten, Waagen und wiederkehrenden Handgriffen.

„Wer hier anklopft, will meistens keinen Auftrag. Er will einen Trank."
Adeptin Mayta Huanaco



Merkmal	Angabe
Gegründet	1978
Tarnung	Kloster „Las Alturas" der Hermanos de la Cuesta, einer kleinen Gemeinschaft ohne Kirche und ohne Orden
Zugang	Klosterpforte in einer steilen Gasse oberhalb von San Blas, Vorsprechen mit Code
Größe	40 mal 25 Meter, drei Ebenen; acht Zellen, acht Agenten dauerhaft, dazu Werkstattpersonal aus der Stadt
Leitung	Magister Lucía Quispe, Archivarin des Kollegiums
Schwerpunkt	Arkaner Zweig, Sitz der Alchemisten in Südamerika
Region	Lateinamerika, Präsenzstufe 3

Geschichte

1923. Der Bergbauingenieur Tomás Quispe findet in einer stillgelegten Silbermine in Peru drei Kristalle. Er behält einen und beginnt in seiner Küche in Cusco, Tinkturen aus Kristallstaub zu kochen.

1925. Quispe trifft in London Margaret Holloway und Pemba Dorje. Die drei Kristalle auf dem Tisch ergeben dieselbe Grammatik. Quispes Briefe mit Rezepten erreichen das Kollegium fortan mit monatelanger Verspätung.

1942. Nach dem Einsturz in der Kammer in Wales bewährt sich Quispes Rezeptkunst erstmals außerhalb Perus. Evan Pryce mischt eine heilende Salbe nach Quispes Aufzeichnungen.

1978. O.D.I.N. richtet in einem verlassenen Kloster in Cusco den Hort-8 ein und lässt dafür eine eigene Gemeinschaft ins Register eintragen, die Hermanos de la Cuesta. Das Kollegium macht den Hort zum Sitz der Alchemisten in Südamerika.

1989. Nach dem Verrat von Elster wird die Zellenstruktur eingeführt. Hort-8 bleibt unentdeckt.

2011. Die Häufung erreicht die Anden. Aus den Minen um Cusco kommen mehr Kristallfunde als in den dreißig Jahren davor. Ingrid Solheim kommt zum ersten Mal nach Cusco, um die Berichte aus der Atacama auszuwerten.

Lage und Tarnung

Das Kloster liegt am Hang oberhalb des Viertels San Blas, hinter einer langen, verputzten Mauer mit zwei Holztoren. Die Anlage ist ein überwiegend eingeschossiger Kolonialbau mit einem kleinen Glockenturm, einem Innenhof und einem Kräutergarten. Nur über Refektorium und Küche erhebt sich ein Obergeschoss. Die Nachbarschaft hält das Kloster für eine ruhige Gemeinschaft mit wenigen Brüdern, die selten zu sehen sind und keine Messen für die Öffentlichkeit feiern. Dass unter der Klosterkirche ein Kristallarchiv liegt, ahnt niemand.

Der Haupteingang ist die Pforte in einer steilen Gasse. Wer klopft, wird von einem älteren Pförtner mit Ledergesicht durch ein Gitter gefragt, was er sucht. Die richtige Antwort ist ein Satz, der alle sechs Monate wechselt, etwa „Ich bringe Kerzen für die Kapelle". Falsche Antworten werden mit Schweigen quittiert. Der zweite Eingang liegt an der Rückseite über eine Gasse, die in einen Lieferhof führt. Dort steht ein grauer Lieferwagen, der zweimal pro Woche den Markt von San Pedro anfährt. Der Notausgang führt aus der Krypta durch einen schmalen Gang in den Felshang und endet in einem Geräteschuppen oberhalb der Stadt. Nachbarn sehen ein Kloster, das früh schließt, selten Besuch empfängt und nachts nur die Küchenfenster erleuchtet hat.

Grundriss

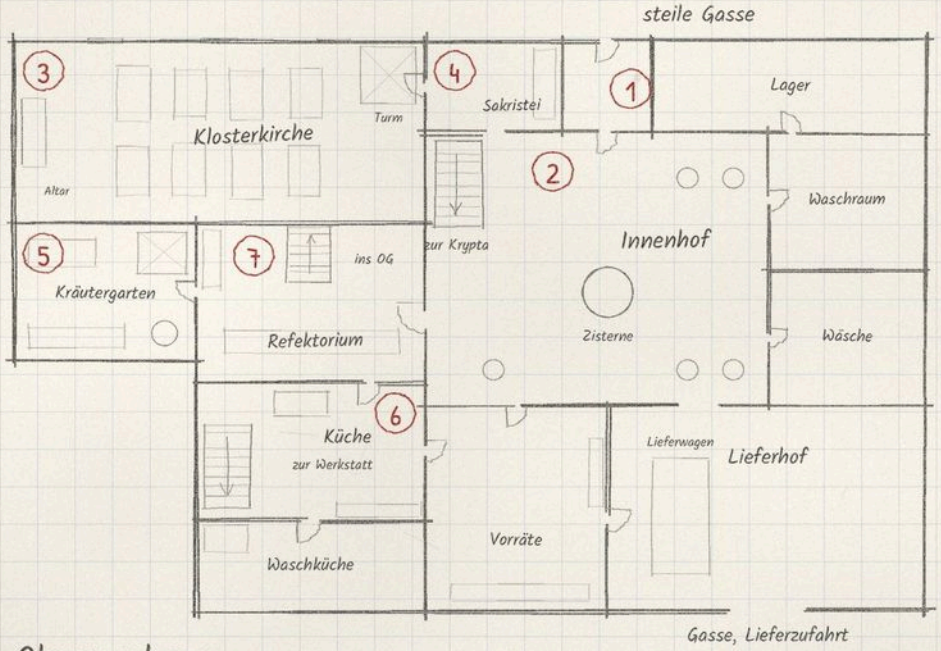
Der Hort ist ein überwiegend eingeschossiger Kolonialbau, 40 mal 25 Meter, mit drei Ebenen: Nur über Refektorium und Küche liegt ein Obergeschoss mit den Zellen, unter dem Bau ein Kellergewölbe. Aus der Küche führt eine Steintreppe hinab in die Werkstatt, vom Innenhof eine zweite in die Krypta. Eine Holztreppe am Refektorium führt ins Obergeschoss, in dem nur die Zellen liegen.

Hort-8, Cusco

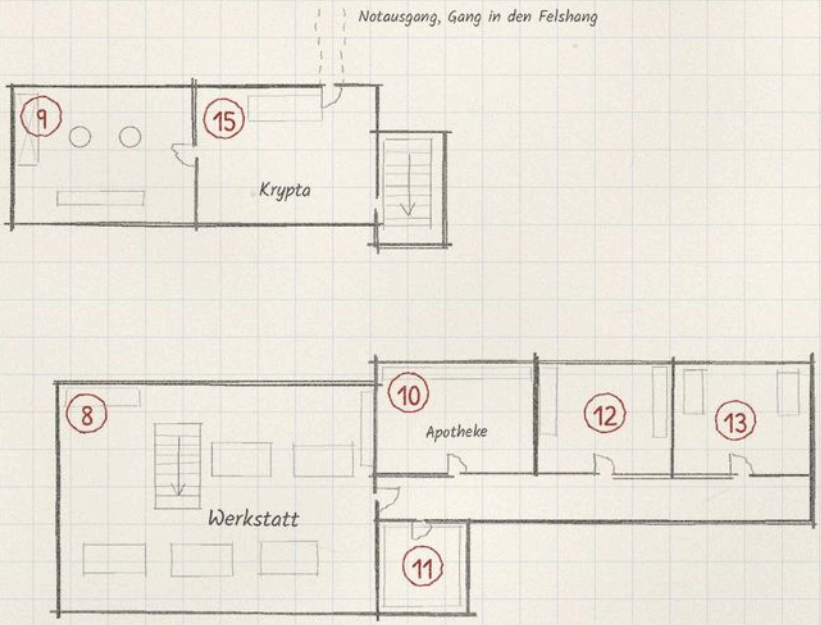
Grundriss, drei Ebenen

N

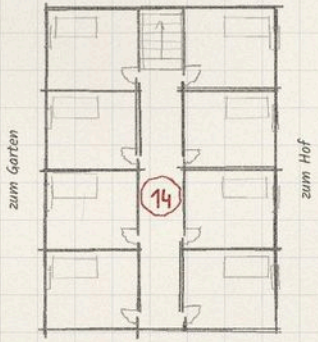
Erdgeschoss



Keller



Obergeschoss



Legende

1. Pforte
2. Innenhof
3. Klosterkirche
4. Sakristei
5. Kräutergarten
6. Küche
7. Refektorium
8. Werkstatt
9. Kristallarchiv
10. Apotheke
11. Stille
12. Waffenkammer
13. Krankenstation
14. Zellenflur
15. Krypta

5 m

1 Pforte. Vier mal vier Meter, ein Sprechgitter, ein Klingelzug, ein Schemel, ein Regal mit Gebetbüchern.

2 Innenhof. Fünfzehn mal zwölf Meter, Steinplatten, Zisterne, Kübelpflanzen, Kräuter in Tontöpfen.

3 Klosterkirche. Achtzehn mal acht Meter, Kniebänke, Altar, Kerzenständer, ein alter Holzchristus mit abblätternder Farbe.

4 Sakristei. Sechs mal fünf Meter, Gewänder, Schränke, das Türgitter zum Innenhof.

5 Kräutergarten. Acht mal sechs Meter, Hochbeete, Schuppen, eine Regenwasserzisterne.

6 Küche. Zehn mal sechs Meter, Holzkohleherd, Messingtöpfe, Kacheltisch, Regale mit Tees und Tinkturen, die Steintreppe zur Werkstatt.

7 Refektorium. Zehn mal sieben Meter, langer Holztisch, zwölf Stühle, Wandleuchter, eine Anrichte mit Blechgeschirr, die Holztreppe ins Obergeschoss.

8 Werkstatt. Vierzehn mal zehn Meter im Keller, sechs Arbeitstische, Kolben, Kühler, Mörser, ein Abzug, Kristallwaage, Werkbank.

9 Kristallarchiv. Acht mal sechs Meter im Keller unter der Kirche, Bleischrank, Kristallbuch, drei Splitterschalen, in einer Nische Abschriften von Quispes Rezepttheften.

10 Apotheke. Sieben mal fünf Meter im Keller, Giftschrank, Kühlfach, beschriftete Fläschchen, Bleitinktur, Tee aus Cusco, Kammerkreide.

11 Stille. Vier mal vier Meter im Keller, mit Legierung S ausgekleidet, ein Stuhl, an der Wand ein altes Holzkreuz aus der Zeit, als der Raum ein Weinkeller war.

12 Waffenkammer. Sechs mal fünf Meter im Keller, zwei Gewehrschränke, ein Pistolenregal, ein Schrank mit Aschesilberstücken.

13 Krankenstation. Sechs mal fünf Meter im Keller, zwei Liegen, Schrank mit Verbandzeug, ein kleines Labor für Blutproben.

14 Zellenflur. Zwölf mal zwei Meter im Obergeschoss, schmaler Gang mit acht Türen, vier auf jeder Seite. Jede Zelle misst vier mal drei Meter, mit Bett, Tisch, Truhe und kleinem Fenster zum Hof oder zum Garten.

15 Krypta. Acht mal sechs Meter im Keller unter der Kirche, Zugang über eine Treppe vom Innenhof, Notausgang in den Felshang. Sie grenzt an das Kristallarchiv und wird nur mit Laternen betreten; elektrisches Licht ist verboten. Hier erstatten Agenten, deren Heimathort Cusco ist, nach jeder Rückkehr Bericht.

Leute

Magister Lucía Quispe

Leiterin des Archivs und des Horts · Menschen

Sie ist 58 Jahre alt und Urenkelin von Tomás Quispe. Lucía Quispe hat ein schmales Gesicht, graue Haare unter einem dunklen Tuch und die Hände immer mit einem Hauch Silberstaub. Sie besitzt das Originalmanuskript des Grundlagenwerks und lehrt daraus. Sie spricht leise, mit langen Pausen, und beendet Sätze oft mit „Das steht auf den gegenüberliegenden Seiten“. Sie bietet der Zelle Zugang zum Archiv, zu Quispes Originalmanuskript und zu seltenen Tinkturen, wenn man ihre Fragen beantwortet.

Rodrigo Mamani

Werkmeister, Leiter der Werkstatt · Menschen

Er ist 54 Jahre alt und stammt aus einer Familie von Metallgießern aus der Region Puno. Rodrigo Mamani trägt eine graue Schürze, hat rußige Hände und eine Schutzbrille, die er nie abnimmt. Er kennt jedes Rezept und jeden Gefallen, den er gewährt. Er spricht schnell, mit einem harten Akzent aus dem Hochland, und sagt „Wir kochen, wir schießen nicht“. Er bietet Reparaturen, Umbauten und seltene Zutaten, verlangt aber eine Gegenleistung, die er in ein kleines Notizbuch schreibt.

Mayta Huanaco

Adeptin, Alchemistin · Menschen

Sie ist 34 Jahre alt und in Cusco geboren. Mayta Huanaco ist eine runde, ruhige Frau mit schwarzen Zöpfen und einem Gürtel voller Fläschchen. Sie redet in Rezepten: „Erst das Salz, dann das Quecksilber, dann beten.“ Sie bietet der Zelle Heiltränke und kennt die Märkte der Stadt. Sie trägt an jedem Finger einen Ring aus Messing.

Vicente Ccahuantico

Pförtner · Menschen

Er ist 67 Jahre alt und war früher Bergarbeiter. Vicente Ccahuantico ist klein, wettergegerbt, mit schmalen Augen und einem schweren Schlüsselbund. Er erkennt Kristallstaub am Geruch. Er spricht wenig, meist nur „Morgen“, „Abend“, „Klopft nicht nach Mitternacht“. Er kennt jeden Schritt auf der Gasse vor dem Kloster und meldet Ungewöhnliches erst Lucía, dann der Zelle.

Elena Rojas

Investigatorin, Paranormal Detective · Menschen

Sie ist 41 Jahre alt und wohnt nicht im Hort, sondern in einer Wohnung im Viertel San Blas. Elena Rojas ist schlank, hat kurzes schwarzes Haar und trägt eine Ledertasche mit Akten. Sie spricht schnell und in Fragen: „Wer hat den Stein gesehen? Wann? Wer hat geschwiegen?“ Sie bietet der Zelle Kontakte in der Stadt und auf den Märkten, verlangt aber Berichte, die sie tatsächlich liest.

Dr. Ingrid Solheim

Chronomancerin, Codename Pendel, Senior-Agentin · Menschen

Sie ist 52 Jahre alt, Tochter der Uhrmacherin Astrid Solheim und von Gunnar Solheim, und pendelt zwischen Hort-8 und Bern. Ingrid Solheim ist eine blasse Frau mit einer Uhr an jedem Handgelenk. Sie spricht selten, aber wenn, dann in präzisen Zeitangaben. Sie bietet der Zelle Wissen über die Sperrzone in der Atacama, soweit es sich außerhalb der Absperrung gewinnen lässt. Sie zieht alle Uhren im Raum auf, bevor sie antwortet.

Was es hier gibt

Die Waffenkammer ist klein und führt vor allem Pistolen, zwei Gewehre und Munition. Aschesilberstücke liegen in einem eigenen Schrank, jedes mit Nummer und Übergabeprotokoll. Die Werkstatt des Kollegiums arbeitet schneller als in anderen Horten, wenn es um Elixiere, Tinkturen und Transmutationen geht. Die Krankenstation hat zwei Liegen und ein kleines Labor, das Biochemiker und Alchemisten gemeinsam nutzen. Die Apotheke führt Bleitinktur, Kammerkreide, Riechsalz nach Pryce, Nachtschatten-Essenz und den Tee aus Cusco als seltene Mittel. Kristalle werden im Kristallarchiv in einem Bleischrank verwahrt; es liegen nie genug Splitter an einem Ort, um gemeinsam zu antworten. Die Abschriften von Quispes Rezepttheften darf nur studieren, wer von Lucía Quispe eine Freigabe hat. Fahrzeuge gibt es wenige: ein grauer Lieferwagen im Lieferhof und ein altes Motorrad, beide auf den Markthandel zugelassen.

Alltag und Sitten

Morgens wird in der Küche ein Kräutertee gekocht, der nach Minze und Silber riecht. Jeder, der im Hort arbeitet, trinkt eine Tasse, bevor er spricht.

Die Werkstatt beginnt den Tag mit einer Stille von fünf Minuten, in der niemand rührt. Alchemisten sagen, der Staub setze sich sonst nicht.

Im Refektorium gilt Schweigen beim Essen, aber nur bis zum Tee. Danach wird laut diskutiert, meist über Rezepte.

Die Krypta wird nur mit Laternen betreten. Elektrisches Licht ist dort verboten, weil es die Kristalle nebenan unruhig mache, sagt Lucía Quispe.

An der Wand des Zellenflurs steht in eingelassener Schrift: „Wer zweimal kocht, isst einmal.“ Niemand weiß, wer das angebracht hat.

HEIMATHORT

Vorteil. Ein Charakter, dessen Heimathort Hort-8 ist, erhält einmal pro Mission einen Bonuswürfel auf eine Probe für Alchemie oder Handwerk, wenn er in einer Werkstatt, Küche oder Apotheke arbeitet.

Last. Dafür schuldet er dem Hort Rechenschaft. Nach jeder Mission erstattet er Lucía Quispe in der Krypta, bei Laternenlicht, Bericht über jedes Mittel, das er gebraut, verbraucht oder gefunden hat. Solange der Bericht aussteht, gibt ihm die Apotheke nichts heraus.

Gerüchte

Im Refektorium, das hier alle nur Kantine nennen, und am Markt wird geredet, aber selten über das, was in den Akten steht.

W6	Was man in der Kantine hört
1	„Lucía Quispe hat im Originalmanuskript ein drittes Rezept gefunden, das in keiner Abschrift steht. Sie hat es niemandem gezeigt.“
2	„In der Atacama hat ein Schäfer nachts Felszeichnungen gesehen, die am Tag nicht da sind. Ingrid Solheim hat sofort ein Flugzeug verlangt.“
3	„Der Pförtner Vicente hat als Bergarbeiter einen Kristall gefunden und nie abgegeben. Er sagt, er habe ihn in den Schacht zurückgeworfen.“
4	„Der Tee aus Cusco wirkt nur, wenn man dabei von Silber träumt. Wer nicht träumt, schläft sechs Stunden und wacht mit Kopfschmerzen auf.“
5	„Ein Händler in San Pedro verkauft Fläschchen mit Kristallstaub an Touristen. Alle halten es für Drogen, aber es ist schlimmer.“
6	„Einer von Maytas Messingringen war einmal aus Gold. Dann ist er ihr in den falschen Kessel gefallen.“

Aufhänger

Weiße Akte „Der dritte Kessel“. Ein Lehrling der Werkstatt hat einen Trank gebraut, der nach Schwefel riecht und nicht abkühlt. Die Zelle soll herausfinden, welches Rezept er verwechselt hat, bevor die Küche im dritten Stock des Nachbarhauses zu riechen beginnt.

Graue Akte „Zeichen im Sand“. Chilenische Geologen melden Felszeichnungen in der Atacama, die sich über Nacht verschoben haben, einige Kilometer außerhalb der Sperrzone. Die Zelle soll vor Ort feststellen, ob dort ein Riss entsteht oder nur der Wind arbeitet, und die Sperrzone dabei nicht betreten.

Rote Akte „Die stille Mine“. In einer stillgelegten Silbermine nahe Cusco sind drei Männer verschwunden. Einer von ihnen hatte einen Kristall bei sich, der laut seinem Tagebuch „warm wurde, als der Stollen brach“. Die Zelle muss in die Mine, bevor die Bergbaugesellschaft den Eingang sprengt.

Kapitel IV.
ARCHIVE UND RELAIS

Archive, Relais und Werkstätten

Horte sind Wohnstützpunkte: höchstens zwölf Agenten, eine Tür, ein Wachmann, Betten, Waffenkammer, Krankenstation. Die Orte in diesem Dossier sind Arbeitsstätten. Manche stehen leer, bis jemand sie braucht. Manche sind nie leer, weil dort Akten geführt, Legenden gesetzt, Schilde gebaut und Rekruten gebrochen werden. Wer sie aufsucht, bekommt etwas: ein Archiv, ein Relais, eine Werkstatt. Und wer sie verlässt, hinterlässt etwas: einen Bericht, einen Eindruck, eine Frage, die nicht gestellt wurde.

„Ein Hort ist ein Ort, an dem man schläft. Ein Archiv ist ein Ort, an dem man wach bleibt."
Madame Okonjo, bei Tisch

Die Kammer im Schieferbruch

Das älteste Archiv des Kollegiums liegt in einem stillgelegten Schieferbruch in Wales. Die Stollen reichen fast einen Kilometer tief in den Berg. Dort lagern erschöpfte Kristalle in Holzkisten, Handschriften, Werkzeuge und Kisten mit unverzeichnetem Inhalt. Die Stimmgabel von Wales liegt in einem Kasten mit Filz.

Der Hüter ist Holloways ehemaliger Assistent. Er spricht seit 1959 nicht mehr und kennt das Archiv besser als jeder Kristallmeister. Kristallmeisterin Megan Rhys, eine walisische Thaumaturgistin, leitet seit 2008 die Verzeichnung. Sie trägt jeden Neuzugang mit der Hand ein, bevor er in den Bestand geht.

Megan Rhys

Kristallmeisterin · Menschen

Eine walisische Thaumaturgistin mit grauem Haar und ruhigen Händen. Sie führt das Register der Kammer mit Tinte und Lineal. Sie bietet Zugang zu Handschriften und Kristallstaub, wenn der Gefallen stimmt. Sie spricht langsam, als würde sie jedes Wort erst auf der Zunge wiegen. Wer sie anlügt, bekommt keine zweite Führung.

Der Hüter

Archivar · Menschen

Ein alter Mann in einem Wollmantel, der seit Jahrzehnten im dritten Stollen sitzt. Er kennt jede Kiste, jeden Kristall und jede Lücke im Register. Er antwortet nicht, aber er zeigt, wenn man zu fragen weiß. Er summt manchmal eine Melodie, wenn man an ihm vorbeigeht. Seine Augen sind hell und sehr wach.

Ein Agent kommt nur mit einem Auftrag des Kollegiums oder des Rates dorthin, gemeldet über den Kristallmeister des eigenen Hortes. Ab Cardiff fährt ein Wagen des Kollegiums. Der Fahrer nennt sich Morgan und spricht nicht mehr als nötig. Ohne Anmeldung kommt niemand bis zum Bruch.

Wer dorthin kommt, bekommt Kristallstaub gegen Gefallen, Einsicht in Handschriften mit Genehmigung des Kristallmeisters und eine Führung durch die Stollen. Die Führung endet immer an derselben Stelle: einer Stahltür im dritten Stollen.

Die Stille ist das Erste, was auffällt. Wer zum ersten Mal hinuntersteigt, hört nichts. Wer zum zweiten Mal hinuntersteigt, hört, dass es zu still ist. Die Luft ist trocken und kühl, und die Lampen summen leiser als anderswo.

Die Führer erzählen, hinter der Stahltür lagern die ältesten Kristalle. Was dort liegt, erfährt man erst im Rang eines Archivars. Lehrlinge schwören, der Hüter summe eine Melodie, wenn man an ihm vorbeigeht.

Die Registratur

Das Archiv des Ermittlungszweigs liegt in Stockholm, in einem unscheinbaren Gebäude hinter einer Fassade aus den Sechzigern. Dort hängt die Wand mit Fäden, Nadeln und Karten. Die Aktenfarben sind Weiß, Grau, Rot, Schwarz. Die einzige Schwarze Akte, die nicht beim Rat liegt, ist Nordlicht.

Die Registratorin trägt Hallströms alten Titel und befestigt jeden Faden an der Wand persönlich, bevor er in die Karte geht. Archivar Lars Nyström ist ein stiller Mann. Er liest seit zwanzig Jahren die Weißen Akten, die niemand sonst lesen will.

Die Registratorin

Leiterin der Registratur · Menschen

Eine Frau mittleren Alters mit strengem Knoten und dunkler Brille. Sie führt das Archiv des Ermittlungszweigs mit einer Genauigkeit, die an Hallström erinnert. Sie gibt Akten nach Farbe und Freigabe heraus und manchmal einen Hinweis, der noch nicht an der Wand hängt. Sie spricht leise, aber jeder Satz sitzt. Wer ihre Wand berührt, fliegt raus.

Lars Nyström

Archivar · Menschen

Ein stiller Mann mit grauem Anzug und Lesebrille. Er arbeitet seit zwanzig Jahren in der Registratur und liest die Weißen Akten, die niemand sonst lesen will. Er bietet

Geduld und ein Gedächtnis für Muster, die andere übersehen. Er trinkt Tee aus einer Thermoskanne und redet nur, wenn er etwas gefunden hat. Seine Stimme ist trocken wie Papier.

Investigators kommen mit Auftrag oder Akte. Andere Zweige nur mit Genehmigung der Registratorin. Der Eingang ist eine Stahltür neben einem Fahrradladen. Die Klingel hat keinen Namen.

Wer eintritt, bekommt Einsicht in Akten nach Farbe und Freigabe, Kopien von Mustern, die an der Wand hängen, und manchmal einen Hinweis, der nicht in den Akten steht, weil die Registratorin ihn noch nicht aufgehängt hat.

Die Wand sieht jeden Tag anders aus. Beim letzten Umzug hat sie sich im Transport neu geordnet, ohne dass ein einziger neuer Faden hinzugekommen wäre. Niemand hat es gemeldet. Alle haben es gesehen.

Akte Null liegt im untersten Kellergeschoss in einem Stahlschrank mit zwei Schlössern. Jeder Investigator liest sie einmal in seiner Laufbahn, eine Stunde lang, und die meisten verlassen den Raum schweigend.

Das Institut des Wissenschaftlichen Zweigs

Das Herz des Wissenschaftlichen Zweigs liegt unter einem Berg bei Bern. Der Eingang führt durch ein Gebäude, das nach einer kleinen Fachhochschule aussieht. Im Inneren liegen Labore, Werkstätten, das Kühlhaus bei −80 °C, der kleine Riss von 1981 und Projekt Karte. Die Landkarte hängt seit 2019 in einem abgeschlossenen Raum.

Dr. Julian Reyes ist Datenwissenschaftler und leitet Projekt Karte. Er rechnet und schreibt nichts. Dr. Sofia Bergström ist Physicist. Sie leitet die Messungen am kleinen Riss und spricht als Einzige offen aus, was die Karte zeigt, wenn man sie fragt.

Dr. Julian Reyes

Datenwissenschaftler · Menschen

Ein schmaler Mann mit kurzen schwarzen Haaren und wachen Augen. Er leitet Projekt Karte und trägt nie einen Kittel. Er bietet Auswertungen und Muster, die kein anderer sieht. Er spricht selten, aber wenn er spricht, dann in fertigen Sätzen. Er trinkt schwarzen Kaffee und sieht dabei auf die Wand, als würde sie ihm antworten.

Dr. Sofia Bergström

Physicist · Menschen

Eine Physicist mit blonden Haaren und ruhiger Stimme. Sie leitet die Messungen am kleinen Riss und kennt die Karte besser als die meisten, die davorstehen. Sie bietet Prototypen und klare Worte, wenn der Dienst es zulässt. Sie trägt einen silbernen Ring an der rechten Hand und dreht ihn, wenn sie nachdenkt. Wer sie nach der Karte fragt, bekommt eine ehrliche Antwort.

Scientists kommen mit Auftrag. Andere Zweige nur mit Begleitung und nach Sicherheitsprüfung. Der Weg führt durch eine Schleuse, in der die Taschen geröntgt werden und Kristalle abgegeben werden müssen.

Wer das Institut betritt, bekommt Messgeräte, Prototypen, Auswertungen und, wenn er Glück hat, einen Blick auf die Kopie der Karte, an der die Nadeln Kreise bilden.

Das Institut riecht nach Ozon, auch dort, wo kein Riss ist. Die Kittel sagen, das komme vom kleinen Riss. Die anderen sagen, es komme von den Kitteln.

Auf dem Original der Karte fehlen Nadeln, die auf der Kopie stecken. Oder umgekehrt. In der Kantine wird gewettet.

Die Druckerei

Das Legendenbüro des Operativen Zweigs liegt in Zürich, getarnt als kleine Druckerei für Geschäftsdrucksachen. Dort lagern Pässe, Zeugnisse, Lebensläufe, Bankkonten und Geburtsurkunden. Dazu das Archiv aller Legenden seit 1952.

Leiterin Vera Imhof ist eine Spy. Sie führt die Druckerei seit 2012 und liest jede Legende persönlich gegen, bevor sie in den Bestand geht.

Vera Imhof

Leiterin der Druckerei · Menschen

Eine Spy mit kurzem dunklem Haar und ruhigem Blick. Sie führt die Druckerei Imhof & Söhne und kennt jede Legende, die das Haus verlässt. Sie bietet Identitäten, die halten, und Gegenlegenden, die Gerüchte ersticken. Sie spricht präzise und ohne Umschweife. Wer eine Legende will, bekommt bei ihr zuerst einen Stuhl und dann Fragen.

Ein Agent kommt mit Auftrag des Führungsoffiziers und einem Termin, der über einen toten Briefkasten läuft. Der Eingang ist ein Hinterhof mit einem Schild

„Druckerei Imhof & Söhne“, das seit Jahrzehnten nicht erneuert wurde.

Wer eintritt, bekommt eine Legende, die hält, oder eine Gegenlegende, die ein Gerücht erstickt. Dazu die Erlaubnis, eine alte Legende zu prüfen, wenn der Fall es verlangt.

Die Legenden halten Überprüfungen durch drei Geheimdienste gleichzeitig stand. Ein Handelsvertreter aus Graz existierte von 1956 bis 1991 und wurde von vier Agenten getragen, ohne dass ein Kunde den Wechsel bemerkte.

Lager Ashgrove

Die Grundausbildung der Soldiers liegt in Schottland, auf einem ehemaligen Armeegelände mit Nieselregen und Schlamm. Dort stehen Schießbahnen, Hindernisparcours, Waffenkammern und Unterkünfte. Ashgroves Notizbuch liegt in Abschrift für jeden Rekruten aus.

Sergeant MacLeod ist ein Echo-Operative. Er bildet seit 1998 aus und schickt jeden Rekruten zweimal über den Parcours, beim zweiten Mal ohne Lampe.

Sergeant MacLeod

Ausbilder · Menschen

Ein Echo-Operative mit kurz geschorenem Haar und einer Stimme wie Schotter. Er bildet seit 1998 in Ashgrove aus und kennt jeden Fehler, den ein Rekrut machen kann. Er bietet Drill, Klarheit und ein Notizbuch in Abschrift. Er raucht nicht, trinkt keinen Kaffee und steht immer vor den Rekruten auf. Wer bei ihm besteht, besteht auch im Regen.

Rekruten des Taktischen Zweigs kommen zur Grundausbildung. Agenten anderer Zweige kommen für Auffrischung oder Sonderlehrgänge. Die Anreise führt über Glasgow, dann ein Bus, der an einer Tankstelle hält und dessen Fahrer den Namen des Lagers nicht kennt.

Wer dorthin geht, bekommt die Grundausbildung. Früher dauerte sie sechs Monate, seit 2011 oft nur noch drei.

In der ersten Woche lernen die Rekruten vier Sätze zu den Aktenfarben: Weiß heißt üben. Grau heißt warten. Rot heißt laufen. Schwarz heißt nicht fragen.

In der Kantine erzählt man sich von einem Schießstand, auf dem nur nachts geübt wird und auf dem sich die Ziele von allein bewegen.

Relais Genf

Madame Okonjos Abendessen ist ein privater Salon in Genf, einmal im Jahr. Ein gedeckter Tisch mit sieben Gedecken, das siebte bleibt leer.

Madame Okonjo ist die dienstälteste Negotiatorin. Sie lädt seit Jahrzehnten ein und nimmt nie eine Einladung zurück.

Madame Okonjo

Negotiatorin · Menschen

Eine ältere Frau mit weißem Haar und dunklen Augen. Sie führt das Relais in Genf und empfängt einmal im Jahr Gäste an einem Tisch mit sieben Gedecken. Sie bietet Gespräche, die länger wirken als jede Mission. Sie spricht langsam, mit einer Stimme wie warmer Tee. Wer eingeladen wird, fragt nicht, warum.

Man kommt nur mit Einladung. Sie wird nicht angefordert, sie kommt. Wer sie bekommt, fragt nicht, warum.

Wer teilnimmt, bekommt ein Abendessen, das Türen öffnet, die keine Akte öffnet. Und ein Gespräch mit Madame Okonjo, das länger wirkt als jede Mission.

Das siebte Gedeck wird jedes Jahr neu aufgelegt, mit Silber, das älter ist als die Druckerei.

Relais Montréal

Ein kleines Relais in Montréal, eine Wohnung über einem Buchladen, Präsenzstufe 2. Es gibt einen sicheren Raum, ein Funkgerät, zwei Betten und einen Schrank mit Wintermänteln.

Élise Tremblay ist Infiltratorin. Sie führt das Relais und arbeitet tagsüber im Buchladen.

Élise Tremblay

Infiltratorin · Menschen

Eine Frau mit dunklen Locken und ruhiger Haltung. Sie führt das Relais in Montréal und verkauft tagsüber Bücher. Sie bietet ein Bett, eine Mahlzeit und eine Verbindung nach Europa. Sie spricht leise, mit einem leichten Akzent, und prüft jeden Besucher, bevor sie ihn eintreten lässt. Ihre Wohnung hat keine Türklingel.

Man kommt mit Voranmeldung über den Führungsoffizier, Anreise unter Legende. STILLWATER beobachtet jeden Flughafen.

Wer ankommt, bekommt ein Bett, eine Mahlzeit, eine Verbindung nach Europa und die Regel, keine Gespräche im Freien zu führen.

Die Wohnung hat keine Türklingel. Wer kommt, klopft dreimal, zweimal, einmal.

STILLWATER fotografiert jeden Besucher, und die Fotos landen in einer Datei, die O.D.I.N. nie sieht.

Relais Boston

Ein kleines Relais in Boston, ein Büro in einem Lagerhaus, Präsenzstufe 2. Es gibt einen Tisch, einen Stahlschrank, ein Funkgerät und einen Kaffeeautomaten, der nie repariert wird.

Thomas Walker ist Negotiator. Er führt das Relais und arbeitet tagsüber als privater Speditionsagent, eine Legende der Druckerei.

Thomas Walker

Negotiator · Menschen

Ein Mann mit ruhigen Händen und einem Anzug, der besser sitzt als das Lagerhaus. Er führt das Relais in Boston und kennt die Telefonnummern, die man braucht. Er bietet Kontakte und ein Fenster, das auf eine Mauer zeigt. Er spricht langsam und freundlich, aber er prüft jede Frage, bevor er antwortet. Sein Kaffeeautomat tropft.

Man kommt mit Voranmeldung und einer Legende, die STILLWATER nicht kennt. Der Weg führt durch das Lager, an Regalen mit Kisten vorbei, die niemand öffnet.

Wer ankommt, bekommt einen Kontakt, der weiß, wen man in Boston anruft, wenn man etwas braucht, und wen man nicht anruft.

Das Büro hat ein Fenster, das auf eine Mauer zeigt. Walker hat es so ausgesucht.

Walker war früher bei STILLWATER, und niemand weiß, warum er ging.

Schildwerkstatt Stuttgart

Die Werkstatt des Instituts liegt in Stuttgart, in einem Gewerbehof, getarnt als Metallbau. Dort stehen Werkbänke, Lötstationen und halbfertige Schilde. Ein Foto von Walter Gysin hängt an der Wand.

Werkmeister Jonas Ahrens ist Engineer. Er baut seit etwa zwanzig Jahren Schilde und kennt jeden Prototyp, der die Werkstatt verlässt.

Jonas Ahrens

Werkmeister · Menschen

Ein Engineer mit blauem Kittel und ruhigen Augen. Er baut seit etwa zwanzig Jahren Schilde und kennt jeden Prototyp, der die Werkstatt verlässt. Er bietet Reparaturen, die schneller gehen als im Institut, und Schilde, die besser laden. Er spricht wenig, aber er erklärt jeden Handgriff, wenn man fragt. Wer einen Schild abholt, muss ihn selbst testen.

Man kommt mit Auftrag des Instituts oder des Taktischen Zweigs, Anmeldung über den Engineer des eigenen Hortes.

Wer kommt, bekommt einen Schild, der besser lädt als der alte, oder eine Reparatur, die schneller geht als im Institut.

Ahrens trägt immer denselben blauen Kittel, und wer einen Schild abholt, muss ihn selbst testen.

Es gibt eine zweite Schildwerkstatt, deren Ort nicht einmal Ahrens kennt. Ihre Schilde laden besser als seine.

Saboteurschule Graz

Die Saboteure des Operativen Zweigs lernen ihr Handwerk in einer Werkstatt in Graz, die offiziell eine Berufsschule für Mechatronik ist. Dort gibt es Werkbänke, Prüfstände für Zünder, ein Klassenzimmer und ein langes Regal mit den Maschinen, an denen Rekruten ihre Abschlussprüfung abgelegt haben.

Werkmeisterin Petra Kowalczyk leitet die Werkstatt. Sie war Ingenieurin in Danzig und hat Brücken gebaut, bevor sie anfing, sie zu verstehen.

Petra Kowalczyk

Werkmeisterin · Menschen

Eine ehemalige Brückenbauerin aus Danzig mit kurzen Haaren und festem Blick. Sie leitet die Werkstatt in Graz und hält jede Maschine im Regal in Ordnung, auch die, die Rekruten sabotiert haben. Sie bietet Ausbildung in Sprengstoff, Elektronik, Mechanik und Statik. Sie spricht knapp und deutlich, als würde sie jeden Satz mit einem Werkzeug prüfen. Wer eine Maschine anfasst, ohne zu fragen, wischt eine Woche lang die Werkbänke.

Angehende Saboteure kommen für vier Monate zur Ausbildung. Andere Agenten kommen für Auffrischungen, angemeldet über ihren Führungsoffizier.

Wer kommt, lernt Sprengstoff, Elektronik, Mechanik, Statik und die Kunst des Unfalls: Sabotage so

auszuführen, dass jeder Gutachter hinterher an Materialermüdung, Wartungsfehler oder Pech glaubt. Die Abschlussprüfung ist eine Maschine, die ein Ausbilder gebaut hat. Der Rekrut hat einen Tag, um sie außer Betrieb zu nehmen, ohne dass der Ausbilder erkennt, wie.

An der Tür hängen die Regeln der Werkstatt. Die erste lautet: „Erst verstehen, dann zerlegen, dann zerstören. Nie in anderer Reihenfolge."

Es gibt einen Kurs, der nicht im Lehrplan steht, und wer ihn besucht, spricht nie darüber.

Das Stille Haus in den Alpen

Das Stille Haus ist ein schallisolierter Bunker in den französischen Alpen. Hier bildet der Taktische Zweig seine Echo-Operative aus. Die Ausbildung dauert vier Monate.

Truppführerin Hana Nowak leitet das Haus. Sie ist die Einzige, die Echo-Operative gemeinsam mit Psionen ausbildet, und sie hat dafür viel Ärger bekommen.

Hana Nowak

Truppführerin · Menschen

Eine Polin mit kurzem Haar und einem Ohr, das man für übernatürlich halten könnte. Sie leitet das Stille Haus und hört am Klang einer Stimme, ob jemand lügt. Sie bietet vier Monate Ausbildung im Hören und Senden. Sie spricht nur, wenn es nötig ist, und ihre Stimme ist leise, aber klar. Wer sie anlügt, merkt es daran, dass sie nicht mehr antwortet.

Angehende Echo-Operative kommen zur Ausbildung. Psionen kommen, wenn sie sich freiwillig für eine Abschlussprüfung melden: Der Rekrut löst eine Frequenzüberlagerung aus, während der Psion neben ihm steht, und redet danach mit ihm.

Wer kommt, lernt zuerst zu hören: Herzschläge durch Wände, Schritte in drei Stockwerken Entfernung, das Summen eines Kristalls in einer Bleikiste. Dann lernt er zu senden: Frequenzen, die Glas zerbrechen, Elektronik stören und das Gleichgewicht rauben.

Im Keller liegt ein Raum, dessen Wände der Psionik-Kern mit Legierung S ausgekleidet hat. Dort hört man nichts, nicht einmal den eigenen Herzschlag. Jeder Rekrut verbringt am Ende der Ausbildung eine Stunde darin.

Kiruna

Die alte Grube in Nordschweden ist offiziell stillgelegt. Aus ihrem Erz stammt Legierung S. Im Februar 1953 kamen hier elf Soldaten und ein Thaumaturg nicht aus einem Stollen zurück, der auf keinem Plan verzeichnet war.

Man kommt nicht hin. Die Grube ist gesperrt.

Wer dorthin geht, bekommt nichts.

Ashgroves Bericht beschreibt, was die Eskorte in dem Stollen fand, in einem einzigen Satz: „Es war schon wach."

Nordlicht

Der leere Stützpunkt von 1977 ist eine Sperrzone in Skandinavien. In dem Gebäude verschwanden am 14. Februar 1977 um 22:10 Uhr 41 Menschen.

Dort arbeitet niemand. Die Sperrzone wird von außen bewacht.

Man kommt nur mit Schwarzer Akte.

Wer dorthin geht, bekommt nichts, was er behalten will.

Im Büro des Stationsleiters hing ein Dienstplan mit einundvierzig Namen. Hinter jedem stand für den 14. Februar ein kleiner Haken: anwesend.

Solberg

Das Sanatorium am See ist eine Sperrzone in Schweden. Dort liegen die Räume, in denen 1938 die Kinder sangen, und die Wand mit den Kreisen.

Dort arbeitet niemand.

Man kommt nur mit Schwarzer Akte.

Wer dorthin geht, bekommt nichts, was er nicht schon kennt.

Akte Null handelt von Solberg, und sie ist nie geschlossen worden. Investigators aus ganz Europa ergänzen sie, sobald sie einen Faden finden, der dorthin führt.

Kapitel V.
REGIONEN UND REISEN

Regionen und Reisen

Die Welt von O.D.I.N. ist kein Hauptquartier, sondern ein Netz aus Horten, Relais, Archiven und Wegen, das von Europa bis nach Westafrika und Südamerika reicht, mit Relais in Asien und Nordamerika und einzelnen Agenten bis nach Ozeanien. Wer für die Organisation arbeitet, bewegt sich zwischen Regionen, in denen O.D.I.N. alles ist, und solchen, in denen schon der eigene Pass eine Gefahr darstellt. Dieses Kapitel beschreibt, was eine Zelle in den vierzehn Regionen der Welt erwartet, welche Stützpunkte es gibt, wer das Feld sonst beherrscht und wie Agenten von einem Ort zum anderen kommen.

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

Präsenz im Spiel

Die Präsenzstufe einer Region bestimmt, wie viel Rückendeckung eine Zelle vor Ort hat. Auf Stufe 5 und 4 gelten die vollen Regeln für Waffenkammern, Werkstätten und Krankenstationen. Auf Stufe 3 dauert jede Anforderung einen Tag länger. Auf Stufe 2 gibt es nur noch, was die Zelle mitgebracht hat. Auf Stufe 1 und 0 ist jede Probe, um Hilfe von O.D.I.N. zu bekommen, zwei Stufen schwerer, und eine verpatzte Täuschungsprobe kann die ganze Zelle verbrennen.

Stufe	Was die Zelle bekommt
5	Voller Zugriff auf Horte, Archive, Werkstätten und Krankenstationen. Polizei und Behörden sehen nach dem richtigen Anruf weg. Anforderungen mit den Wartezeiten des Grundregelwerks.
4	Ein Hort mit Waffenkammer und Werkstatt. Das Schleierprotokoll gilt. Anforderungen mit den Wartezeiten des Grundregelwerks.
3	Relais oder kleiner Hort, dazu ein Führungsoffizier in der Region. Anforderungen dauern einen Tag länger.
2	Keine eigenen Stützpunkte. Ausrüstung nur, was die Zelle mitbringt. Hilfe nur durch Partnerdienste.
1	O.D.I.N. arbeitet nur unter Legende. Wer auffliegt, ist auf sich allein gestellt. Hilfeproben zwei Stufen schwerer.
0	Ein Staat oder Dienst verfolgt O.D.I.N. aktiv. Einsätze nur mit Schwarzer Akte. Hilfeproben zwei Stufen schwerer.

Die Regionen

Mittel- und Westeuropa

Präsenzstufe 5. Das Herz der Organisation. Hier liegen die meisten Horte und zwei der vier großen Archive: das Institut in Bern und die Druckerei in Zürich. Dazu kommen Hort-3 in Hamburg, Hort-5 in Wien, Hort-7 in Lyon und die Werkstätten in Stuttgart, Graz und den Alpen. Seit 2011 ist die Region überlastet: mehr Fälle, mehr Kadetten, mehr Anforderungen, als die Horte bewältigen können. Eine Zelle bekommt hier fast alles, aber oft später als erwartet. Was sie beachten muss: In Westeuropa sind auch die Gegner zu Hause. Die Stiftung in Basel, Morrow Biologics und der Abend operieren in denselben Städten. Ein Ort, den man kennen sollte: der Botschaftskeller in Wien, der zum Hort-5 gehört und als stiller Weg für Kuriere und Diplomatengepäck dient.

Skandinavien

Präsenzstufe 5. Die Region mit den meisten Sperrzonen pro Einwohner. In Stockholm liegt die Registratur mit Akte Null, in Kiruna die stillgelegte Grube, aus der Legierung S stammt, und in Nordlicht der leere Stützpunkt von 1977. Die Region ist O.D.I.N.s ältester Boden, aber auch der empfindlichste. Eine Zelle muss hier mit kurzen Wegen und langen Erinnerungen rechnen. Die schwedischen Behörden halten das Schleierprotokoll seit Jahrzehnten, aber sie beobachten O.D.I.N. genau. Ein Ort, den man kennen sollte: die Registratur in Stockholm, das Zentralarchiv des Ermittlungszweigs, in dem jeder Investigator einmal in seiner Laufbahn Akte Null liest.

Britische Inseln

Präsenzstufe 5. Der älteste Partner des Schleierprotokolls. Hier liegen die Kammer in Wales, das Lager Ashgrove in Schottland und Hort-1 in London, dazu Hort-2 in Cardiff und Hort-4 in Oxford. Der britische Dienst arbeitet seit 1961 still mit O.D.I.N. zusammen und stellt Pässe, Akten und gelegentlich einen Hubschrauber. Eine Zelle kann hier mit schneller Hilfe rechnen, aber auch mit Protokoll: Die Briten wollen vor jedem Einsatz gefragt werden, der ihr Hoheitsgebiet betrifft. Ein Ort, den man kennen sollte: das Lager Ashgrove, wo die Soldiers ausgebildet werden. Man erzählt sich, dort gebe es einen Schießstand, auf dem nur nachts geübt wird und auf dem sich die Ziele von allein bewegen.

Osteuropa

Präsenzstufe 3. Seit 1991 wieder offen, aber nie ganz ohne Beobachtung. Hort-9 in Prag ist der erste Hort im Osten nach dem Kalten Krieg, mit zu vielen Kellern und zu wenig Leuten. Dazu kommen Relais in Warschau, Budapest und Bukarest. Die Region ist reich an alten Akten, alten Bunkern und alten Narben. Eine Zelle muss hier mit Verzögerung rechnen und mit einem russischen Dienst, der jede Bewegung verfolgt. Was sie beachten muss: Viele Kontakte aus der Zeit vor 1991 sind tot, abgetaucht oder gekauft.

Russland und Belarus

Präsenzstufe 0. Abteilung 13 beherrscht das Feld. Seit den Karpaten 1976 gilt jeder O.D.I.N.-Agent dort als feindlicher Kombattant. Es gibt keine Stützpunkte, keine Relais, keine Partner. Eine Zelle, die hier arbeitet, tut es mit Schwarzer Akte und ohne Netz. Ein Ort, den man kennen sollte: T-08, der erste dokumentierte Riss.

Nordamerika

Präsenzstufe 2. Das Feld gehört STILLWATER, dem Programm in den US-Diensten, das seit 1954 in wechselnden Behörden versteckt ist. O.D.I.N. unterhält Relais in Montréal und Boston und fragt vor jedem Einsatz höflich an. Eine Zelle bekommt hier keine Waffenkammer und keine Werkstatt, nur eine Unterkunft und einen Kontakt. Was sie beachten muss: STILLWATER duldet O.D.I.N., solange O.D.I.N. dort nichts findet. Ein Ort, den man kennen sollte: das Relais in Boston, ein Büro in einem Lagerhaus, das nach außen einer Spedition gehört.

Lateinamerika

Präsenzstufe 3. Hort-8 in Cusco ist der zweite Sitz der Alchemisten seit Quispe, untergebracht in einem Kloster der Kolonialzeit. Dazu kommen Relais in Mexiko-Stadt, Bogotá und Santiago. Die Region ist reich an Funden: In der Atacama liegt eine Sperrzone mit Felszeichnungen, die den Kreisen gleichen, und in Peru fand Tomás Quispe 1923 seine drei Kristalle. Eine Zelle kann hier mit Unterstützung rechnen, aber auch mit Sammlern, die schneller sind als O.D.I.N. Ein Ort, den man kennen sollte: die Minen um Cusco, aus denen seit 2011 mehr Kristallfunde kommen als in den dreißig Jahren davor.

Westafrika

Präsenzstufe 4. Hort-6 in Lagos ist der erste Hort außerhalb Europas, gegründet 1966, stark im Operativen Zweig. Dazu kommen Relais in Accra, Dakar und Abidjan. Die Region ist Harmattans Heimat und ein Knotenpunkt für Wege nach Südamerika und Europa. Eine Zelle bekommt hier gute Ausrüstung und erfahrene Führungsoffiziere, aber auch Hitze, Verkehr und eine Stadt, die nie schläft. Was sie beachten muss: Viele Geschäfte laufen über Mittelsmänner, und nicht alle sind zuverlässig. Ein Ort, den man kennen sollte: der Hafen von Lagos, über den O.D.I.N. Fracht bewegt, die in keinem Manifest steht.

Nordafrika und Naher Osten

Präsenzstufe 3. In Kairo liegt seit 2012 Hort-10, der jüngste Hort. In Anatolien liegt Holloways erste Kammer aus dem Jahr 1923, bewacht von einem kleinen Archiv des Kollegiums. Dazu kommen Relais in Tunis, Casablanca und Amman. Eine Zelle muss hier mit politischer Instabilität rechnen und mit Grenzen, die sich schneller schließen als öffnen. Ein Ort, den man kennen sollte: die erste Kammer in Anatolien, in der Holloway ihre sieben Kristalle fand und die bis heute als stiller Ort für Thaumaturgen gilt.

Zentralasien und Himalaya

Präsenzstufe 2. Dorjes Kloster im Himalaya wird von einem einzigen Invoker betreut, dem einzigen ständigen O.D.I.N.-Posten in der Region. Dazu kommen gelegentliche Relais in Almaty und Taschkent, die nur bei Bedarf besetzt werden. Die Region gilt als geduldet, weil niemand sonst dorthin will. Eine Zelle ist hier weitgehend auf sich gestellt und muss mit Höhen, Kälte und Wegen rechnen, die es auf keiner Karte gibt. Ein Ort, den man kennen sollte: das verlassene Kloster, in dem Pemba Dorje neun Jahre blieb und lernte, zu rufen, was gewartet hatte.

Ostasien

Präsenzstufe 1. Japan ist verdeckt zugänglich, mit Einzelagenten unter Legende. China ist für O.D.I.N. ein weißer Fleck, auf dem ein eigener Dienst sitzt, über den fast nichts bekannt ist: das Siebte Büro. Es gibt Hinweise auf eine Stelle, die Erdbeben vorhersagt und dabei auffallend oft Orte nennt, an denen kurz danach Risse aufgehen. Eine Zelle, die hier arbeitet, tut es ohne Rückendeckung und ohne die Möglichkeit, schnell abgezogen zu werden. Ein Ort, den man kennen sollte: Chengdu, wo ein Agent 2016 ermittelte und danach um Versetzung ins Archiv bat.

Südasien, Südostasien

Präsenzstufe 2. Vereinzelte Relais in Mumbai, Bangkok und Jakarta, dazu ein Netz aus Kontakten, die meist aus

dem Kunsthandel stammen. Die Region ist reich an Kristallfunden und arm an Leuten, die sie verstehen. Eine Zelle kann hier mit lokalen Helfern rechnen, aber nicht mit Waffen oder Werkstätten. Was sie beachten muss: Viele Funde verschwinden auf Märkten, bevor O.D.I.N. sie erreicht. Ein Ort, den man kennen sollte: die Altstadt von Varanasi, wo ein Antiquarian des Ermittlungszweigs einen Laden betreibt, der nach außen Tee verkauft.

Ozeanien

Präsenzstufe 1. Verdeckte Einzelagenten in Australien und Neuseeland, meist unter Legende als Forscher, Journalisten oder Rentner. Ein Relais in Sydney wurde 2009 aufgegeben, aus Gründen, die in einer Schwarzen Akte stehen. Eine Zelle ist hier auf sich allein gestellt und muss jede Bewegung selbst finanzieren. Ein Ort, den man kennen sollte: die Wetterstation Kerrigan Point auf einer Insel im Südpolarmeer, die eine Stiftung betreibt und von der aus O.D.I.N. den Südpazifik beobachtet, ohne eigene Leute dort zu haben.

Antarktis und Ozeane

Präsenzstufe 1. Keine Stützpunkte. Beobachtung über Forschungsstationen und Tauchprogramme, seit Kepler und Hassan mit wachsender Sorge. Eine Zelle, die hier arbeitet, ist Teil einer Expedition, die offiziell etwas anderes erforscht. Was sie beachten muss: Die Ozeane sind tief, dunkel und nicht leer. Ein Ort, den man kennen sollte: der Kreis aus Licht in viertausend Metern Tiefe, den Hassans Tauchboot gefilmt hat.

Wie O.D.I.N. reist

O.D.I.N. bewegt Menschen, Kisten und Nachrichten auf Wegen, die in keinem Fahrplan stehen. Wer für die Organisation reist, tut es selten unter eigenem Namen und nie ohne Grund. Die wichtigsten Wege sind das Diplomatengepäck der Partnerdienste, der Botschaftskeller in Wien, Frachtflüge von Firmen, die Stiftungen gehören, Hubschrauber mit Genehmigung von Ares und ein Netz aus toten Briefkästen, das von Lissabon bis Helsinki reicht.

Das Diplomatengepäck ist der sicherste Weg. Der britische, der französische und ein Dutzend anderer Dienste stellen O.D.I.N. seit 1961 still Plätze in ihren Kurierflügen zur Verfügung. Eine Kiste aus Bern erreicht so in weniger als einem Tag jedes Partnerland, ohne Zoll und ohne Kontrolle. Der Preis ist Protokoll: Jede Sendung wird registriert, jede Abweichung gemeldet. Wer das Diplomatengepäck nutzt, hinterlässt eine Spur, die im Zweifel von einem Partnerdienst gelesen werden kann.

Der Botschaftskeller in Wien ist ein Sonderfall. Er gehört zu Hort-5 und dient als stiller Weg für Kuriere und Diplomatengepäck.

Frachtflüge sind der Alltag. O.D.I.N. gehört kein Flugzeug, aber rund ein Dutzend Firmen, die Stiftungen gehören, fliegen regelmäßig zwischen Europa, Westafrika und Lateinamerika. Ihre Maschinen transportieren Obst, Maschinenteile und gelegentlich Kisten, deren Inhalt nicht auf dem Frachtbrief steht. Wer mitfliegt, reist als Besatzung, als Techniker oder als Frachtbegleiter. Die Flüge sind billig und unauffällig, aber langsam: Ein Flug von Lagos nach Cusco kann drei Tage dauern, mit Zwischenlandungen auf Pisten, die nur bei Tageslicht anfliegbar sind.

Hubschrauber sind Ares' Domäne. Der General des Taktischen Zweigs genehmigt Einsätze, bei denen eine Zelle schnell in eine Sperrzone oder aus ihr heraus muss. Die Maschinen sind alt, laut und fliegen tief, aber sie erreichen Orte, die kein Flugzeug ansteuern kann. Wer einen Hubschrauber anfordert, braucht einen guten Grund und einen Führungsoffizier, der bei Ares für ihn bürgt.

Tote Briefkästen sind das Rückgrat der stillen Kommunikation. Das Netz reicht von Lissabon bis Helsinki und umfasst Hunderte von Orten: ein Hohlraum in einer Friedhofsmauer, ein Spind im Hauptbahnhof, ein Buch in einer Bibliothek, das nie ausgeliehen wird. Nachrichten werden in verschlüsselten Kurznotizen hinterlegt, von Kurieren abgeholt und an den nächsten Knoten gebracht. Ein Brief von Stockholm nach Kairo braucht so fünf bis sieben Tage, aber er hinterlässt keine Spur, die ein Dienst mitlesen könnte. Die Adressen der toten Briefkästen stehen in den Köpfen der Führungsoffiziere, nicht auf Papier.

Wer für O.D.I.N. reist, bekommt eine Legende, einen Pass und eine Geschichte. Die Druckerei in Zürich stellt alles her: Identitäten, die einer Kontrolle standhalten, und Biografien, die ein Gespräch überstehen. Ein Agent reist nie als Agent, sondern als Ingenieur, als Journalist, als Rentner auf Kreuzfahrt. Die Legende ist der eigentliche Pass. Der Pass ist nur Papier.

Im Spiel bedeutet Reisen selten eine Probe. Die Wege sind etabliert, die Papiere gut. Erst wenn etwas schiefgeht, wird gewürfelt: eine Grenzkontrolle, die länger dauert, ein Zollbeamter, der nachfragt, ein Partnerdienst, der eine Sendung öffnet. Dann sind die Fertigkeiten der Agenten gefragt: Täuschung, Überzeugen, Heimlichkeit, Kryptografie. Und wenn die Probe scheitert, ist die Reise nicht zu Ende. Sie fängt erst an.

Zwischenfälle unterwegs

W6	Zwischenfall
1	Grenzkontrolle mit Nachfragen. Ein Zollbeamter will wissen, warum der Pass so neu ist. Probe auf Täuschung gegen Machbar (2). Bei Misserfolg wird die Zelle eine Stunde festgehalten, und ein Führungsoffizier muss anrufen.
2	Der tote Briefkasten ist leer. Die Nachricht wurde abgeholt, aber nicht von O.D.I.N. Probe auf Wahrnehmung gegen Schwer (3), um Spuren zu finden. Bei Misserfolg bleibt unklar, wer die Nachricht hat.
3	Der Kontakt erscheint nicht. Der Mittelsmann am Flughafen ist nicht da. Probe auf Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, ob gewartet oder geflohen werden sollte. Bei Misserfolg verliert die Zelle einen halben Tag.
4	Die Fracht ist beschädigt. Eine Kiste ist aufgegangen, der Inhalt sichtbar. Probe auf Heimlichkeit gegen Schwer (3), um sie zu sichern, bevor jemand hinsieht. Bei Misserfolg sieht ein Fremder, was nicht für ihn bestimmt ist.
5	Funkstille. Das Funkgerät rauscht, das Relais antwortet nicht. Probe auf Technik gegen Machbar (2), um die Störung zu finden. Bei Misserfolg ist die Zelle für den Rest der Reise ohne Verbindung.
6	Ein Partnerdienst stellt Fragen. Ein Verbindungsmann will wissen, warum die Zelle hier ist. Probe auf Überzeugen gegen Schwer (3). Bei Misserfolg wird der Einsatz um einen Tag verzögert, und der Führungsoffizier muss berichten.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Horte der Welt, die Stützpunkte von O.D.I.N.

Autor und Herausgeber: David Ger
Rückmeldungen und Kontakt: david.ger.bs@gmail.com
Alle Bücher und der Charaktergenerator: odin-rpg.pages.dev

Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger