O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

NORDLICHT 1977

EINE KAMPAGNE FÜR DIE SPIELLEITUNG

von David Ger

Inhalt

Kapitel 1: Einführung für die Spielleitung 4

Worum es geht 5
Die dreißig Jahre auf einen Blick 5
Was der Band voraussetzt 6
Sitzung null 6
Mit „Die Tür“ kombinieren 6
Aufbau des Bandes 7
Karte K1: Europa 1947 bis 1977 8

Kapitel 2: Wie man das erste Team spielt 9

Feste Punkte und offene Punkte 10
Spielerwissen als Spannung 10
Die Gruppe Frachtbrief 11
Zeitsprünge und Zwischenjahre 11
Das Nachfolger-System 12
Das Dienstbuch 13
Aufbau eines Einsatzes 14
Regeln am Tisch 14

Kapitel 3: Epochenregeln 15

Die Organisation je Abschnitt 16
Ränge und Anrede 17
Technik je Jahrzehnt 17
Laufzeiten und Reisen 17
Grundregelwerk und Arsenal 17
O.D.I.N.-Ausrüstung mit Jahr 18
Brandmunition ab 1953 19
Aschesilber ab 1955 19
Subklassen nach Jahr 19
Tauschliste für die Startausrüstung 20
Geld und Spesen 21
Der Schleier vor 1961 22

Kapitel 4: Die Figuren der Zeit 23

Figuren mit feststehendem Schicksal 24
Altertabelle 24
Porträts 25
Weitere Figuren 31

Abschnitt I: Die Gründung (1947 bis 1953) 33

Einsatz 1: Frachtbrief 34
Einsatz 2: Stille 42
Karte K3: Grube Kiruna 50
Karte K4: Die Registratur, 1948 51
Einsatz 3: Tod und Leben 52
Karte K5: Die Druckerei in Zürich 62
Einsatz 4: Elf 63
Zwischenjahre 1948 bis 1952 70

Abschnitt II: Das Silber (1955 bis 1961) 72

Einsatz 5: Innenseite 73
Karte K2: Die Kammer in Wales 80
Einsatz 6: Ozon 81

Karte K6: Porthcarn, Cornwall ... 89
Einsatz 7: Grüne Planen ... 90
Karte K7: Grüne Planen ... 98
Einsatz 8: Die zwölfte Partei ... 99
Zwischenjahre ... 106

Abschnitt III: Die Kaskade (1969 bis 1976) ... 109

Einsatz 9: Elster ... 110
Einsatz 10: Zehn nach zehn ... 118
Karte K8: Die Halle der Kaskade ... 126
Einsatz 11: Sieben ... 127
Karte K9: Kloster Sfântul Ioan ... 135
Zwischenjahre 1970 bis 1975 ... 136

Abschnitt IV: Nordlicht (Winter 1976 bis Februar 1977) ... 138

Der Stützpunkt ... 139
Der letzte Winter ... 139
So spielt man den Abschnitt ... 139
Einsatz 12: Zweihundertzwölf ... 140
Karte K10: Der Nachtzug nach Narvik ... 148
Einsatz 13: Nordlicht ... 149
Karte K11: Stützpunkt Nordlicht, Lageplan ... 156
Karte K12: Stützpunkt Nordlicht, Grundriss ... 157

Die Nacht ... 158

Wie man die Nacht spielt ... 159
Der Dienstplan ... 159
Der Abend im Stützpunkt ... 160
Astrid Solheims Weg ... 162
Haugens Suchtrupp ... 163
Der letzte Satz ... 164

Nach Nordlicht ... 165

Die Tage danach ... 166
Die einundvierzig Beerdigungen ... 167
Wer zu spät kam ... 168
1979 und danach ... 169
Brücken zu „Die Tür“ ... 169
Brücken zu „Graue Akten“ ... 171

Anhang: Agenten, Gegner, Ausrüstung ... 172

Anhang A: Sechs fertige Agenten ... 173
Anhang B: Gegner der Epoche ... 179
Anhang C: Ausrüstung nach Jahr ... 183

Kapitel 1. EINFÜHRUNG

Worum es geht

Dieser Band erzählt die Geschichte des ersten O.D.I.N.-Teams. Die Spieler führen diese Gruppe von März 1947 bis zur Nacht von Nordlicht am 14. Februar 1977. Sie sind nicht nur Zeugen. Sie sind die ersten Agenten der Organisation.

Der Satz des Bandes lautet: Was in der Chronik des Spielleiterbuchs steht, geschieht. Wie es geschah, entscheidet der Tisch. Das ist die zentrale Regel. Die festen Punkte der Chronik sind nicht verhandelbar. Der Weg dorthin ist offen. Die Spieler wissen das. Sie spielen nicht gegen die Chronik, sondern in ihr.

Die Gruppe trägt in der Welt keinen Namen wie „Zelle“. Hallström legt ihre Berichte ab 1948 unter dem Stichwort „Frachtbrief“ ab. Bald nennen die Leute sie so: die Gruppe Frachtbrief. Das Wort „Zelle“ benutzt nur der Spielleitungstext.

Wer stirbt, hinübergeht, ausbrennt, überläuft oder abtritt, wird ersetzt. Der alte Agent bildet einen Schützling aus. Der Schützling tritt an seine Stelle. So bleibt die Gruppe über dreißig Jahre erhalten. Die Spieler führen nicht dieselben Figuren von 1947 bis 1977. Sie führen eine Linie.

Das Ende steht fest. In der Nacht von Nordlicht öffnet sich eine Tür. 41 Menschen gehen hindurch. Jeder Spieler entscheidet für seinen Agenten: Ist er im Stützpunkt, wenn die Tür aufgeht? Oder kommt er mit Astrid Solheim zu spät? Beides ist tragisch. Beides verträgt sich mit dem Kanon.

Die dreißig Jahre auf einen Blick

Die Tabelle zeigt die festen Punkte; Festlegungen des Bandes tragen (neu). Sie ist das Rückgrat des Bandes. Jede Zeile ohne (neu) ist ein fester Punkt. Die Einsätze 1 bis 13 stehen in den Abschnitten I bis IV. Die Jahre dazwischen füllen die Zwischenjahre.

Jahr	Ereignis	Einsatz
Abschnitt I: Die Gründung (1947 bis 1953)		
1947	Erstes Kürzel O.D.I.N., Vertrag über Kristallhoheit, Frachtbrief, Hort-1 London, stiller Hohlraum bei Kiruna (neu: November)	1: Frachtbrief; 2: Stille (Teil A)
1948	Institut, Registratur, Legierung S, Aktenfarben	2: Stille
1949	Kappe, Öffnung	2: Stille (Teil B)
1950	Sundqvist kommt, Wendland liest Protokoll der Apothekerin	Zwischenjahr
1951	Lerche in Göteborg, Beobachter für jeden Psion	Zwischenjahr
1952	Sperrhelm, Legendenbüro, Kinderzimmer, Register, Ek liest Protokolle	3: Tod und Leben
1953	Elf Tote von Kiruna, Brandmunition, Weiße Akten, Hort-2 Cardiff	4: Elf
Abschnitt II: Das Silber (1955 bis 1961, Zwischenjahre 1954 bis 1968)		
1954	Taktischer Zweig, Lager Ashgrove, STILLWATER, Auktion in Lissabon, Astrid Solheim findet ihren Kristall	Zwischenjahr
1955	Aschesilber, Messer Nr. 1, Silber der Gefallenen in Hort-1	5: Innenseite
1956	Astrid im Kollegium, Legende Aigner, Uhrmacher, Wallins Dunkelkammer	Zwischenjahr
1957	Sander kommt zurück, erste vollständige Rissmessung, Werkstatt Graz	6: Ozon
1958	Der Konvoi, Hort-3 Hamburg	7: Grüne Planen
1959	Holloway geht durch die Tür, erster Brief an die Stahltür	8: Die zwölfte Partei
1960	Von den 31 leben noch 22, Margot heiratet	Zwischenjahr
1961	Schleierprotokoll, Zahlenstation, Penhallow stirbt, Hort-4 Oxford, Registratur wird Ermittlungszweig	8: Die zwölfte Partei
1962	Nachtigall in Wien, Beryllium, Sundqvist hört auf, Britt Holm stirbt, Harzdorf	Zwischenjahr
1963	Berglund, Neuro-Helm Mk. I, Helmtag	Zwischenjahr
1964	Hort-5 Wien, Lehrhelm	Zwischenjahr
1965	Sundqvists Gutachten in der Schwarzen Bibliothek	Zwischenjahr
1966	Hort-6 Lagos	Zwischenjahr
1968	Lütticher Regel, Adeyemi, Dorje stirbt, Druckerei legt „Erleuchtete“ an	Zwischenjahr
Abschnitt III: Die Kaskade (1969 bis 1976)		

Jahr	Ereignis	Einsatz
1969	Elster tritt in den Operativen Zweig ein	9: Elster
1970	Kantor übernimmt den Psionik-Kern von Marek	Zwischenjahr
1971	Kaskade in Wales, Regel der Zwölf, Märta stirbt laut Akte, Kantor abgesetzt	10: Zehn nach zehn
1972	Neuro-Helm Mk. II, versiegelter Umschlag	Zwischenjahr
1973	Mercier angeworben, Ingrid Solheim geboren (neu: September)	Zwischenjahr
1974	Kantor verschwindet, Echo-Operative, Hort-7 Lyon	11: Sieben
1975	Nordlicht nimmt erste Kristalle auf (neu)	Zwischenjahr
1976	Karpaten, Frequenzüberlagerung, Kjell Haugen trägt sich als dritter Name auf der Armschiene Nr. 114 ein	11: Sieben (Teil B); 12: Zweihundertzwölf (ab November)
Abschnitt IV: Nordlicht (Winter 1976 bis 14. Februar 1977)		
1977	Nordlicht, 14. Februar, 22:10 Uhr, 41 Menschen gehen hindurch	13: Nordlicht

Was der Band voraussetzt

Zum Spielen braucht die Spielleitung das Grundregelwerk und das Spielleiterbuch. Das Grundregelwerk liefert die Fertigkeiten, Proben und Schadensregeln. Das Spielleiterbuch liefert die Chronik, die Organisation und die offenen Geheimnisse. Ohne diese beiden Bücher fehlt dem Band das Fundament.

Empfohlen ist das Arsenal. Die Ausrüstung der Agenten ändert sich über dreißig Jahre. Das Arsenal hilft, Waffen und Gerät je nach Jahrzehnt richtig zu wählen. Kapitel 3 nennt für die O.D.I.N.-Ausrüstung das Jahr; Anhang C gibt jedem Gegenstand aus Grundregelwerk und Arsenal eine Spalte „ab“.

Der Band „Die Tür“ ist keine Voraussetzung, aber eine starke Empfehlung. „Die Tür“ spielt fünfzig Jahre nach Nordlicht, am 14. Februar 2027. Dieser Band erzählt die Vorgeschichte. Wer „Die Tür“ kennt, sieht die Brücken. Wer „Die Tür“ nicht kennt, verpasst nichts Notwendiges. Der Band funktioniert allein.

Alle Proben laufen nach dem Grundregelwerk. Eine Probe steht immer als Fertigkeit gegen Stufe (Zahl), etwa „Wahrnehmung gegen Schwer (3)“. Gewürfelt wird mit dem passenden Attribut nach Grundregelwerk. Die Schwierigkeiten nennt der Einsatz. Die Spielleitung legt sie fest, wenn der Tisch improvisiert.

Sitzung null

Vor dem ersten Einsatz hält die Spielleitung eine Sitzung null. Sie spricht die Themen an, die in diesem Band vorkommen. Nicht als Warnung. Als Absprache.

Der Band handelt von geholten Kindern. O.D.I.N. nimmt Kinder, die im Schlaf singen. Manche werden geöffnet. Etwa jedes dritte Kind stirbt dabei. Das ist Kanon. Die Spieler können das nicht ändern. Sie können nur entscheiden, wie ihre Agenten damit umgehen.

Der Band handelt von Toten. Die Zeitleiste kennt viele Tote: die elf, die in Kiruna als tot gelten, die drei von der Kaskade, die 41 von Nordlicht, für die die Druckerei Tode erfindet. Spieleragenten können sterben. Das System der Schützlinge fängt das auf. Der Tod ist kein Ende der Kampagne. Er ist ein Übergang.

Der Band handelt von Verrat. Nicht jeder Verrat ist böse. Manche Figuren verlassen O.D.I.N., weil sie es nicht mehr ertragen. Manche werden zu Feinden, weil sie eine andere Antwort auf dieselbe Frage geben. Die Spieler dürfen das. Ihre Agenten dürfen zweifeln, überlaufen, ausbrennen.

Der Band endet mit einem sicheren Ende. Wer im Stützpunkt ist, geht durch die Tür und kommt im Band nicht zurück; offiziell ist er tot. Wer zu spät kommt, lebt mit der Schuld. Beides ist tragisch. Beides verträgt sich mit dem Kanon. Die Spielleitung sagt das in der Sitzung null. Nicht als Drohung. Als Versprechen: Das Ende steht fest. Der Weg dorthin gehört dem Tisch.

Die Spielleitung fragt nach Grenzen und Schleiern. Welche Gewalt soll im Spiel vorkommen? Welche nur angedeutet werden? Welche nicht? Der Band ist nüchtern, aber er ist kein Horrorband. Trotzdem: Kinder verschwinden, Menschen sterben, Dinge öffnen sich. Der Tisch legt fest, was er zeigt und was er verdeckt.

Mit „Die Tür“ kombinieren

Der Band funktioniert vor „Die Tür“, nach „Die Tür“ oder verschränkt.

Vor „Die Tür“ gespielt, ist dieser Band die Vorgeschichte. Die Spieler wissen nicht, was 2027 geschieht. Sie erleben 1977 zum ersten Mal. Die Brücken in Kapitel „Nach

Nordlicht“ sind dann für die Spielleitung, nicht für die Spieler.

Nach „Die Tür“ gespielt, ist dieser Band die Vorgeschichte, im Rückblick gespielt. Die Spieler kennen die Kantine, die 41 Tassen, das Radio. Sie wissen, was aus Nordlicht wurde. Jetzt spielen sie, wie es dazu kam. Das erzeugt eine andere Spannung: keine Überraschung, sondern Vertiefung.

Verschränkt gespielt, wechselt der Tisch zwischen den Bänden. Eine Sitzung 1977, eine Sitzung 2027. Das ist anspruchsvoll, aber lohnend. Die Verbindungen werden sichtbar: dieselben Orte, dieselben Gegenstände, dieselben Fragen.

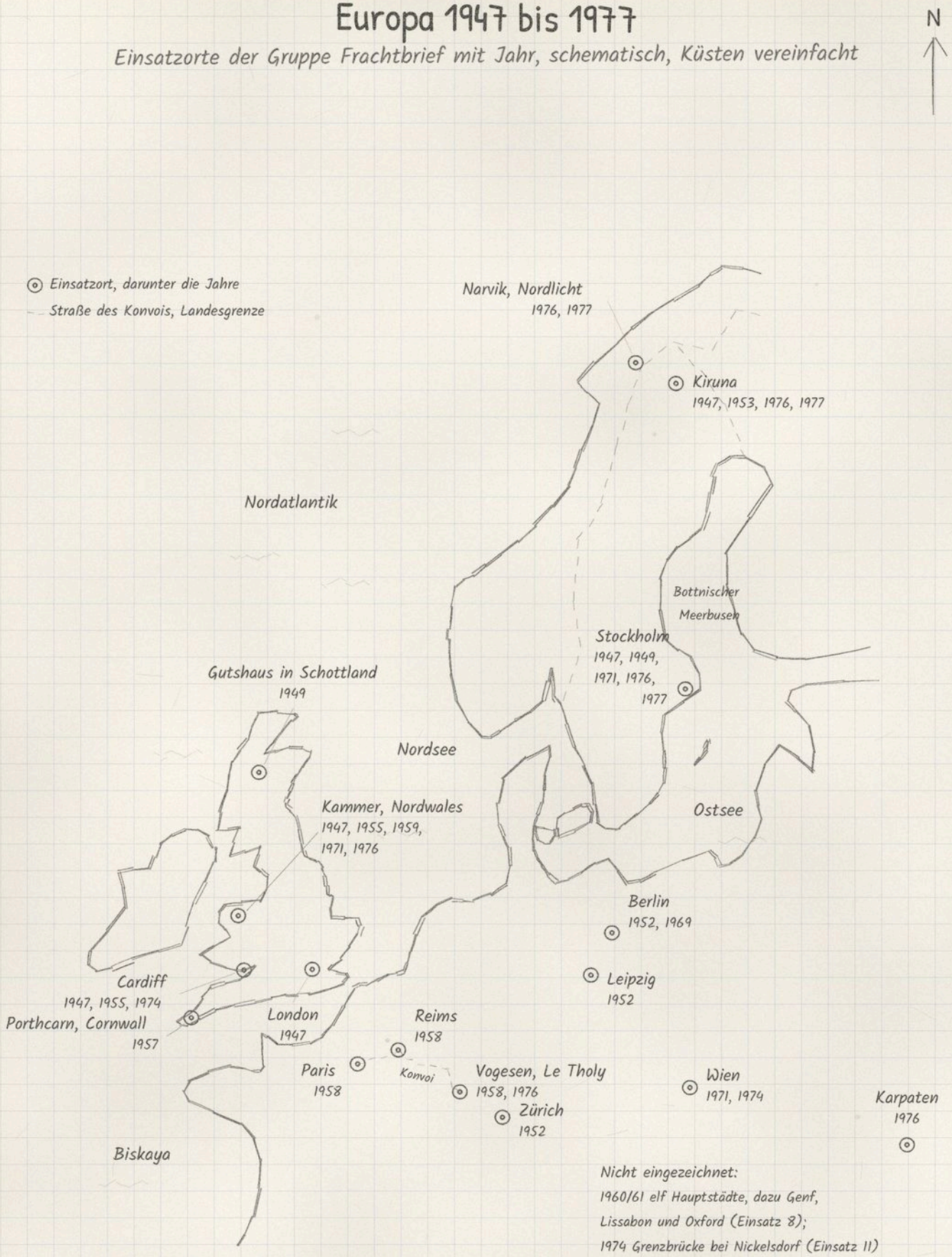
Was Spieler von „Die Tür“ schon wissen, verändert nichts an diesem Band. Die Zeitleiste steht fest. Die offenen Geheimnisse bleiben offen. Sphinx bleibt namenlos. Was hinter der Tür ist, erzählt dieser Band nicht. Beide Bände zusammen ergeben ein Bild. Keiner löst den anderen auf.

Aufbau des Bandes

Kapitel 2 erklärt, wie man das erste Team spielt: feste Punkte und offene Punkte, Spielerwissen als Spannung, die Gruppe Frachtbrief, Zeitsprünge und Zwischenjahre, das Nachfolger-System, das Dienstbuch, den Aufbau eines Einsatzes. Kapitel 3 liefert die Epochenregeln: Organisation je Abschnitt, Ränge und Anrede, Technik je Jahrzehnt, O.D.I.N.-Ausrüstung mit Jahr, Brandmunition, Aschesilber, Subklassen nach Jahr, Geld und Spesen, Schleier vor 1961. Kapitel 4 stellt die Figuren der Zeit vor: vierzehn Porträts mit Alter je Einsatz, feststehendem Schicksal, Stimme und Zitat, dazu eine kurze Liste weiterer Figuren. Die vier Abschnitte erzählen die Einsätze: Die Gründung (1947 bis 1953), Das Silber (1955 bis 1961), Die Kaskade (1969 bis 1976) und Nordlicht (Winter 1976 bis 14. Februar 1977). Die Abschnitte I bis III enthalten Einleitung, Einsätze und Zwischenjahre, Abschnitt IV die Einleitung und die Einsätze 12 und 13. Das Kapitel „Die Nacht“ beschreibt den 14. Februar 1977: Ablauf Stunde um Stunde, der Dienstplan, Astrid Solheims Weg, Kjell Haugens Suchtrupp. Das Kapitel „Nach Nordlicht“ zieht die Folgen: Epiloge, die 41 Beerdigungen, 1979, Brücken zu „Die Tür“ und „Graue Akten“. Der Anhang bringt sechs fertige Agenten, Gegner der Epoche und die Ausrüstung nach Jahr für Grundregelwerk und Arsenal. Die zwölf Karten stehen bei den Einsätzen, die 57 Handouts im Begleitheft.

Europa 1947 bis 1977

Einsatzorte der Gruppe Frachtbrief mit Jahr, schematisch, Küsten vereinfacht



Kapitel 2.
DAS ERSTE TEAM

Feste Punkte und offene Punkte

Der Band spielt von März 1947 bis zum 14. Februar 1977, 22:10 Uhr. In dieser Zeit geschieht alles, was in der Chronik des Spielleiterbuchs steht. Das ist der Satz des Bandes. Er steht über jeder Sitzung, jedem Einsatz, jeder Zwischenjahre-Szene.

Was in der Zeitleiste steht, geschieht. Wie es geschah, entscheidet der Tisch.

Die Spielleitung kennt die Zeitleiste. Die Spieler kennen Teile davon, wenn sie andere Bücher gelesen haben. Der Reiz liegt nicht darin, die Ereignisse zu verhindern. Der Reiz liegt darin, in ihnen zu stehen.

Ein fester Punkt ist ein Ereignis, das nicht geändert werden kann. Das erste Kürzel 1947. Der stille Hohlraum im November 1947. Die elf Toten von Kiruna im Februar 1953. Das erste Aschesilber im April 1955. Die Kaskade am 14. Oktober 1971, 22:10 Uhr. Nordlicht am 14. Februar 1977, 22:10 Uhr.

Wenn der Tisch versucht, einen festen Punkt zu verhindern, hat die Spielleitung drei Werkzeuge.

Der Umweg. Die Welt findet einen anderen Weg zum selben Ereignis. Die Spieler verhindern, dass die Bleikiste die Kammer verlässt? Dann reist ein anderer Kristall, und der Frachtbrief trägt eine andere Nummer. Die Spieler warnen die Eskorte vor Kiruna? Dann geht Ashgrove trotzdem, weil der Deckel durch ist und sonst niemand da ist. Das Ereignis bleibt. Der Weg ändert sich.

Der Preis. Der Tisch kann das Wie eines festen Punktes ändern, wenn er bereit ist, dafür zu zahlen. Ein Agent, der in Kiruna einen Mann rettet, der eigentlich fallen sollte, rettet ihn. Aber jemand anderes geht an seiner Stelle. Oder der Agent trägt von da an eine Belastung. Oder ein Schützling kommt zu früh zum Einsatz. Der Preis ist nie eine Regelstrafe. Der Preis ist eine Geschichte. Nennt ein Einsatz als Preis „Vertrauen“, meint er das Verhältnis zu dieser Figur, nicht den Vertrauenswert der Gruppe.

Die Zeugenschaft. Manche festen Punkte sind zu groß für die Gruppe. Die Kaskade. Nordlicht. Hier ist die Rolle der Gruppe nicht, das Ereignis zu lenken. Ihre Rolle ist, dabei zu sein, zu sehen, zu berichten. Zeugenschaft ist keine Niederlage. Zeugenschaft ist eine Aufgabe. Wer die Kaskade überlebt, trägt sie in die nächsten Einsätze. Wer zu spät kommt, trägt Nordlicht in Kapitel „Nach Nordlicht“ und in die Brücken zu „Die Tür“.

Nie bestrafen, immer tragisch machen. Wer die Zeitleiste kennt, spielt nicht gegen sie, sondern in ihr. Der Tisch entscheidet nicht, ob Nordlicht geschieht. Der Tisch entscheidet, wer in der Nacht vor der Tür steht, wer im Stützpunkt ist, wer zu spät kommt. Das ist die Tragödie. Das ist das Spiel.

Spielerwissen als Spannung

Die Spieler wissen Dinge. Wer das Grundregelwerk gelesen hat, kennt O.D.I.N. als Organisation mit Rängen, Zellen, Führungsoffizieren. Wer „Die Tür“ gelesen hat, kennt die Nacht von Nordlicht, die 41, die stehen gebliebenen Uhren. Wer die Klassenbücher gelesen hat, kennt Figuren wie Ashgrove, Marsh, Hallström, Wendland.

Dieses Wissen ist keine Gefahr. Es ist Spannung.

Der Spieler, der „Die Tür“ kennt, weiß, dass Gunnar Solheim einer der 41 ist. Wenn seine Agentin im Februar 1977 in Nordlicht steht und Gunnar Solheim über den Flur geht, weiß der Spieler, was dieser Mann in einer Woche sein wird. Die Agentin weiß es nicht. Der Tisch spielt diese Spannung. Sie ist das beste Werkzeug des Bandes.

Die Spielleitung nutzt das Wissen der Spieler auf drei Arten.

Erstens: Vorgriff. Ein Spieler kennt die Kaskade? Dann zeigt die Spielleitung 1971 früh die Halle, den Kreis auf dem Boden, die abgelegten Helme. Der Spieler erkennt den Ort. Die Figur nicht. Die Spannung steigt, lange bevor etwas geschieht.

Zweitens: Fehldeutung. Die Spieler kennen die offizielle Version. „Elf Tote in Kiruna.“ Sie wissen nicht, was wirklich geschah, bis ihre Agenten dabei sind. Sie kennen das Gerücht „Nordlicht war kein Unfall“ aus den Spielerbüchern. Der Band zeigt, was der Tisch daraus macht. Das Wissen der Spieler ist ein Teil der Legende. Die Wahrheit entsteht am Tisch, soweit ein Punkt offen ist. Was feststeht, bleibt fest.

Drittens: Zeugenschaft als Auftrag. Wer das Ende kennt, spielt auf das Ende zu. Die Frage ist nicht, ob Nordlicht geschieht. Die Frage ist, was die eigene Figur in der letzten Woche tut, wen sie warnt, wem sie schreibt, was sie mitnimmt, wo sie steht. Das Wissen der Spieler macht die Entscheidungen der Figuren schwerer, nicht leichter.

Die Spielleitung sagt den Spielern in der Sitzung null: Ihr dürft alles wissen, was ihr aus den Büchern wisst. Eure Figuren wissen es nicht. Der Band lebt von diesem Unterschied.

Die Gruppe Frachtbrief

Die Spieler führen die erste Gruppe, die unter dem Kürzel arbeitet. In der Welt heißt sie nicht Zelle. Das Wort Zelle entsteht erst 1989, nach Elsters Verrat. Vorher gibt es Gruppen und Trupps.

Die Gruppe der Spieler bekommt ihren Namen 1948. Hallström legt ihre Berichte unter dem Stichwort „Frachtbrief“ ab. Die Leute sagen bald: die Gruppe Frachtbrief. Es ist kein offizieller Name. Es ist ein Aktendeckel, der zu einem Ruf wird.

Die Gruppe Frachtbrief hat keine feste Struktur. Sie ist kein Trupp der Eskorte, kein Psionik-Kern, keine Abteilung. Sie ist das, was die Einsätze aus ihr machen. Mal arbeitet sie mit Marsh, mal mit Ashgrove, mal mit Hallström. Einen Führungsoffizier gibt es nicht. Die Aufträge kommen von Marsh, von Ashgrove, von Hallström, von Marek, von einer Siegelwahrerin oder als Fernschreiben des Rates. Der Rat selbst tritt nie auf. Die Gruppe sieht ihn nie.

Die Verbindungen der Gruppe sind die Figuren der Zeit. Evelyn Marsh gibt die Einsätze des Operativen Zweigs. Sie rekrutiert nach Geschichten, nicht nach Akten. Ashgrove gibt die Einsätze der Eskorte und später des Taktischen Zweigs. Den Spitznamen Hammer, den der Flurfunk ab 1954 seinem Zweig gibt, mag er nicht, aber er erträgt ihn. Hallström gibt ab 1948 die Einsätze der Registratur, ab 1961 des Ermittlungszweigs. 1947 ist er selbst Ziel von Einsatz 1. Er stellt Fragen, die niemand beantworten will. Marek gibt die Einsätze der Psionen, nur bis 1970. Sie besteht auf der Kappe und sagt nicht, warum. Die Siegelwahrerinnen geben die Einsätze des Kollegiums. Sie sprechen selten, und wenn sie sprechen, dann in Kreisen.

Die Gruppe Frachtbrief ist keine Zelle, weil sie nicht abgeschottet ist. Ihre Mitglieder kennen andere Agenten, andere Gruppen, andere Zweige. Sie tauchen in den Berichten anderer auf. Sie sind ein Teil der frühen Organisation, nicht ihr Gegenteil.

Zeitsprünge und Zwischenjahre

Die Einsätze des Bandes liegen in den Jahren 1947, 1947 bis 1949, 1952, 1953, 1955, 1957, 1958, 1959 bis 1961, 1969, 1971, 1974 bis 1976, 1976 und 1977. Zwischen den Einsätzen liegen Jahre. Diese Jahre werden nicht übersprungen. Sie werden gespielt.

Eine Zwischenjahre-Szene dauert eine halbe bis eine Seite. Sie läuft so ab.

Erstens: Die Spielleitung erzählt ein festes Ereignis aus der Tabelle der Zwischenjahre. 1950: Sundqvist kommt, Wendland hängt das Protokoll der Apothekerin auf. 1962: Britt Holm fährt am 21. Dezember in den Harz und kommt nicht zurück. 1973: Ingrid Solheim wird geboren, eine Geburtsanzeige aus Bergen.

Jahr	Feste Ereignisse	Mögliche Szene
1948	Institut, Registratur, Legierung S, Aktenfarben	in Einsatz 2
1950	Sundqvist kommt; Wendland hängt das Protokoll der Apothekerin auf	Sundqvist fragt nach den Kreisen von Solberg
1951	Lerche in Göteborg; Beobachter für jeden Psion	ein Agent der Gruppe wird Beobachter des Spielerpsions
1952	Sperrhelm; Ek liest die Protokolle; der Schachtürke verliert gegen Hallström	die Gruppe trägt das Schachbrett; was Hallström fragt, hört niemand
1954	Taktischer Zweig, Lager Ashgrove; STILLWATER; Psychotronik; Auktion in Lissabon; Astrid findet ihren Kristall	ein Agent bietet in Lissabon für das Kollegium
1956	Astrid im Kollegium; Legende Aigner; der Uhrmacher; Wallins Dunkelkammer; Inschrift in Hort-1	ein Agent der Gruppe trägt als Erster die Legende Aigner
1957	Sander kommt zurück	in Einsatz 6
1960	Von den 31 leben noch 22; Margot heiratet	Appell der Einunddreißig
1962	Nachtigall in Wien; Beryllium; Sundqvist hört auf; 21. Dezember: Britt Holm fährt in den Harz	die Gruppe bringt sie zum Zug; sie kommt nicht zurück

Jahr	Feste Ereignisse	Mögliche Szene
1963	Berglund; Neuro-Helm Mk. I; Helmtag	der Beobachter übergibt dem Spielerpsion den Helm
1964 bis 1966	Hort-5 Wien, Lehrhelm, Hort-6 Lagos	Umzug, Ausbildung von Schützlingen
1968	Lüttich; Adeyemi; Dorje stirbt; Sonderzug des Uhrmachers; die Erleuchteten	Druckerei lässt hundert Siegelringe anfertigen (GA, Akte 8 „Das Zweite Licht“)
1970	Marek geht, Kantor übernimmt	Abschied von Marek, danach tritt sie im Band nicht mehr auf
1972	Mk. II; versiegelter Umschlag; Brief der sieben Ausgebrannten	ein Ausgebrannter aus Einsatz 10 schreibt der Gruppe
1973	Mercier angeworben; Ingrid Solheim geboren	eine Geburtsanzeige aus Bergen
1975	Nordlicht (Neubau von 1974) nimmt die ersten Kristalle auf	erste Transporte nach Norden, Besichtigung

Zweitens: Jeder Spieler erzählt eine Sache, die sein Agent in diesen Jahren tat. Kein Einsatz, keine Konfrontation. Eine Sache. Ein Gespräch, ein Umzug, ein Brief, ein Schützling, eine Beobachtung. Die Sache darf das feste Ereignis berühren, aber sie darf es nicht verändern.

Drittens: Alterung, EP, Übergaben. Zu Beginn eines Abschnitts gilt die Alterung (siehe Nachfolger-System). Wer einen Schützling hat, schreibt ihm EP gut. Wer abtritt, übergibt. Wer bleibt, trägt die Jahre weiter.

Die Zwischenjahre sind keine Pause. Sie sind der Grund, warum die Einsätze wehtun. Wer 1953 in Kiruna war, trägt das bis 1977. Wer 1962 Britt Holm zum Zug gebracht hat, denkt an sie, wenn 1971 die Zahlenstation verstummt. Die Zwischenjahre machen aus einer Reihe von Einsätzen ein Leben.

Das Nachfolger-System

Jeder Agent hat ein Geburtsjahr. Wer 1947 mit 25 beginnt, ist 1977 55. Wer mit 18 beginnt, ist 48. Wer mit 35 beginnt, ist 65. Das empfohlene Startalter 1947 liegt zwischen 18 und 35. Die Einunddreißig sind 1947 junge Erwachsene. Ein Spielerpsion kann einer von ihnen sein.

Alterung. Zu Beginn jedes Abschnitts gilt für jeden Agenten ab 45: minus 1 auf ein körperliches Attribut nach Wahl, also ST, GE oder KO, nicht unter 1. Dafür plus 1 auf WE oder GL, Höchstwert 6. Ab 60 zusätzlich minus 1 auf Athletik oder Ausdauer. Das Alter nimmt körperlich und gibt geistig. So bleibt ein alter Agent spielbar, aber verändert.

Werte-Stufen je Abschnitt. Die Spalte „EP je Zwischenzeit“ gilt einmal für die Zwischenjahre des Abschnitts, nicht je Jahr.

Abschnitt	Beginn	Mindest-EP beim Eintritt	EP je Zwischenzeit	Typisch am Ende	Titel
I Gründung	1947	20 (Kriegserfahrung)	·	um 45	keine Ränge; alte Dienstgrade als Anrede; Kreise des Kollegiums
II Silber	1955	60	+10	um 95	Titel entstehen; ab 1961 gilt die Rangleiter
III Kaskade	1969	110	+20	um 150	Veteran
IV Nordlicht	1976	150	+10	um 175	Veteran, einzelne Schattenoffiziere

EP je Einsatz. Es gilt die Regel des Grundregelwerks: EP gibt es nach jedem Einsatz, im Nachspiel, nicht nach jeder Sitzung. Grundwert nach Aktenfarbe: Weiß 2, Grau 4, Rot 5, Schwarz 7, ein Einsatz ohne Akte (1947) 2. Dazu +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus und +1 je aufgenommenem Faden. Dauert ein Einsatz länger als drei Abende, darf die Spielleitung nach dem dritten Abend 2 EP als Abschlag vergeben. Die Sprünge über Jahre fangen die EP je Zwischenzeit und die Mindest-EP der Abschnitte auf.

Ausbilden. Ab Einsatz 2 benennt jeder Agent einen Schützling. Der Schützling ist eine Nichtspielerfigur mit eigenem Bogen, als Kadett erschaffen. Er erhält die Hälfte der EP, die sein Mentor ab der Benennung bekommt. Einmal je Abschnitt spielt der Spieler eine kurze Ausbildungsszene. Danach bekommt der Schützling plus 1 auf eine Fertigkeit, die der Mentor auf

4 oder höher hat. Jeder Agent hat höchstens einen Schützling zugleich. Der Schützling ist die Zukunft der Figur. Er ist auch ihre Verwundbarkeit.

Übergabe. Der Schützling übernimmt, wenn der Agent stirbt, hinübergeht, ausbrennt, in eine Stille muss, zu den Offenen wechselt, in einer Legende verschwindet oder abtritt. Seine EP sind die gesammelten Schützlings-EP, mindestens aber die Mindest-EP des laufenden Abschnitts. Dazu bekommt er ein Vermächtnis. Das Vermächtnis ist plus 1 auf eine Fertigkeit des Mentors, wenn diese auf 4 oder höher ist. Oder ein Gegenstand: ein Stück Aschesilber, auf dessen Innenseite der Name des Mentors kommt. Ein Notizbuch. Eine Kappe oder ein Helm. Ein Kristall nur mit Zustimmung des Kollegiums. Oder ein Kontakt. Oder, nach Tod oder Ruhestand, der Codename als Reihe, also Salz-2, nach dem Vorbild der Folio-Reihe; im Ermittlungszweig wird nur Folio vererbt. Die Übergabe ist eine Szene. Sie wird gespielt, nicht abgehakt.

Die alte Hand. Wer abtritt, ohne zu sterben, wird Nichtspielerfigur. Sein Spieler darf ihn einmal je Einsatz für eine Szene spielen. Die alte Hand ist keine zweite Figur. Sie ist ein Echo. Ein Anruf, ein Brief, ein Besuch, ein Rat. Mehr nicht.

Passende Nachfolger je Klasse und Zeit.

Klasse	1947 bis 1954	1955 bis 1968	1969 bis 1977
Soldier	Rekrut der Eskorte	Lager Ashgrove; ab 1961 Shadow Paratrooper	ab 1974 Echo-Operative
Agent	Rekrutin Marshs, ab 1952 mit Legende	Druckerei, Werkstatt Graz (Saboteur)	Spy, Negotiator
Scientist	Mitarbeiter des Instituts (ab 1948)	Physicist, Biochemist, Engineer	Engineers mit eigener Abteilung
Psion	eine andere von den Einunddreißig	ab etwa 1955 ein geöffnetes Kind (Durchbruch mit 12 bis 16)	geöffnete Kinder mit Mk. I, ab 1972 Mk. II
Thaumaturg	Lehrling des Kollegiums (Kristall nur nach Kristallbuch)	ab 1956 Chronomancer, ab etwa 1960 als Schüler Solheims	alle Schulen
Investigator	Registratur, ab 1949 Antiquarian, ab 1950 Cryptanalyst	ab 1953 Profiler (bei Ek)	ab 1963 Journalist

Nie: ein Healer im Feld vor 1989. Präkognitive und Elementaristen nur als seltene Einzelfälle. Das ist eine Regel des Bandes, keine Empfehlung.

Für neue Agenten und Schützlinge liegen im Heft „Nordlicht 1977: Handouts“ drei leere Vordrucke, je einer für eine Zeit: die Karteikarte von 1948 (Handout N55), der Personalbogen des Rates von 1961 (N56) und der Rechnerausdruck von 1977 (N57).

Das Dienstbuch

Die Chronik der Gruppe heißt Dienstbuch. Es ist kein Spielbuch. Es ist das Gedächtnis des Bandes. Die Spielleitung führt es. Jeder Eintrag ist kurz, sachlich, datiert. Das Dienstbuch speist die Nacht und die Brücken zu „Die Tür“.

Was eingetragen wird, steht fest.

DAS DIENSTBUCH

Einträge:

- Welcher Agent wo war, mit Datum und Einsatz.
- Welche Namen auf welche Innenseite kamen. Jedes Stück Aschesilber trägt innen einen Namen. Das Dienstbuch verzeichnet sie.
- Welche Klarnamen 1952 ins Register gingen. Wer eine Legende bekam, steht im Dienstbuch mit beiden Namen.
- Wer 1971 im Kreis saß. Die Kaskade hat eine Teilnehmerliste. Das Dienstbuch bewahrt sie.
- Der letzte Satz jedes Agenten am 14. Februar 1977. Jeder Spieler, dessen Figur in Nordlicht ist oder zu spät kommt, sagt einen letzten Satz. Die Spielleitung trägt ihn ein.

Das Dienstbuch ist kein Regelwerk. Es ist ein Dokument. In der letzten Sitzung liest die Spielleitung daraus vor. Dann entscheidet jeder Spieler, wo seine Figur steht, am Samstag, 12. Februar 1977, nach der Tauschplatz-Regel aus Kapitel „Die Nacht“.

Aufbau eines Einsatzes

Jeder Einsatz folgt demselben Aufbau. Vorbild ist die Mission in „Die Tür“, erweitert um zwei Kästen.

Der Kopf. Aktenfarbe, sofern es sie schon gibt. Ursprung. Kanon-Ereignis. Im Mittelpunkt. Ein Beispiel: Einsatz 4, Elf. Graue Akte, die rot wird. Ursprung Stimme, Verwandelte. Kanon-Ereignis: die elf Toten von Kiruna, Februar 1953. Im Mittelpunkt: Soldier, Thaumaturg.

Worum es geht. Ein Satz, was der Einsatz erzählt. Kein Auftragstext, sondern eine thematische Klammer. Bei Elf: Was die Gruppe tut, wenn das Undenkbare aus dem Berg kommt, und was sie davon mitnimmt.

Briefing. Wer gibt den Auftrag? Marsh, Ashgrove, Hallström, Marek, eine Siegelwahrerin, ein Fernschreiben des Rates. Einen Führungsoffizier gibt es nicht. Das Briefing ist kurz, oft zu kurz. Die Figuren wissen weniger als die Spieler. Das ist gewollt.

Knoten. Drei Hinweise, die zur nächsten Szene führen. Die Drei-Hinweise-Regel gilt. Kein Hinweis darf von einer einzelnen Probe abhängen. Die Knoten sind offen, nicht linear. Die Gruppe entscheidet, welchen Hinweisen sie folgt.

Konfrontation. Der Moment, in dem der Einsatz sich entscheidet. Nicht unbedingt ein Kampf. Ein Gespräch, eine Tür, eine Entscheidung. In Kiruna ist die Konfrontation die Nacht im Stollen. In Frachtbrief ist sie der Moment, in dem die Kiste übergeben wird und der junge Mann im grauen Mantel keinen Namen nennt.

Nachspiel. Was bleibt. EP, Dienstbuch, Fäden, Belastungen, Schützlinge. Das Nachspiel ist kurz. Es schließt den Einsatz und öffnet die Zwischenjahre.

Jeder Einsatz enthält zudem die Figuren der Zeit mit Alter, Handouts und Verbindungen. Der Dienstbuch-Eintrag gehört zum Nachspiel. Die Zwischenjahre schließen den Einsatz ab und führen zum nächsten.

Zwei Kästen gehören zu jedem Einsatz.

WAS FESTSTEHT

Die Kanonpunkte, die der Tisch nicht ändert. Bei Elf: Die Eskorte geht mit 14 Mann in den Stollen. Drei überleben. Elf Soldaten kommen nicht zurück. Das Kollegium schickt zwei Thaumaturgen. Einer zieht einen Kreis, der kein Bannkreis ist, antwortet dem Ding in der Wand und bleibt drüben; der andere spricht nie wieder über Kiruna. Die Maske wird gefunden. Am 12. März führt Hallström die Weiße Akte ein. Ashgrove überlebt und schreibt die Namen nicht auf.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

Die offenen Punkte, mit Folgen für spätere Einsätze. Bei Elf: Welche Spieleragenten zu den vierzehn gehören. Höchstens zwei überleben neben Ashgrove. Ob ein Spielerthaumaturg im Kreis bleibt oder der ist, der schweigt. Ob ein Agent einen Mann rettet und dafür einen Preis zahlt. Ob ein Schützling zum ersten Mal sieht, was ein Riss ist. Ob ein Agent dem Ding antwortet, statt zu schießen.

Was feststeht, ist Kanon. Was der Tisch entscheidet, ist die Geschichte. Beides steht nebeneinander. Der Satz des Bandes gilt in jedem Kasten.

Regeln am Tisch

Proben werden immer genannt als Fertigkeit gegen Schwierigkeit, mit einer Zahl in Klammern. Die Namen kommen aus dem Grundregelwerk. Die Schwierigkeiten sind Stufen von Einfach (1) bis Unmöglich (5). Wahrnehmung gegen Machbar (2). Athletik gegen Schwer (3). Okkultismus gegen Sehr schwer (4). Keine neuen Probenregeln.

Der Band löst keine offenen Geheimnisse. Sphinx bleibt für die Spieler namenlos. Was hinter der Tür ist, erzählt der Band nicht. Was die Stimme ist, bleibt offen. Wer die Kinder 1938 holte, bleibt offen. Die Spielleitung weiß, was sie weiß. Die Spieler wissen, was ihre Figuren wissen. Dazwischen liegt der Band.

Die Nacht von Nordlicht ist das Ende. Jeder Spieler entscheidet, ob sein Agent im Stützpunkt ist, wenn die Tür aufgeht, oder mit Astrid Solheim zu spät kommt. Der letzte Satz jedes Agenten kommt ins Dienstbuch. Dann ist der Band zu Ende.

Was in der Zeitleiste steht, geschieht. Wie es geschah, entscheidet der Tisch.

Kapitel 3.
EPOCHENREGELN

Die Organisation je Abschnitt

O.D.I.N. ist 1947 ein Kürzel ohne festen Namen, eine Vereinbarung zwischen Kollegium, Rat und einer Handvoll Männern, die aus dem Krieg kamen. Die Gruppe, die die Spieler führen, arbeitet unter diesem Kürzel, ohne Zelle zu sein. Hallström legt ihre Berichte ab 1948 unter dem Stichwort „Frachtbrief“ ab. Bald nennt man die Gruppe danach: die Gruppe Frachtbrief. Das Wort „Zelle“ benutzt nur der Spielleitungstext.

Die Struktur wächst mit den Jahrzehnten. Was 1947 ein Stahlschrank in London und eine Wand in Stockholm sind, ist 1977 ein Netz aus sieben Horten, einem Institut, einem Ermittlungszweig, einem Legendenbüro, einem Taktischen Zweig, der Kammer in Wales, dem Archiv in den Vogesen und Nordlicht. Für die Spieler ändert sich in dreißig Jahren vor allem, wer ihnen Aufträge gibt und wer ihre Berichte liest.

Abschnitt	Struktur	Verbindung
1947 bis 1953	Kürzel ohne festen Namen; Eskorte; Operativer Zweig unter Marsh; Kollegium; ab 1948 Institut und Registratur; Psionik-Kern (die 31); keine Zellen; Akten Grau, Rot, Schwarz; Psionen mit Kappe (ab 1949), Beobachter (ab 1951), Sperrhelm (ab 1952)	Marsh, Ashgrove, Hallström direkt
1955 bis 1961	ab 1954 Taktischer Zweig; ab 1961 Ermittlungszweig; Horte 1 bis 4; keine Zellen; Akten auch Weiß (ab März 1953); Psionen mit Kappe, Beobachter und Sperrhelm, Mk. I und Helmtag erst ab 1963; Lütticher Regel und Regel der Zwölf gibt es noch nicht	Registratur, Kollegium, Fernschreiben des Rates
1969 bis 1977	Horte 1 bis 7, Echo-Operative ab 1974, Nordlicht; keine Zellen (erst 1989); Akten wie heute; Psionen mit Mk. I, ab Oktober 1971 Regel der Zwölf, ab 1972 Mk. II; Lütticher Regel seit 1968; Regel der Verteilung, 12-Agenten-Regel, zwei Trupps, Tassen, Arktisanzug, Bedampfung mit Legierung S erst nach Nordlicht	Fernschreiben des Rates; kein Führungsoffizier

Zellen gibt es in der Epoche nicht. Gruppen arbeiten zweigübergreifend. Die Regel der Verteilung, die 12-Agenten-Regel, die Regel der zwei Trupps, die Tassenregel, der Arktisanzug und die Bedampfung mit Legierung S gelten erst nach Nordlicht. Wer im Band danach sucht, sucht vergebens. Wer sie aus dem Grundregelwerk kennt, darf sie nicht vor 1977 anwenden. Die Lütticher Regel gilt ab 1968, die Regel der Zwölf ab Oktober 1971.

Aktenfarben: Grau, Rot, Schwarz ab 1948, Weiß ab März 1953. Klarnamen stehen in Akten. Legenden werden archiviert, nicht verbrannt. Das Legendenbüro in Zürich führt ab 1952 ein Register mit den Klarnamen aller Hände.

Ränge und Anrede

1947 gibt es keine O.D.I.N.-Ränge. Wer aus einer Armee kommt, behält die Anrede. Major Ashgrove bleibt Major. Sergeant Doyle bleibt Sergeant. Leutnant Haugen ist 1977 Leutnant, weil er den Dienstgrad aus seiner Zeit beim Militär mitbringt. Das Kollegium kennt Kreise und Titel. Ein Thaumaturg wird mit seinem Kreis angeredet, ein Magister mit seinem Titel.

Titel entstehen in den Fünfzigern. Aus Rekruten der Eskorte werden Agenten des Taktischen Zweigs. Aus Hallströms Leuten werden Ermittler. Aus Marshs Rekruten werden Agenten des Operativen Zweigs. Die Rangleiter, die das Grundregelwerk kennt, gilt ab 1961 überall. Wer vorher einen Titel trägt, trägt ihn als Gewohnheit, nicht als Dienstgrad.

Für die Spieler heißt das: Im ersten Abschnitt sind sie Kriegsheimkehrer, Wissenschaftler, Psionen, Thaumaturgen. Sie haben Namen, keine Nummern. Im zweiten Abschnitt bekommen sie Titel. Im dritten Abschnitt sind sie Veteranen. Im vierten Abschnitt einzelne Schattenoffiziere.

Technik je Jahrzehnt

Vierziger. Fernschreiber und Telegramm sind die schnellen Wege. Ferngespräche laufen über das Fernamt mit Wartezeit. Im Feld steht das Feldtelefon, im Tornister der Röhrenfunk. Fotografiert wird mit Kleinbildkamera oder Minox, gefilmt auf 16 mm. Ton kommt auf Drahttonband. Gereist wird mit Nachtzug, Fähre und Propellerflugzeug. Ein Brief von Stockholm nach London braucht zwei bis fünf Tage. Ein Fernschreiben braucht Stunden. Ein Auslandsgespräch braucht eine Stunde Wartezeit.

Fünfziger. Das Magnetband-Tonbandgerät wird tragbar. Münztelefone stehen an Bahnhöfen und Postämtern. Transistorradios passen in den Mantel. Polaroid liefert Bilder in Minuten. Mikrofilm ersetzt Aktenberge. Jeder Hort hat einen Fernschreiber. Hubschrauber sind selten und teuer. Briefe brauchen weiter zwei bis fünf Tage, Fernschreiben Stunden, Auslandsgespräche eine Stunde Wartezeit.

Sechziger. Ab 1963 gibt es die Kompaktkassette. Selbstwählferndienst ersetzt das Fernamt. Richtmikrofone hören Gespräche über Plätze hinweg. Lochkarten und Großrechner halten Einzug im Institut. Der Ermittlungszweig bleibt bei Karteikarten. Die ersten Restlichtverstärker sind Militärtechnik. Düsenflugzeuge verkürzen Reisen. Briefe brauchen zwei bis fünf Tage, Fernschreiben Stunden, Ferngespräche Minuten.

Siebziger. Taschenrechner passen in die Tasche. In Nordlicht steht ein Rechner mit Terminal. Tragbare Funkgeräte halten Trupps zusammen. Hubschrauber sind Regel, nicht Ausnahme. Farbfilm dokumentiert Tatorte. Fax und Videorekorder sind selten, aber vorhanden.

NIE IM BAND

Mobiltelefon, GPS, Rechnernetze, Drohne. Energie- und Plasmawaffen, Laptop, Satellitentelefon, faltbare Drohne, EMP, Naniten, Implantate, Neuralverstärker der heutigen Art, Mental-Scanner. Keines dieser Dinge kommt im Band vor. Wer sie aus dem Grundregelwerk kennt, vergisst sie für diesen Band.

Laufzeiten und Reisen

Briefe brauchen im Inland zwei Tage, im Ausland fünf. Fernschreiben brauchen Stunden. Ferngespräche in den Vierzigern und Fünfzigern eine Stunde Wartezeit, ab den Sechzigern Minuten. Nachtzüge sind die zuverlässigste Art, Europa zu durchqueren. Propellerflugzeuge fliegen langsamer, Düsenflugzeuge schneller, Hubschrauber nur kurze Strecken. Wer 1947 von London nach Stockholm will, reist anderthalb Tage auf See und einen halben Tag im Zug. Wer 1977 von London nach Narvik will, fliegt am Morgen und ist am Abend dort, wenn das Wetter mitspielt.

Grundregelwerk und Arsenal

Jede Zeile der Arsenal-Übersicht und der Ausrüstung im Grundregelwerk bekommt eine Spalte „ab“. Die vollständige Jahresspalte steht in Anhang C. Beispiele: Armeerevolver, Bajonett, Bockflinte, Brecheisen, Feuerwehraxt, Eisenkette, Feldtelefon, Bleischürze und Enterhaken gibt es vor 1947. Der tragbare Geigerzähler kommt ab 1950. Gummigeschoss, Beanbag-Patrone und Compoundbogen gibt es ab 1970. Der ballistische Helm aus Aramid kommt ab 1978. Dienstpistole .40, DNA-Tupfer-Set, automatischer Defibrillator, farbige Kontaktlinsen, Funk-Bewegungsmelder und Abschirmbeutel gibt es erst nach 1977. Energie- und Plasmawaffen, Laptop, Satellitentelefon, faltbare Drohne, EMP, Naniten, Implantate, Neuralverstärker der heutigen Art und Mental-Scanner kommen im Band nie vor.

O.D.I.N.-Ausrüstung mit Jahr

Gegenstand	Ab	Hinweis
Kristallbuch	1923	Pflicht ab 1947
Bleikisten	1940	Standard für Kristalltransporte
Bannkreis	vor 1947	Penhallows Lehre
Eskorte mit Kriegswaffen	1947	Stahlhelme, keine Rüstung
Stimmgabel von Wales	1947	Zwischen den ersten Kisten gefunden
Legierung S	1948	Ekbergs Schmelze
Waage, Mikroskope, Röntgenröhre	1948	Institut
Aktenfarben Grau, Rot, Schwarz	1948	Hallströms Ordnung
„Nie allein mit einer Probe“	1948	Institut
Kappe	1949	14 Plättchen Legierung S
Öffnung	1949	Mareks Verfahren
Stille	spätestens 1951	Abschirmzelle
Beobachter	1951	Für jeden Psion
Sperrhelm	1952	Sperrt die Gabe, auf Anordnung (Lerche als Erster)
Legenden der Druckerei	1952	Klarnamen ins Register der Hände
Kinderakten	1952	Ein Tod und ein Leben
Brandmunition	1953	Erste Charge Herbst 1953
Salzsäckchen	1953	Linke Brusttasche
Ofentüren	1953	Behelfsrüstung
Weiße Akte	1953	Ab 12. März
Maske aus dem Stollen	1953	Grauer Kristall, gefunden in Kiruna
Kompass ohne Norden	1953	Ashgroves Kompass zeigt auf Risse
Lager Ashgrove	1954	Sechs Monate Ausbildung
Aschesilber	1955	Nummeriert, Namen innen
Zeitzünder des Uhrmachers	1956	Der Uhrmacher aus Biel
Chronomancer	1956	Solheim als erste
Rissmessung	1957	Druck, Temperatur, Magnetfeld, Ozon
Messkoffer	1957	Standard für das Institut
Probensicherung	1957	Standard für das Institut
Rissdetektoren	1960er	Holz und Messing
Kühlhaus	1960er	Für Proben
Schleierprotokoll	1961	Keine Unterschriften
Zahlenstation	1961	Jede Nacht 3 Uhr
HALO-Sprünge	1961	Shadow Paratroopers
Beryllium-Isolierung	1962	Für Kristalle und Artefakte
Neuro-Helm Mk. I	1963	„Koffer“, Papierstreifen
Helmtag	1963	Übergabe des Helms durch den Beobachter
Lehrhelm	1964	Für die Ausbildung
Neuralverstärker	kurz nach 1963	Institut
Lütticher Regel	1968	Nach dem Vorfall von Lüttich
Prototyp 0417	1968	Hofers Arbeit
Keramik-Kevlar-Anzüge	1970er	Für den Taktischen Zweig
Elsters Code	1970er	Für den Operativen Zweig
Schild als Prototyp	1970er	Hofer; Frequenzforschung mit Mercier
Regel der Zwölf	1971	Nach der Kaskade
Tonbänder von 1971	1971	Aus der Halle
Neuro-Helm Mk. II	1972	Plombe, Magnetband, fast 2 kg
Versiegelter Umschlag	1972	Der Präkognitiven
Echo-Operative	1974	Taktischer Zweig
Frequenzüberlagerung	1976	Merciers Verfahren
Nordlicht-Sonde	1977	Steht am Treppenabgang; Aufbau im Januar 1977 (Vorschlag Einsatz 12)
Rechner in Nordlicht	1977	Mit Terminal
Hubschrauber, Sturmgewehre, Truppfunk	1977	Im Taktischen Zweig

Gegenstand	Ab	Hinweis
12-Agenten-Regel, Regel der Verteilung, zwei Trupps, Tassenregel, Arktisanzug, Bedampfung mit S	nach Nordlicht	Erst nach dem 14. Februar 1977
Stormbreaker	1979	Erst nach Nordlicht
Zellen	1989	Erst nach Nordlicht
Healer im Feld	1989	Erst nach Nordlicht
Mk. III	1990	Erst nach Nordlicht

Ränge, Psion-Klassen und Sold in Euro sind im Kanon nicht datiert; der Band setzt die Rangleiter auf 1961.

Brandmunition ab 1953

Vor der ersten Charge im Herbst 1953 gilt die Kiruna-Regel. Danach gibt der Rüstmeister ein Magazin je Einsatz aus. Brandmunition wirkt gegen die Stimme, nicht gegen Tote oder Fremde. Gegen Tote hilft sie so wenig wie gewöhnliche Munition. Gegen Fremde wirken gewöhnliche Waffen voll; Brandmunition hilft nicht besser.

KIRUNA-REGEL

Vor der ersten Charge Brandmunition im Herbst 1953 verursachen gewöhnliche Waffen gegen Wesen aus Rissen keinen Schaden. Schutz bieten nur Bannkreise, Zauber und Rückzug. Salz hält vielleicht auf. Niemand weiß, ob es nicht doch geholfen hat. Wer in Kiruna dabei war, sagt nichts. Wer überlebt hat, zählt die Namen. Ab Herbst 1953 gelten für gewöhnliche Waffen die Werte des Bedrohungsatlas.

Brandmunition ist Dienstausrüstung. Sie wird vor dem Einsatz ausgegeben, nach dem Einsatz gezählt. Verlorene Magazine kosten Vertrauen. Leere Hülsen werden eingesammelt, wenn die Lage es zulässt. Der Rüstmeister in Hort-2 Cardiff führt Buch über jede Patrone.

Aschesilber ab 1955

Ab April 1955 gibt es Aschesilber. Jedes Stück wird nummeriert, der Name des Trägers steht innen. In den Fünfzigern gibt es nur wenige Dutzend Stücke. Messer Nr. 1 trägt Ashgrove. Armschiene Nr. 114 trägt Haugen ab 1976. Silber der Gefallenen wird in Hort-1 gesammelt. Aschesilber wird nie für Abschüsse verliehen. Verlust kostet Vertrauen wie heute. Ein Stück Aschesilber zu verlieren, ist schlimmer als ein verlorenes Magazin Brandmunition. Es ist ein Stück Geschichte, ein Name, ein Versprechen.

Subklassen nach Jahr

Klasse	Verfügbar 1947	Später
Soldier	Eskorte-Veteran	Shadow Paratrooper 1961, Echo-Operative 1974; Stormbreaker, Techno, Nanotech nicht im Band
Agent	Infiltrator, Negotiator, Assassin, Spy; Saboteur ab 1957 (Werkstatt Graz)	Keine neuen Subklassen im Band
Scientist	Als zivile Fachkraft; im Institut ab 1948 Physicist, Engineer, Biochemist	Astrobiologist nur als Pennington-Nachfolge; Cyberneticist nie
Psion	Telepath, Telekinetic	Precognitive und Elementarist als Einzelfall; Psychic Healer nicht im Feld
Thaumaturg	Thaumaturgist, Alchemist, Illusionist, Invoker unter Aufsicht	Chronomancer ab 1956
Investigator	Paranormal Detective	Antiquarian 1949, Cryptanalyst 1950, Profiler 1953, Journalist 1963

Die Subklassen des Grundregelwerks, die hier nicht genannt sind, existieren im Band nicht. Wer einen Scientist spielt, ist vor 1948 eine zivile Fachkraft ohne Institut. Wer einen Psion spielt, gehört zu den Einunddreißig, wenn er 1947 beginnt. Später geschaffene Psionen sind geöffnete Kinder mit Kappe (ab 1949), ab 1963 Mk. I, ab 1972 Mk. II.

ESKORTE-VETERAN

Epochen-Subklasse für Soldier, verfügbar 1947.

Attribute: +2 KO, +1 GL.

Fertigkeiten: +2 Schusswaffen, +1 Ausdauer, +1 Taktik.

Ausrüstung: Maschinenpistole oder Karabiner aus dem Krieg, Stahlhelm, Armeemantel, Notizbuch.

Spezialfähigkeiten nach Ashgroves Lehre, die er später im Lager weitergibt:

Rücken zählen. Nach einem Kampf weiß der Veteran, wer fehlt. Er erhält +1 Würfel auf Taktik beim Rückzug ohne Rennen. (passiv)

Neben Bleikisten schlafen. Der Veteran erhält +2 Würfel auf Geistige Widerstandskraft gegen Flüstern. (passiv)

Den Thaumaturgen decken. Ein Thaumaturg im Bannkreis neben dem Veteran erhält +1 Verteidigung. (aktiv, 1× pro Szene)

Tauschliste für die Startausrüstung

Die Startausrüstung der Subklassen aus dem Grundregelwerk stammt aus der Gegenwart des Spiels. Für den Band gelten folgende Tauschregeln:

Statt	Gilt	Hinweis
Mental-Scanner	Entfällt	Existiert vor 1977 nicht
Sturmgewehr, Kampfanzug mit Helm, Hochexplosiv-Granaten	Karabiner oder Maschinenpistole, Stahlhelm, Handgranaten der Zeit	Sturmgewehre erst 1977
Leichte Rüstung, Schleichrüstung	Wie Schutzweste	Je nach Jahr
Bio-Scanner, tragbarer Scanner	Mikroskop, Lupe, Spurensicherungskoffer	Kein Scanner im Feld
Dokumentenscanner	Minox oder Kleinbildkamera	Fotografiert auf Film
Verstärktes Kommunikationsgerät	Feldtelefon oder Kurzwellenfunk	Je nach Einsatzort
Vorhersagegerät, Datenkristall	Entfällt	Existiert vor 1977 nicht
Kommunikationsmodul	Feldtelefon oder Kurzwellenfunk	Je nach Einsatzort
Satellitentelefon	Feldtelefon oder Kurzwellenfunk	Kein Satellitentelefon im Feld
Schutzweste	Keine vor 1953, dann Ofentür, in den Siebzigern Keramik-Kevlar-Anzug	Ofentür: schwer, kaum wirksam; Keramik-Kevlar-Anzug: erst in den Siebzigern
Laptop	Schreibmaschine und Karteikasten	Kein Rechner im Feld
GPS-Gerät	Karte, Kompass, Navigation	GPS gibt es nicht
Wärmebildkamera	Keine	Militärtechnik, nicht im Bestand
Plasma- und Energiewaffen	Kriegswaffen der Zeit	Gewehr, Pistole, Maschinenpistole
Faltbare Drohne	Entfällt	Keine Drohnen im Band
Verschlüsseltes Kommunikationsgerät	Feldtelefon oder Kurzwellenfunk	Je nach Einsatzort
EMP-Granate	Entfällt	Keine EMP im Band
Holo-Transponder	Entfällt	Existiert vor 1977 nicht
Signalwandler	Feldtelefon oder Kurzwellenfunk	Je nach Einsatzort
Mini-Kamera	Minox oder Kleinbildkamera	Fotografiert auf Film
Analyse-Tablet	Schreibmaschine und Karteikasten	Kein Rechner im Feld
Feldscanner	Messkoffer oder Rissdetektor	Je nach Jahr
Energiekristall	Kristall aus der Kammer	Nur mit Zustimmung des Kollegiums
Magnetfeldgenerator	Entfällt	Existiert vor 1977 nicht
Hochleistungs-Laptop	Schreibmaschine und Karteikasten	Kein Rechner im Feld
Algorithmenmodul	Karteikasten und Rechenmaschine	Kein Rechner im Feld
Mini-Diktiergerät	Drahttonbandgerät oder Notizbuch	Je nach Jahr
EMF-Detektor	Messkoffer oder Rissdetektor	Je nach Jahr

Statt	Gilt	Hinweis
UV-Taschenlampe	Taschenlampe mit Filter	Eingeschränkt
Mental-Fokusgerät, Neuro-Helm	Vor 1949 keiner, jede Psi-Probe ist dann eine Stufe schwerer; ab 1949 Kappe, ab 1963 Mk. I, ab 1972 Mk. II	Die Kappe schützt nicht gegen psionische Angriffe
Energiehandschuhe	Entfällt	Existiert vor 1977 nicht
Konditionierungspillen	Ab 1963 mit dem Mk. I	Vorher entfallen sie
Resonanzpistole	Ab 1974 als Prototyp der Echo-Operative	Merciers Werkstatt; vorher entfällt sie
Infraschall-Generator	Ab 1974 als Schallgerät der Echo-Operative	Kastenförmig und schwer; vorher entfällt er
Adaptiver Tarnumhang	Tarnkleidung oder Armeemantel	Je nach Jahr
Faltbare Fallen	Entfällt	Existiert vor 1977 nicht

Die Ofentür ist kein Gegenstand aus dem Arsenal. Sie ist eine Ofentür. Wer sie trägt, erhält Rüstungswert 1 gegen gewöhnliche Angriffe, aber −1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik. Sie schützt nicht gegen Wesen aus Rissen. Sie schützt vor dem Gefühl, nichts zu haben.

Geld und Spesen

Intern rechnet O.D.I.N. in Euro. Am Tisch wird in Pfund, Kronen, Franken oder D-Mark gesprochen. Die Preise des Grundregelwerks gelten als Euro-Beträge, werden aber nicht umgerechnet. Ein Agent, der 1947 in London ein Hotelzimmer bezahlt, zahlt in Pfund. Ein Agent, der 1977 in Narvik einen Mietwagen nimmt, zahlt in Kronen.

Sold und Spesen folgen den Regeln des Grundregelwerks, angepasst an die Zeit. Vor 1961 gibt es keine Rangleiter, der Sold richtet sich nach Abschnitt: im ersten Abschnitt der Sold eines Agenten, 4.500 Euro im Monat, im zweiten bis 1961 der eines Senior-Agenten, 6.000 Euro. Ab 1961 gilt der Sold nach Rang wie im Grundregelwerk. Freigaben und Anforderungen richten sich auch vor 1961 nach den gesammelten EP wie im Grundregelwerk; es fehlen nur Titel und Anrede. Spesen gibt kein Führungsoffizier frei, sondern Marsh, Ashgrove, Hallström oder der Rat. Spesen für eine Weiße Akte betragen 500 Euro, für eine Graue 2.000, für eine Rote 10.000. Für eine Schwarze Akte gilt: So viel wie nötig. Jede Quittung landet bei der Revision.

Vertrauen funktioniert wie im Grundregelwerk. Die Gruppe Frachtbrief beginnt bei 2. Marsh oder Hallström vertrauen ihr, oder sie tun es nicht. Verlorene Dienstausrüstung kostet Vertrauen. Ein verlorenes Stück Aschesilber kostet 2 Vertrauen. Ein verlorenes Artefakt wird zur Schwarzen Akte.

Der Schleier vor 1961

Vor dem Schleierprotokoll sieht keine Behörde weg. Polizei, Zoll und Geheimdienste verhaften, verhören, beschlagnahmen. Die Präsenzstufe (Spielleiterbuch) wiegt schwerer. Ein toter Zeuge ist ein Toter. Ein lebender Zeuge ist ein Bericht, eine Akte, ein Nachspiel.

Wer 1947 in London mit einer Maschinenpistole erwischt wird, erklärt sich vor einem Richter. Wer 1955 in Hamburg mit einem Kristall im Koffer erwischt wird, verliert den Kristall und die Freiheit. Wer 1958 in Paris einen fremden Dienst im schwarzen Citroën bemerkt, meldet es Marsh, nicht der Polizei.

Die Regeln des Grundregelwerks über Polizei, Presse und Behörden gelten verschärft. Vor 1961 gibt es keinen Anruf, der eine Verhaftung verhindert. Es gibt nur Marshs Grundsatz: Niemand kennt mehr, als er für seinen Auftrag braucht. Nicht einmal über sich selbst.

Ab 1961 gilt das Schleierprotokoll. Keine Regierung erkennt O.D.I.N. an, keine behindert es. Britische Dienste sind die ältesten Partner, amerikanische schweigen still, STILLWATER ist keine Partei. Diplomat hat in elf Hauptstädten verhandelt und nie unterschrieben. Was die zwölfte Partei war, erfahren die Spieler nicht.

Die Spieler merken den Unterschied. Vor 1961 ist jede Reise ein Risiko. Nach 1961 ist sie eine Formalität. Vor 1961 kostet jede Leiche Erklärungen. Nach 1961 kostet sie Papier. Vor 1961 ist O.D.I.N. ein Geheimnis. Nach 1961 ist es ein stilles Einverständnis.

Wer den Schleier verletzt, verliert Vertrauen. Wer ihn vor 1961 verletzt, verliert mehr. Hallström schreibt in Notizbuch null: „Die Stimme kommt nie ungerufen. Man muss nur herausfinden, wer gerufen hat.“

Kapitel 4.
DIE FIGUREN DER ZEIT

Figuren mit feststehendem Schicksal

Die Figuren dieses Kapitels tragen die Zeit. Die Spieler begegnen ihnen über dreißig Jahre hinweg, manche als Vorgesetzte, manche als Verbündete, manche als Gegner. Ihre Schicksale stehen in der Zeitleiste fest. Keine dieser Figuren stirbt vor ihrer Zeit, außer wo es der Kanon bestimmt. Das heißt nicht, dass sie unverwundbar sind. Es heißt, dass der Tisch nicht würfelt, ob Thomas Ashgrove 1953 in Kiruna fällt. Der Tisch würfelt, wie er entkommt, was er sieht, was es ihn kostet.

Was feststeht, ist das Ergebnis. Was offen bleibt, ist der Weg. Die Spielleitung nutzt die Porträts als feste Punkte. Die Figuren handeln nach ihrem Auftreten und ihren Zielen. Wenn ein Einsatz eskaliert, tragen sie die Narben davon. Narben ändern nichts am Datum ihres Todes. Sie ändern, wie die Spieler sie erleben.

Eine Figur, die laut Tabelle in einem Einsatz auftritt, ist verfügbar. Sie kann die Gruppe begleiten, führen, behindern oder retten. Sie kann verwundet werden, verschüttet, entführt. Sie kehrt zurück. Nur die Umstände ihrer Rückkehr bestimmt der Tisch. Stirbt eine Figur dennoch durch eine Entscheidung der Spieler, gilt: Der Bericht war falsch, die Leiche wurde verwechselt, die Uhr blieb stehen, aber das Herz schlug weiter. Die Welt hält an der Zeitleiste fest. Der Tisch hält an der Welt fest.

Die feststehenden Schicksale nach 1977 sind Folgen, keine Handlung. Sie stehen im Buch, damit die Spielleitung weiß, wohin die Figuren gehen. Sie sind kein Versprechen an die Spieler. Die Spieler erfahren nur, was ihre Agenten sehen. Was nach Nordlicht geschieht, sehen sie nicht mehr.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Spiele feststehende Schicksale als ruhige Gewissheit, nicht als Unverwundbarkeit.
- Lasse Figuren Narben behalten. Eine Verletzung von 1953 darf 1977 noch sichtbar sein.
- Wenn ein Spieler eine Figur töten will, erlaube den Versuch. Der Schuss geht daneben, die Klinge dreht sich, der Körper wird nicht gefunden.
- Widersprich nie der Zeitleiste. Ergänze sie.

Altertabelle

Figur	geboren	1947	1953	1959	1969	1971	1977
Viktor Hallström	1901	46	52	58	68	70	76
Hans Wendland	1908	39	45	51	61	63	69
Thomas Ashgrove	1908	39	45	51	61	63	69
Ilse Marek	1911	36	42	48	58	·	·
Evelyn Marsh	1911	36	42	48	58	60	66
Margaret Holloway	1889	58	64	70	·	·	·
Evan Pryce	1919	28	34	40	50	52	58
Diplomat	1906	41	47	53	·	·	·
Kantor	1939	8	14	20	30	32	38
Paul Mercier	1941	·	·	·	·	·	36
Elster	1946	1	7	13	23	25	31
Kjell Haugen	Okt. 1952	·	·	·	16	19	24
Astrid Solheim	1934	13	19	25	35	37	43
Gunnar Solheim	1940	7	13	19	29	31	37
Märta	1929	18	24	30	40	42 †	·
Arthur Penhallow	1905	42	48	54	·	·	·

Alter berechnet als Jahr minus Geburtsjahr. Abweichungen von einem Jahr sind möglich, je nach Monat. Ein Punkt bedeutet: Die Figur tritt in diesem Jahr nicht auf oder ist nicht mehr verfügbar.

Porträts

Viktor Hallström

Schwedischer Kriminalinspektor aus Stockholm, geboren 1901. 1938 steht er in Solberg vor einunddreißig leeren Stühlen und legt die Akte Null an. Neun Jahre lang führt er den Fall privat weiter, gegen den Willen seiner Vorgesetzten. 1947 liegt ein Schreiben mit dem Kürzel O.D.I.N. auf seinem Schreibtisch. Er bringt die Akte Null mit. 1948 gründet er die Registratur in Stockholm, drei Zimmer über einem Tabakladen. Von da an sammelt er, ordnet er, schweigt er.

Hallström ist ein Mann der Akten. Er trägt graue Anzüge, eine Lupe in der Brusttasche, eine Salzdose in der Manteltasche. Seine Hände sind ruhig. Seine Stimme ist leise und präzise. Er stellt Fragen, auf die er die Antwort schon kennt. Er hört zu, ohne zu unterbrechen. Er notiert in schwarze Wachstuchhefte, einundsechzig Stück, von 1938 bis 1985. Er weigert sich, einen Computer anzufassen. Sein Stahlschrank hat zwei Schlösser und zwei Fächer. Im zweiten liegen Notizbuch null, die Seite von 1871, die Schwarze Akte Nordlicht mit dem Vergleich der beiden Uhrzeiten, Sanders Brief von 1957.

1947 ist Hallström sechsundvierzig. Er wirkt älter. Der Krieg hat ihn ausgehöhlt, Solberg hat ihn verändert. Er bewegt sich langsam, sparsam, als koste jeder Schritt eine Entscheidung. In den Fünfzigern wird er zum Architekten der Registratur. 1948 erfindet er die Aktenfarben Grau, Rot, Schwarz. 1953, nach Kiruna, kommen die Weißen Akten dazu. Er rekrutiert Folio, Sundqvist, Ek, Wallin, Berglund. Er führt die Registratur wie eine Behörde, die es nicht gibt. 1961 bekommt er einen Sitz neben dem Rat. Er sagt nicht, ob er ihn wollte.

In den Sechzigern wird Hallström zur Institution. Die jungen Agenten kennen ihn als den Mann, der alles weiß und nichts sagt. Er ist höflich, unbestechlich, unerreichbar. Seine Wohnung liegt in Vasastan, zwei Straßen vom Haus ohne Nummer. Er geht jeden Morgen zu Fuß zur Registratur. Er trägt den roten Faden um das Handgelenk, den ihm die Salzfrau 1938 gegeben hat. Er spricht selten über Solberg. Wenn er es tut, nennt er die Kinder beim Namen.

1971, nach der Kaskade, sagt er den Satz, den die Registratur nie vergisst: „Das Haus steht. Die Nummer fehlt.“ 1977 ist er sechsundsiebzig. Seine Hände zittern leicht. Seine Augen sind klar. Er steht in der Nacht von Nordlicht nicht im Stützpunkt. Er sitzt in der Ermittlungszweigzentrale und wartet auf den Anruf. Am 16. Februar schreibt er die Schwarze Akte Nordlicht. 1979 tritt er zurück, an einem Montagmorgen, ohne Feier. Er schließt Notizbuch null ein und gibt den zweiten Schlüssel der Familie der Salzfrau. Er stirbt 1985, vierundachtzig Jahre alt.

Hallström gibt der Gruppe einen Rahmen. Er kennt die Regeln, die Akten, die Vorgeschichte. Er nimmt den Spielern die Angst vor der Bürokratie, indem er sie beherrscht. Er nimmt ihnen die Illusion, etwas verheimlichen zu können. Er tritt auf in den Einsätzen 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12 und 13. Meist als Stimme am Telefon, als Unterschrift auf einem Fernschreiben, als Mann im Hintergrund. Nur selten steht er selbst im Raum. Wenn er kommt, ist es ernst.

„Ich habe zwanzig Jahre lang Mörder gesucht. In Solberg habe ich zum ersten Mal einen Tatort gesehen, an dem das Verbrechen noch nicht begangen war.“
Viktor Hallström, 1947

Hans Wendland

Physiker aus Göttingen, geboren 1908. Im Krieg baut er Messgeräte für Flugzeuge. 1948 wiegt er in Oxford einen Kristallsplitter, elf Gramm, und sagt: „Leichter, als er sein dürfte, und wärmer, als er sein sollte.“ Er gründet das Institut in einem Bergwerksstollen bei Bern. Vier Mitarbeiter, eine Regel: Nie allein mit einer Probe. 44 Laborbücher, 1948 bis 1979.

Wendland ist ein Mann der Messung. Er trägt eine Waage in der Aktentasche, einen Rechenschieber in der Brusttasche. Seine Sätze sind kurz, trocken, präzise. Er fragt nicht, was etwas bedeutet. Er fragt, was es wiegt. Er glaubt an Zahlen, nicht an Geschichten. Er misst die Stimme, den Riss, die Stille. 1957 steht er in Cornwall vor dem Riss, den er als Erster vollständig misst, und fotografiert den Zuschauer. 1977 steht er in Nordlicht und schreibt einen Bericht von 412 Seiten. Der letzte Satz lautet: „Die Messwerte sind konsistent mit einem Ereignis, für das es keine Messung gibt.“

1947 ist Wendland neununddreißig. Er ist schlank, ungeduldig, brillant. Er spricht schnell, denkt schneller. Er hat keine Zeit für Höflichkeiten. Er hält die Thaumaturgen für Romantiker, die Psionen für unzuverlässige Instrumente. Er respektiert nur, was er wiederholen kann. In den Fünfzigern altert er schneller als die anderen. Der Riss von Cornwall kostet ihn Schlaf. Die Kaskade 1971 kostet ihn Gewissheit. Er beginnt, in den Laborbüchern von „uns“ zu schreiben statt von „ich“.

In den Sechzigern wird Wendland zum Gewissen des Instituts. Er arbeitet mit Marchand, Gysin und Hainz; Ekberg geht 1961 ohne Abschied. Er treibt die Technik voran, die Messkoffer, die Rissdetektoren, die Beryllium-

Isolierung. Er misstraut dem Rat, aber er liefert. Er misstraut dem Kollegium, aber er misst. 1971, nach der Kaskade, sagt er zum ersten Mal öffentlich, dass die Stimme sendet und empfängt. Das Institut rechnet mit Mercier an den Frequenzen. Er tut es ohne Freude.

1979 baut er im Stollen null den Öffner aus Messing und Quarz. Er geht hindurch, einundsiebzig Jahre alt. Offiziell Ruhestand. Die Sonde zeigt seitdem 42 statt 41. Was er drüben findet, steht nicht in diesem Band.

Wendland gibt der Gruppe das Messbare. Er erklärt, was man sehen, hören, wiegen kann. Er nimmt den Spielern den Aberglauben, indem er alles in Zahlen fasst. Er nimmt ihnen die Sicherheit, indem er zeigt, dass die Zahlen nicht aufgehen. Er tritt auf in den Einsätzen 2, 6, 12 und im Kapitel „Nach Nordlicht“. Meist als Stimme am Telefon, als Bericht, als Messprotokoll. Nur in Cornwall 1957 und in Nordlicht 1977 steht er selbst im Feld.

„Ein Laborbuch ist ein Brief an jemanden, den man nie treffen wird.“
Hans Wendland, 1949

Thomas Ashgrove

Major der Eskorte, Brite, geboren 1908. Im Krieg führt er Männer durch die libysche Wüste. 1947 kommandiert er den ersten Transport in Cardiff: sechs Kisten, zwei Lastwagen, acht Mann. Die Kisten flüstern. Ashgrove beginnt sein Notizbuch, das er bis 1988 führt. 1953 überlebt er Kiruna. Drei von vierzehn kommen zurück. Ashgrove ist einer davon. Er schreibt die Namen der elf Toten nicht auf. Er kennt sie. Sein Kompass zeigt seitdem auf Risse.

Ashgrove ist ein Mann des Befehls. Er trägt Uniform, auch wenn es keine gibt. Seine Stimme ist ruhig, tief, ohne Eile. Er spricht selten über Gefühle, nie über Angst. Er nennt die Männer beim Namen, nicht beim Rang. Er isst mit ihnen, schläft neben ihnen, trägt die Verwundeten selbst. Er mag den Spitznamen nicht, den der Flurfunk ab 1954 seinem Zweig gibt: „Hammer“. Er sagt: „Ein Hammer kennt nur ein Problem.“ 1955 bekommt er das Messer Nr. 1 aus Aschesilber. Er trägt es bis 1988. Er sagt, es ist warm. Er sagt, das gibt sich. Es hat sich nicht gegeben.

1947 ist Ashgrove neununddreißig. Er ist breit, ruhig, gezeichnet vom Krieg. Er führt die Eskorte ohne schriftliche Befehle, ohne offizielle Befugnis, ohne Rüstung. Nur mit Kriegswaffen und Stahlhelmen. In den Fünfzigern baut er den Taktischen Zweig auf. Lager Ashgrove in den Highlands, sechs Monate Ausbildung. Er lehrt die Männer, was er in Kiruna gelernt hat: Kugeln gehen durch. Salzsäckchen in der linken Brusttasche. Ofentüren. Bannkreise. 1961 gründet er die Shadow Paratroopers. Er sagt: „Ich will Männer, die fallen können.“ 1979 schlägt er eine Einheit vor und nennt sie „die Brecher“; der Rat nennt sie Stormbreaker.

In den Sechzigern wird Ashgrove zum Vater der Truppe. Die jungen Soldaten kennen seine Narben, seine Ruhe, seine Notizbücher. Er trinkt Tee, keinen Whisky. Er liest keine Berichte, er hört zu. Er entscheidet langsam, handelt schnell. 1977, nach der Nacht, ruft Haugen ihn an und erzählt vom Chor. Ashgrove notiert: „Ich habe ihm gesagt, er soll es nicht aufschreiben.“ Er stirbt im Frühjahr 1988 im Bett, achtzig Jahre alt.

Ashgrove gibt der Gruppe Rückhalt. Er steht vor ihnen, wenn es brennt. Er nimmt den Spielern die Furcht, allein zu sein. Er nimmt ihnen die Illusion, dass Mut genügt. Er tritt auf in den Einsätzen 1, 4, 5, 7, 10, 11 und 12. Meist als Kommandeur im Feld, als Ausbilder, als Mann, der die Tür aufhält. Nur in Kiruna 1953 und in der Kaskade 1971 ist er selbst in Gefahr.

„Nicht jeder Krieg ist zu gewinnen. Nicht jeder Verlust ist umsonst.“
Thomas Ashgrove, Inschrift Hort-1, 1956

Ilse Marek

Ärztin, geboren 1911. 1938 ist sie junge Ärztin im Sanatorium Solberg. In der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember ist sie in Stockholm. Sie überlebt als einzige Mitarbeiterin. Rund drei Wochen später betreut sie die einunddreißig in einem Gutshaus in Schottland. Wie sie dorthin kamen, steht in keiner Akte. Sie wird ihre Lehrerin, ihre Mutter, ihre Stimme. Sie entwickelt die Stimmgabel 1939, die Kappe 1949, die Öffnung 1949. 1952 bemerkt sie, dass Kinder mit Geburtsnamen lauter hören und gehört werden. Sie sagt es Marsh, schreibt es nie auf. Sie leitet den Psionik-Kern bis 1970.

Marek ist eine Frau der Kinder. Sie trägt weiße Kittel, auch außerhalb der Krankenstation. Ihre Stimme ist weich, aber nicht sanft. Sie spricht mit den Psionen wie mit Erwachsenen, auch wenn sie sechs sind. Sie besteht auf Regeln, nicht aus Angst, sondern aus Fürsorge. Sie sagt: „Wir bauen ihnen keine Käfige. Wir bauen ihnen Türen, die sie selbst schließen können.“ Sie baut die Kappe, weil ungeschützte Kinder gehört werden. Sie schreibt es nie auf. 1949 beginnt sie mit den Öffnungen. Etwa jedes dritte Kind stirbt, in der Akte steht „Hirnblutung“. Sie macht weiter. Sie sagt: „Wir haben sie nicht erschaffen. Wir haben sie nur eingesammelt.“

1947 ist Marek sechsunddreißig. Sie wirkt jünger, müder, härter. Der Krieg hat ihr die Illusion genommen, dass Medizin heilen kann. Die Kinder haben ihr die Pflicht gegeben, es trotzdem zu versuchen. In den Fünfzigern wird sie zur Autorität für alles, was mit Psionik zu tun

hat. Sie berät Hallström, Marsh, Wendland. Sie bildet Kantor aus. Sie weigert sich, die Kinder als Waffen zu sehen. Sie weigert sich, sie als Opfer zu sehen. Sie sieht sie als Kinder, die zu viel hören.

In den Sechzigern zieht sie sich langsam zurück. Kantor übernimmt 1970 den Kern. Was danach aus Marek wird, steht nicht in den Akten. Sie tritt nach 1970 nicht mehr auf. Ihr Schicksal ist offen.

Marek gibt der Gruppe das Gewissen. Sie erinnert daran, dass hinter jeder Gabe ein Mensch steht. Sie nimmt den Spielern die Kälte, indem sie Fürsorge zeigt. Sie nimmt ihnen die Einfachheit, indem sie zeigt, was Fürsorge kostet. Sie tritt auf in den Einsätzen 2, 3 und 9. Meist als Ärztin, als Lehrerin, als Frau, die ein Kind an der Hand hält.

„Wir haben sie nicht erschaffen. Wir haben sie nur eingesammelt.“

Ilse Marek, 1962

Evelyn Marsh

Britin, geboren 1911. Im Krieg arbeitet sie zwei Jahre als Näherin in Lyon und führt vierzig Informanten. 1947 wird sie erste Leiterin des Operativen Zweigs. 1952 gründet sie das Kinderzimmer und danach die Druckerei darum herum: das Legendenbüro in Zürich. Sie erfindet die Regel, die den Zweig bis heute prägt: „Niemand kennt mehr, als er für seinen Auftrag braucht. Nicht einmal über sich selbst.“ Sie rekrutiert nach Geschichten, nicht nach Zeugnissen. Sie schreibt Briefe ohne Kopien: 1953, 1958, 1971, 1986. Sie stirbt 1986 in Zürich.

Marsh ist eine Frau der Legenden. Sie trägt unauffällige Kleidung, einen Fingerhut in der Tasche. Ihre Stimme ist freundlich, aber nie vertraulich. Sie merkt sich Namen, Gesichter, Schwächen. Sie weiß, wer lügt, wer Angst hat, wer bleiben wird. Sie spricht selten über sich selbst. Wenn sie es tut, erzählt sie von Lyon, von der Näherei, von den vierzig Informanten. Sie sagt nie, wie viele sie verlor. Sie gründet das Kinderzimmer, weil Marek sie bittet. Sie gründet die Druckerei, um das Kinderzimmer zu schützen. Jedes geholte Kind bekommt einen Tod und ein Leben. Marsh hält das Register mit den Klarnamen. Sie hält es allein.

1947 ist Marsh sechsunddreißig. Sie wirkt unscheinbar, fast unsichtbar. Sie ist die Frau im Hintergrund, die alles sieht. In den Fünfzigern baut sie den Operativen Zweig auf. 1969 nimmt sie Elster in den Zweig auf; wer ihr die Geschichte bringt, entscheidet der Tisch. Sie schreibt die Briefe, die nie kopiert werden. Sie entscheidet, wer verschwindet und wer einen Tod bekommt. 1971 schreibt sie einem Agenten in Wien über singende Kinder im Botschaftskeller. Sie weiß mehr, als sie sagt. Sie sagt weniger, als sie weiß.

In den Sechzigern wird Marsh zur grauen Eminenz. Die jungen Agenten kennen sie als die Frau mit dem Fingerhut, die in der Druckerei sitzt und zuschaut. Sie ist höflich, geduldig, unerbittlich. Sie führt den Zweig, ohne je einen Befehl zu geben. Sie stellt Fragen. Die Antworten werden zu Legenden. 1977, nach Nordlicht, gibt der Rat dem Zweig zwei Wochen, die Druckerei braucht drei Monate. Die meisten Familien zweifeln nie.

Marsh gibt der Gruppe die Tarnung. Sie zeigt, wie man verschwindet, wie man lügt, wie man überlebt. Sie nimmt den Spielern die Naivität, indem sie zeigt, was Tarnung kostet. Sie nimmt ihnen die Sicherheit, indem sie zeigt, dass niemand die ganze Wahrheit kennt. Sie tritt auf in den Einsätzen 1, 3, 7, 8, 9, 10 und 11. Meist als Stimme, als Brief, als Frau, die am Rand steht und zuschaut.

„Niemand kennt mehr, als er für seinen Auftrag braucht. Nicht einmal über sich selbst.“

Evelyn Marsh, Grundsatz, 1947

Margaret Holloway

Orientalistin aus Oxford, geboren 1889. 1923 findet sie sieben Kristalle in einer Kammer in Zentralanatolien und beginnt das Kristallbuch. 1925 trifft sie Quispe und Dorje in London. 1926 gründet sie das Kollegium in einem Keller unter einer Buchhandlung in Oxford. 1928 ernennt sie Penhallow zum ersten Magister. 1940 zieht das Kollegium in die Kammer in Wales. 1959 liest sie mit ihrem Assistenten den siebten Kreis und geht durch die Tür. Ihre 31 Tagebücher enden. Offiziell: „Nichts.“

Holloway ist eine Frau der Steine. Sie trägt lange Röcke, einen Schal, eine Lampe. Ihre Stimme ist ruhig, gelehrt, ohne Eile. Sie spricht von den Kristallen wie von lebenden Wesen. Sie sagt: „Wir übersetzen nicht. Wir sprechen nach.“ Sie glaubt, dass die Steine Worte enthalten, nicht Bedeutungen. Sie glaubt, dass jemand liest. Sie hat keine Angst davor, gehört zu werden. Sie hat Angst davor, falsch zu sprechen.

1947 ist Holloway achtundfünfzig. Sie ist die Seele des Kollegiums. Sie verhandelt den Vertrag mit der Organisation, die noch keinen festen Namen hat. Kristalle gegen Schutz. Das Kollegium behält die Kristallhoheit. Das Kristallbuch wird Pflicht. Nicht im Vertrag: Der Rat bekommt jedes Jahr heimlich Nexus-Kristalle. Holloway weiß das. Sie sagt es nicht. In den Fünfzigern altert sie sichtbar. Sie schreibt schneller, spricht leiser, blickt länger auf die Steine. 1959, im Herbst, liest sie den siebten Kreis. Sie geht durch die Tür.

Der Assistent, der Hüter, spricht nie wieder. Er summt eine Melodie.

Seit Dezember 1959 öffnen die Archivare jedes Jahr in der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember die Stahltür und legen einen Brief auf die Schwelle. Die Antwort kommt in Holloways Handschrift. Der erste Brief war der von Diplomat. Was Holloway drüben sieht, steht in keinem Tagebuch. Was sie denkt, steht nicht darin.

Holloway gibt der Gruppe den Glauben. Sie zeigt, dass es mehr gibt als Messung und Tarnung. Sie nimmt den Spielern die Angst vor dem Unbekannten, indem sie es benennt. Sie nimmt ihnen die Gewissheit, indem sie hindurchgeht. Sie tritt auf in den Einsätzen 1, 5 und 8. Meist als Stimme, als Brief, als Frau, die in der Kammer sitzt und liest.

„Wir übersetzen nicht. Wir sprechen nach.“

Margaret Holloway, Randnotiz, 1959

Evan Pryce

Chemiker aus Cardiff, geboren 1919. Seit etwa 1941 im Kollegium. 1942 rettet er drei Verschüttete mit einer Salbe nach Quispe. 1953 entwickelt er mit Ashgrove die Brandmunition. 1955 bindet er Staub in Metall: Aschesilber. Messer Nr. 1 geht an Ashgrove. Er ahnt, dass ein eingravierter Name zusammenhält, was im Silber bleibt. Er stirbt 1996 in Snowdonia.

Pryce ist ein Mann der Werkstatt. Er trägt Lederschürze, Schutzbrille, ruhige Hände. Seine Stimme ist leise, walisisch gefärbt, oft von einem Lied unterbrochen. Er arbeitet langsam, genau, ohne Hast. Er spricht mit den Steinen, während er sie bearbeitet. Er graviert Namen in das Silber der Gefallenen. Er sammelt es in Hort-1. Er sagt nie, warum.

1947 ist Pryce achtundzwanzig. Er ist der Jüngste im Kollegium, der in der Kammer arbeitet. Er kennt die Kristalle, die Bleikisten, die Stille. In den Fünfzigern wird er zum Erfinder. Die Brandmunition, das Aschesilber, die Armschienen. Er arbeitet mit Ashgrove in der Werkstatt des Kollegiums, mit dem Institut an der Ballistik. Wessen Einfall die Brandmunition war, bleibt umstritten. Pryce sagt es nicht. Ashgrove sagt es nicht. 1955 übergibt er das Messer Nr. 1. Ashgrove sagt, es sei warm. Pryce sagt, das gebe sich. Es gibt sich nicht.

In den Sechzigern wird Pryce zum Gedächtnis der Werkstatt. Er bildet Lehrlinge aus. In den Achtzigern nimmt er seinen Enkel Idris auf. Er arbeitet bis 1989, bis zum Ende des Aschesilbers. Danach zieht er sich nach Snowdonia zurück. Er stirbt 1996, siebenundsiebzig Jahre alt. Was er in den Steinen hörte, nimmt er mit.

Pryce gibt der Gruppe das Werkzeug. Er zeigt, wie man aus Angst eine Waffe macht. Er nimmt den Spielern die Hilflosigkeit, indem er ihnen Silber gibt. Er nimmt ihnen die Rache, indem er zeigt, dass Silber erinnert. Er tritt auf in den Einsätzen 1, 4, 5, 10 und 12. Meist als Handwerker, als Erfinder, als Mann, der ein Messer schärft.

„Es ist warm. Er sagt, das gibt sich. Es hat sich nicht gegeben.“

Thomas Ashgrove über Messer Nr. 1, 1955

Diplomat

Ehemaliger Botschaftssekretär aus Wien, geboren 1906. Vier Sprachen, in keiner laut. 1959 bis 1961 verhandelt er in elf Hauptstädten mit elf Regierungen und einer zwölften Partei. Er unterschreibt nie. 1961 tritt das Schleierprotokoll in Kraft. Diplomat bekommt einen neuen Namen und eine Wohnung in Lissabon. 1994 stirbt er offiziell als Gärtner. In Wahrheit geht er durch die Stahltür.

Diplomat ist ein Mann des Wortes. Er trägt einen Füller, einen Anzug, ein Lächeln. Seine Stimme ist weich, verbindlich, ohne Versprechen. Er spricht selten über sich selbst. Er fragt nach dem Wetter, dem Essen, der Familie. Er merkt sich alles. Er verhandelt ohne Notizen, ohne Zeugen, ohne Unterschriften. Er sagt: „Keine Regierung erkennt uns an. Keine behindert uns. Das ist genug.“

1947 ist Diplomat einundvierzig. Er arbeitet für die Organisation, die noch keinen festen Namen hat. Er ist der Mann, der Türen öffnet, ohne sie zu berühren. In den Fünfzigern wird er zum Schatten. Er reist durch Europa, spricht mit Ministern, Generälen, Bankiers. Er verspricht nichts. Er droht nicht. Er erklärt. 1959 beginnt er die Verhandlungen zum Schleierprotokoll. 1961, am Tag des Inkrafttretens, stirbt Penhallow. Diplomat nimmt es als Zeichen. Er sagt nicht, wofür.

Nach 1961 lebt er in Lissabon. Er gärtnert, liest, schweigt. Er tritt nur noch in Einsatz 8 auf. Danach verschwindet er aus dem Band. 1994 geht er durch die Stahltür, der erste Brief an Holloway ist längst geschrieben. Was er mit der zwölften Partei vereinbarte, steht nicht in diesem Band.

Diplomat gibt der Gruppe die Deckung. Er zeigt, wie man überlebt, indem man nichts verspricht. Er nimmt den Spielern die Feindseligkeit der Welt, indem er sie verhandelt. Er nimmt ihnen die Klarheit, indem er die zwölfte Partei verschweigt. Er tritt auf in Einsatz 8. Meist als Stimme, als Brief, als Mann, der am Rand steht und die Fäden hält.

„Keine Regierung erkennt uns an. Keine behindert uns. Das ist genug.“
Diplomat, 1961

Kantor

Telepath, geboren 1939. Woher er kam, steht in keiner Akte, die die Gruppe liest. 1970 übernimmt er den Psionik-Kern von Marek. 1971 sitzt er in der Halle in Wales, als die Kaskade passiert. Vierzig Psionen, drei Tote, sieben Ausgebrannte. Kantor liegt zwei Wochen im Koma. Er sagt: „Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“ 1974 verschwindet er. Er gründet die Offenen im Kloster Sfântul Ioan in den Karpaten. Er glaubt, Märta sei hinübergegangen. Er lebt 2027.

Kantor ist ein Mann des Hörens. Er trägt keine Helme, keine Kappen, keine Waffen. Seine Stimme ist ruhig, singend, manchmal abwesend. Er spricht von den Stimmen wie von einem Chor. Er glaubt, dass die Kinder von Solberg nicht verloren sind, sondern warten. Er glaubt, dass die Stimme antwortet, wenn man richtig fragt. Er glaubt, dass die Kaskade kein Unfall war, sondern eine Antwort. Er hat keine Angst vor dem Hören. Er hat Angst vor dem Schweigen.

In den Fünfzigern wird er zum besten Telepathen seiner Generation. 1970 übernimmt er den Kern. Er ist ehrgeizig, fordernd, überzeugt. 1971 hält er die Kaskade für den richtigen Weg. Die Warnung von Uhrwerk hält er für Eifersucht. Er irrt. Nach dem Koma ist er verändert. Er spricht leiser, blickt länger, hört mehr. 1974 verlässt er O.D.I.N. Er sammelt die Offenen, die nicht mehr hören wollen, und die, die nicht mehr schweigen wollen. 1976 findet die Echo-Operative das Kloster, aber nicht ihn. 1977 ist er nicht in Nordlicht. Er lebt 2027.

Kantor gibt der Gruppe die Frage. Er zeigt, dass das Hören eine Gabe und eine Last ist. Er nimmt den Spielern die Einfachheit, indem er die Stimme als Gespräch deutet. Er nimmt ihnen die Sicherheit, indem er verschwindet. Er tritt auf in den Einsätzen 9, 10 und 11. Meist als Stimme, als Lehrer, als Mann, der die vierzig in den Kreis ruft.

„Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“
Kantor, 1971

Paul Mercier

Akustiker aus Frankreich, geboren 1941. Arbeitet in einem Schallwaffenprogramm, bis der Tinnitus kommt. 1973 wird er angeworben. 1974 übernimmt er die Echo-Operative. 1976 führt er den Einsatz im Kloster Sfântul Ioan. Er setzt die erste Frequenzüberlagerung ein. Danach löst er nie wieder selbst eine aus. Er leitet die Echo-Operative bis 1998. Sein Enkel führt 2027 einen Echo-Trupp.

Mercier ist ein Mann der Frequenzen. Er trägt einen Gehörschutz, einen Rechenschieber, ein Notizbuch. Seine Stimme ist leise, präzise, manchmal von einem hohen Ton begleitet. Er hört, was andere nicht hören. Der Tinnitus ist keine Krankheit. Er ist eine Erinnerung. Mercier sagt: „Frequenzen sind für Dinge. Nicht für Kinder.“ Er meint die Überlagerung. Er meint die Offenen. Er meint sich selbst.

1976 ist Mercier fünfunddreißig. Er führt die Echo-Operative ins Kloster. Sieben Offene werden festgenommen, ohne Schuss, ohne Verluste. Einer ist fünfzehn. Mercier setzt die Überlagerung ein. Er sieht, was sie anrichtet. Er schreibt den Nachtrag: „… warum wir ihn nicht hören wollten. Ich hatte keine Antwort.“ Danach überlässt er das Auslösen anderen. Er bleibt der Leiter. Er bleibt verantwortlich. 1977 ist er nicht in Nordlicht. Er leitet die Echo-Operative bis 1998. Heute lebt er in der Provence.

Mercier gibt der Gruppe die Kontrolle. Er zeigt, wie man Stimmen misst, bricht, bindet. Er nimmt den Spielern die Ohnmacht, indem er Werkzeuge liefert. Er nimmt ihnen die Distanz, indem er zeigt, was Werkzeuge kosten. Er tritt auf in Einsatz 11. Meist als Stimme, als Techniker, als Mann, der die Frequenz hält.

„Frequenzen sind für Dinge. Nicht für Kinder.“
Paul Mercier, 1976

Elster

Geboren 1946 in Leipzig. 1952 hört der Seeker sie: ein reiner, klarer Ton. Das Kinderzimmer schreibt Tod und Leben. Die Familie flieht eine Woche vor den Händen in den Westen und legt den Namen ab. Die Hände machen in Leipzig ein Foto von ihr. Die Legende „Renate Albers“ bleibt unbenutzt. 1969 tritt Elster in den Operativen Zweig ein. Sie ist die beste Spy. Ihre Gabe erwacht nie ganz. Sie erkennt, was echt ist. 1989 verrät sie O.D.I.N. Sie lebt.

Elster ist eine Frau des Erkennens. Sie trägt unauffällige Kleidung, einen Kuchen in der Hand, ein Lächeln. Ihre Stimme ist warm, leise, genau. Sie merkt sich die Namen der Kinder auf den Schreibtischfotos in der Druckerei. Sie bringt Kuchen mit. Sie erkennt, wer lügt und welches Papier falsch ist. Sie erkennt es, weil sie sieht, was echt ist. Sie sagt es selten. Sie sagt: „Man glaubt mir. Ich weiß nicht, warum.“ Sie weiß es genau.

1947 ist Elster ein Jahr alt. Sie tritt in Einsatz 3 nur auf dem Foto auf. 1969 ist sie dreiundzwanzig. Sie tritt in

den Operativen Zweig ein. Niemand weiß, wen der Zweig da holt. Sie arbeitet für Marsh, lernt die Druckerei, die Legenden, die Tode. 1977 ist sie einunddreißig. Sie ist nicht in Nordlicht. Sie bringt in Zürich Kuchen in die Druckerei, während die 41 Tode geschrieben werden. 1989 verrät sie O.D.I.N. Was sie sah, was sie wusste, was sie tat, steht nicht in diesem Band.

Elster gibt der Gruppe den Zweifel. Sie zeigt, dass Wahrheit nicht gehört, sondern erkannt wird. Sie nimmt den Spielern die Gewissheit, indem sie echt bleibt und doch verrät. Sie nimmt ihnen die Nähe, indem sie geht. Sie tritt auf in Einsatz 3 auf dem Foto, in Einsatz 9 und im Kapitel „Nach Nordlicht“. Meist als Telefonistin im Fernamt, später als junge Frau mit dem Kuchenblech in der Druckerei.

„Man glaubt mir. Ich weiß nicht, warum.“

Elster, 1969

Kjell Haugen

Leutnant des Taktischen Zweigs, Norweger, geboren im Oktober 1952. 1976 trägt er sich als dritter Name auf der Armschiene Nr. 114 ein. 1977 führt er den Suchtrupp nach Nordlicht. Er findet den Stützpunkt unversehrt, die Uhren stehen, elf Tassen, zehn halb voll und warm. Er lässt den Chor aus dem Bericht. Heute lebt er in Tromsø. Seine Uhr bleibt um zehn nach zehn stehen.

Haugen ist ein Mann des Rückzugs. Er trägt einen Fischerpullover, eine Armschiene, ein ruhiges Gesicht. Seine Stimme ist tief, norwegisch, ohne Eile. Er spricht selten über Nordlicht. Wenn er es tut, sagt er: „Wir kommen immer zu spät. Das ist nicht unsere Schuld. Das ist unser Beruf.“ Er trinkt Aquavit. Er fischt. Er wartet. Er glaubt nicht, dass sie tot sind. Er weiß, dass er zu spät kam. Er weiß, dass es nicht seine Schuld war. Er weiß es genau.

1976 ist Haugen vierundzwanzig. Er ist einer der jüngsten Leutnants. Er begleitet den Transport nach Nordlicht. Er kennt zwei der 41 Namen. Er kennt Gunnar Solheim. 1977, am 15. Februar, landet er um 6:40. Er geht als Letzter. Der Pilot fragt: Wie viele? Haugen sagt: „Keinen.“ Er lässt den Chor aus dem Bericht. Im Mai ruft er Ashgrove an und erzählt vom Chor. Ashgrove sagt: „Schreib es nicht auf.“ Haugen schreibt es nicht auf. Lindahls Uhr behält den Fehler als Artefakt, Haugens läuft draußen weiter. Heute bleibt sie um zehn nach zehn stehen.

Haugen gibt der Gruppe das Nachspiel. Er zeigt, wie man überlebt, wenn alles vorbei ist. Er nimmt den Spielern die Auflösung, indem er schweigt. Er nimmt ihnen die Schuld, indem er sagt, es sei sein Beruf. Er tritt auf in den Einsätzen 12, 13 und in der Nacht. Meist als Leutnant, als Mann, der zu spät kommt und als Letzter geht.

„Wir kommen immer zu spät. Das ist nicht unsere Schuld. Das ist unser Beruf.“

Kjell Haugen, 1977

Astrid Solheim

Uhrmacherin aus Bergen, geboren 1934. 1954 findet sie einen Kristall in einer Taschenuhr und hört das Flüstern als Takt. 1956 nimmt das Kollegium sie auf. Sie ist die erste Chronomancerin. Sie entwirft die Zeitmessanlage für Nordlicht. 1977 kommt sie zu spät. Sie repariert nie wieder eine Uhr. Sie stirbt 2009. Ihr letzter Satz im Zauberbuch: „Sie sind nicht fort. Sie sind nur zu früh.“

Astrid ist eine Frau der Zeit. Sie trägt eine Lupe, ein Zauberbuch in blauem Leinen, eine ruhige Hand. Ihre Stimme ist hell, genau, manchmal singend. Sie hört die Kristalle als Takt, als Uhrwerk, als Lied. Sie baut Uhren, die nicht die Zeit messen, sondern die Lücke. Sie sagt: „Jede Uhr ist ein Versprechen, dass es weitergeht.“ Sie glaubt es bis zum 14. Februar 1977.

1947 ist Astrid dreizehn. Sie lebt in Bergen, lernt das Uhrmacherhandwerk. 1954 findet sie den Kristall. 1956 tritt sie ins Kollegium ein. Penhallow stellt die Regel auf: jeder Chronomancer nur unter Aufsicht eines zweiten. Astrid hält sich daran, meistens. In den Sechzigern wird sie zur Lehrerin. Sie bildet eine Handvoll Schüler aus, alle Chronomancer. Sie entwirft die Zeitmessanlage für Nordlicht. Sie arbeitet für den Stützpunkt, ist aber nicht stationiert. Sie steht nicht auf dem Dienstplan. 1977, am 14. Februar, sitzt sie mit Ingrid im verspäteten Zug nach Narvik. Um 22:10 läuft die Taschenuhr in Ingrids Hand in unter einer Minute eine ganze Nacht ab. Astrid kommt gut drei Stunden zu spät.

Astrids Mann ist Gunnar Solheim. Er ist einer der 41. Ihre Tochter Ingrid ist drei. Den letzten Satz ihres Zauberbuchs schreibt sie auf Norwegisch. Was sie in der Nacht hörte, steht nicht darin.

Astrid gibt der Gruppe die Zeit. Sie zeigt, dass Uhren lügen können, dass Takt trägt, dass Zuspätkommen kein Versagen ist. Sie nimmt den Spielern die Eile, indem sie die Lücke misst. Sie nimmt ihnen den Trost, indem sie nie wieder eine Uhr repariert. Sie tritt auf in den Einsätzen 5, 6, 12, 13 und in der Nacht. Meist als Uhrmacherin, als Lehrerin, als Frau, die auf den Zug wartet.

„Sie sind nicht fort. Sie sind nur zu früh.“

Astrid Solheim, letzter Satz im Zauberbuch, 2009

Gunnar Solheim

Techniker in Nordlicht, Norweger, geboren 1940. Sein Vater war ein Mann der Eskorte in Kiruna 1953. Gunnar arbeitet seit etwa August 1976 in Nordlicht. Er ist einer der 41. Seine Legende: Herzversagen in einem Hotel in Bergen. Seine Tochter Ingrid malt ein Bild: „Ingrid, 3 Jahre. Für Papa.“ Es liegt am 11. Februar 1977 im Stützpunkt.

Gunnar ist ein Mann des Baus. Er trägt einen blauen Pullover, eine Werkzeugtasche, ruhige Hände. Seine Stimme ist tief, freundlich, manchmal von einem Lied unterbrochen. Er repariert Generatoren, Antennen, Heizungen. Er spricht mit den Thaumaturgen über Steine, mit den Soldaten über Fisch, mit den Funkern über das Wetter. Er sagt: „Hier oben hört man die Stille. Manchmal singt sie.“ Er meint es ernst.

1947 ist Gunnar sieben. Er lebt in Norwegen. 1953 kommt sein Vater Torleif aus Kiruna nicht zurück. Gunnar ist dreizehn. 1976 tritt er in Nordlicht ein. Er steht auf dem Dienstplan. Am 14. Februar 1977 hat er einen Haken: anwesend. Um 22:10 geht er hindurch. Seine Frau kommt zu spät. Seine Tochter wartet. 2027 steht er am Fenster der Kantine und sagt: „Wir wollen gerufen werden, von denen, die uns vermissen.“ Er ist nicht tot. Er ist zu früh.

Gunnar gibt der Gruppe die Nähe. Er zeigt, dass hinter den 41 Namen Gesichter stehen. Er nimmt den Spielern die Abstraktion, indem er ein Vater ist. Er nimmt ihnen die Distanz, indem er wartet. Er tritt auf in den Einsätzen 4, 12, 13 und in der Nacht. Meist als Techniker, als Mann im blauen Pullover, als Name auf dem Dienstplan.

„Wir wollen gerufen werden, von denen, die uns vermissen.“

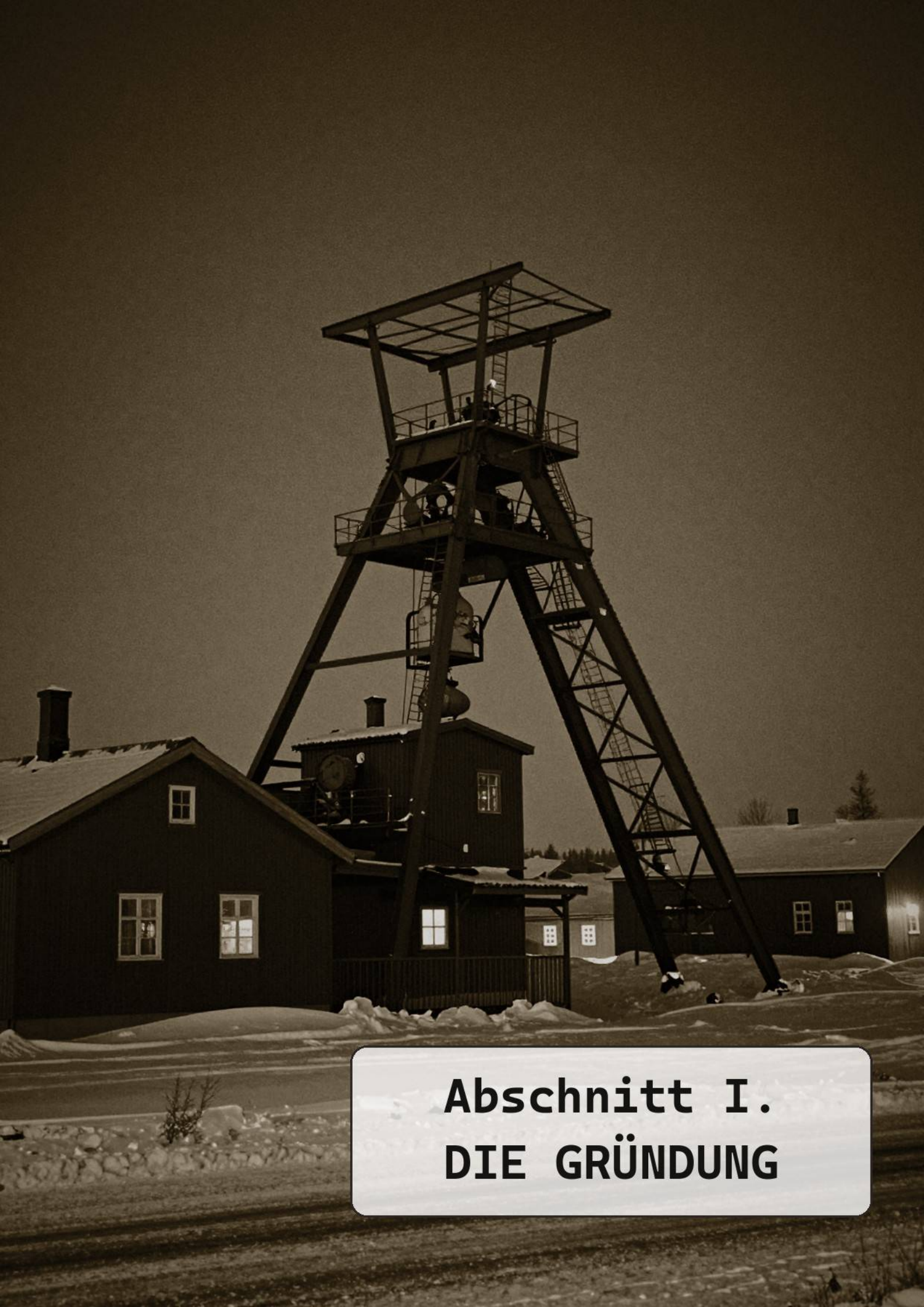
Gunnar Solheim, 2027

Weitere Figuren

Name	Rolle	Passt in Einsatz
Märta	Seeker, eines der 31 Kinder, laut Akte † 1971, in Einsätzen nur hörbar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Arthur Penhallow	Erster Magister des Kollegiums, † 1961	1, 4, 5, 8
Nachtfalter	Infiltratorin, holt Kristalle aus Sammlungen	8, 9, 10
Nils Ekberg	Metallurge, schmilzt Legierung S	2, 4
Greta Sundqvist	Cryptanalystin, arbeitet an den Kreisen	3, 6, 8
Dr. Karin Ek	junge Psychiaterin aus Uppsala, liest die Protokolle	3, 8
Birgit Wallin	Leiterin der Dunkelkammer der Registratur	6, 8, 9, 10
Folio	Bibliothekar, erster Folio der Registratur	2, 3, 6, 8, 9, 10, 11, 12
Margaret Pennington	Biologin des Instituts, sichert Proben	6, 8, 12
Dr. Martin Hofer	Physicist des Instituts, baut den Detektor 0417	9, 10, 11, 12
Ottilie Brandauer	„Uhrwerk“, Präkognitive, warnt vor der Kaskade	10, 11
Alun Rees	Sergeant, trägt die vierzig aus der Halle, erstes Rettungssilber	10
Odile und Margot Lavigne	Zwillinge, halten die Illusion des Konvois	7
Der Uhrmacher aus Biel	Zeitzünder, arbeitet für den Operativen Zweig	8, 9, 11
Lerche	Einer der 31, lebt in einer Stille	2, 3, 10
Nachtigall	Sophie Arndt, liest 140 Gäste in Wien	8, 9
Ruth Adeyemi	Hort-6 Lagos, übernimmt 1974	11
Yemi Adebayo	Hort-6 Lagos, stirbt 1974	11
Der Hüter der Kammer	Assistent Holloways, summt die Melodie	8, 10, 12
Tarasow	Junger Soldat, Karpaten 1976	11
Orlowas Vater	Abteilung 13, Karpaten 1976	11
Sergeant Frank Doyle	Eskorte, geb. 1916	1
Torleif Solheim	Vater von Gunnar, Kiruna 1953	4
Britt Holm	Sekretärin der Registratur, † 21.12.1962	2

Name	Rolle	Passt in Einsatz
Walter Gysin	Mitarbeiter des Instituts	2, 6
Dr. Heinrich Sander	Kinderarzt aus Berlin, 1938 in Solberg	6
Die Setzerin	Kinderzimmer, beginnt 1961	8
Stationsleiter Einar Vatne	Nordlicht	12, 13
Korporal Lindahl	Suchtrupp 1977, Uhr behält den Fehler	Nacht
Ingrid Solheim	Tochter von Astrid und Gunnar	13, Nacht

Diese Figuren sind keine festen Größen wie die Porträts. Sie können in den Einsätzen auftreten, Informationen geben, die Gruppe begleiten oder behindern. Ihre Schicksale stehen im Kanon. Die Spielleitung nutzt sie als Nebenfiguren, als Zeugen, als Stimmen am Rand. Sie füllen die Welt, ohne sie zu tragen. Die Spalte nennt Einsätze, in die eine Figur passt; in den Einsatztexten steht sie nicht immer.



Abschnitt I.
DIE GRÜNDUNG

Die Welt zählt ihre Toten. In Nürnberg sitzen Richter über Männer zu Gericht, die Zeichen und Steine sammelten. In Schweden nimmt ein Kriminalinspektor eine Akte mit, die neun Jahre lang nur ihm gehörte. In Wales gibt eine Frau, die seit 1923 Kristalle versteht, einen Kristall aus ihrer Kammer als Pfand. Zwischen diesen Orten liegt ein Vertrag, der keinen Gründungstag hat. Er wird nicht gefeiert. Er wird geschlossen.

Die Spieler führen die erste Gruppe, die unter einem Kürzel arbeitet, das noch niemand erklärt. Sie besteht aus Veteranen, einer Informantin, einer Adeptin, einer Wissenschaftlerin, einem ehemaligen Polizisten und einer jungen Frau aus Schottland, die Gedanken hört. Sie haben keine Ränge. Sie tragen alte Dienstgrade als Anrede oder die Kreise des Kollegiums. Sie bekommen Papiere, die nicht lügen, solange niemand zu genau hinsieht. Ihre Aufträge kommen von Marsh, Ashgrove und bald von Hallström. Hinter ihnen steht eine Stelle, die nie ein Gesicht zeigt.

Der Abschnitt beginnt im März 1947 im Hafen von Cardiff und endet im Februar 1953 in einer Grube bei Kiruna. Dazwischen liegen vier Einsätze. Im ersten geht es um eine Bleikiste, einen Frachtbrief und ein Haus ohne Nummer. Im zweiten um einen Hohlraum, in dem Uhren stehen bleiben, und um eine Kappe, die Kinder schützen soll. Im dritten um ein Kinderzimmer, ein Foto und eine Legende, die niemand benutzt. Im vierten um einen Stollen ohne Plan, elf Tote und ein Ding, das schon wach ist. Am Ende des Abschnitts steht fest: Das Kürzel existiert. Das Institut existiert. Die Registratur existiert. Die Kappe existiert. Und es gibt elf Namen, die niemand aufschreibt.

Die Stimmung ist nüchtern. Die Gruppe arbeitet mit Kriegswaffen und Stahlhelmen, ohne Uniform, ohne Abzeichen, ohne Befugnis. Sie fährt in Lastwagen, deren Ladung flüstert. Sie betritt Räume, die nicht auf Karten stehen. Sie lernt, dass gewöhnliche Kugeln nicht gegen alles wirken. Sie lernt, dass manche Kinder gehört werden, bevor sie selbst hören. Und sie lernt, dass die Stelle, für die sie arbeitet, keine Antworten verteilt. Nur Aufträge.

Was in der Zeitleiste des Spielleiterbuchs steht, geschieht. Wie es geschah, entscheidet der Tisch.

Einsatz 1: Frachtbrief

MÄRZ BIS APRIL 1947

keine Akte · **Ursprung** Die Menschen, dazu das Verschobene · **Im Mittelpunkt** Soldier, Agent

Das Kollegium schickt eine Bleikiste nach Stockholm, an eine Adresse, die es nicht gibt. Auf dem Frachtbrief stehen zum ersten Mal vier Buchstaben: O.D.I.N. Die Gruppe soll den Transport begleiten, ohne zu wissen, was die Kiste warm werden lässt und wer sie am Ende empfängt.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1947	Cardiff, Wales, London, Göteborg, Stockholm	Die Menschen, dazu das Verschobene	Zwei bis drei Sitzungen

Worum es geht

Das Kollegium hat einen Vertrag geschlossen. Kristalle gegen Schutz. Die Organisation, die den Schutz verspricht, hat keinen festen Namen, kein Gründungsdatum, keine Büros. Nur vier Buchstaben, die zum ersten Mal auf einem Frachtbrief erscheinen: O.D.I.N.

Als Pfand schickt das Kollegium einen Kristall aus der Kammer in einer Bleikiste nach Stockholm. Die Adresse existiert nicht: Vasastan, zwischen der Nummer 5 und der Nummer 9, ein Haus ohne Nummer. Die Gruppe soll den Transport begleiten, ohne zu wissen, was in der Kiste liegt, wer sie empfängt und warum die Buchstaben niemand erklärt.

Gleichzeitig hat ein Mann von dem Transport erfahren, der bis 1945 für das Ahnenerbe der SS kaufte. Er nennt sich Der Sammler. Er will die Kiste. Seine Männer sind bereits unterwegs.

Die Gruppe findet sich in einem leeren Bunker in London wieder, bekommt Papiere, einen versiegelten Umschlag für einen Polizisten in Stockholm und den Auftrag, eine Bleikiste zu begleiten, die auf der Überfahrt warm wird.

Was wirklich geschah

Das Kollegium hatte seit 1940 sein Archiv in der Kammer, einem stillgelegten Schieferbruch in Wales. Die Kristalle lagen in Bleikisten. Zwischen 1936 und 1939 verlor es elf Kristalle und zwei Mitglieder. Nach 1945 suchte es Schutz.

Marsh und Ashgrove, die für eine Organisation arbeiteten, die noch keinen Namen trug, boten genau das an. Der Vertrag über die Kristallhoheit wurde geschlossen: Das Kollegium behält die Kristallhoheit, das Kristallbuch wird Pflicht. Nicht im Vertrag steht, dass der Rat jedes Jahr heimlich Nexus-Kristalle bekommt. Als Pfand schickt das Kollegium einen Kristall in einer Bleikiste nach Stockholm, an eine Adresse, die es nicht gibt.

NUR SPIELLEITUNG

Der Empfänger ist Sven Ahlgren. Geboren 1919, war er 1938 Wachmann im Sanatorium Solberg. In der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember 1938 verschwand er mit den Erwachsenen. 1947 kommt er zurück, kaum älter als damals. Er sieht aus wie 20, ist nach dem Kalender 28. Er altert von nun an langsam und liest jeden Dienstag die Post aus dem Haus ohne Nummer. Seit 1947 bringt er sie in ein Postfach in Zürich.

Wer der Empfänger ist, weiß nur die Spielleitung. In Tür M22 weiß selbst Prometheus nichts davon. Wer „Die Tür“ nicht spielt, darf einen anderen Namen aus der Personalliste von Solberg wählen. Der junge Mann im grauen Mantel trägt den Hut tief und kommt in der Dämmerung. Möwe hat ein vertrautes Gefühl, kann es aber niemandem zuordnen. Jede Probe auf Wahrnehmung, Ermittlung oder Telepathie bringt nur Zweifel, Telepathie trifft auf Stille. Hallström sieht ihn nie selbst.

Die falsche Fährte: Der Sammler. Er war bis 1945 Käufer für das Ahnenerbe, saß in Lissabon und Zürich, kaufte Zeichen, Steine, Kristalle. Jetzt, nach dem Krieg, sammelt er für sich selbst. Er hat von der Bleikiste erfahren, vielleicht durch einen Mann, der im Hafen arbeitet, vielleicht durch einen Veteranen, der zu viel redete. Er will die Kiste, nicht weil er weiß, was darin ist, sondern weil er weiß, dass sie wertvoll ist.

Der offene Faden: Die Spur des Empfängers endet vor einem Postfach in Zürich. Das Haus ohne Nummer bleibt. Der Bote im grauen Mantel bleibt. In späteren Jahren, wenn die Zahlenstation sendet, wenn Briefe an das Haus ohne Nummer beantwortet werden, wenn in „Die Tür“ ein Mann Post aus einem Haus ohne Nummer liest, beginnt hier die Spur.

WAS FESTSTEHT

- **Der Frachtbrief mit dem Kürzel O.D.I.N. existiert und kommt quittiert nach London zurück.** Die Spielleitung hält das, indem der Brief nach der Quittung durch einen Boten nach London geht, egal ob die Gruppe zusieht oder nicht. Wenn die Gruppe den Brief verliert, taucht eine Kopie auf, die jemand in Stockholm anfertigte. Der Preis: Marsh traut der Gruppe weniger, und sie bekommt für den nächsten Einsatz weniger Vorschuss.

- **Die Kiste erreicht den Empfänger.** Will die Gruppe sie nicht übergeben, gibt es einen Umweg: Der junge Mann im grauen Mantel nimmt sie an einem Bahnhof in Empfang, quittiert unleserlich und verschwindet. Die Gruppe sieht ihn nie wieder. Will die Gruppe die Kiste öffnen, stellt die Spielleitung fest, dass der Deckel verbleit ist und nur mit Werkzeug und Zeit zu öffnen wäre. Öffnet die Gruppe sie dennoch, sieht sie einen klaren, milchig schimmernden Kristall, der sofort zu flüstern beginnt. Preis: Grauen-Probe Stufe Unheimlich (1), und Holloway erfährt es. Sie sagt nichts, aber die Gruppe hat Vertrauen beim Kollegium verloren.

- **Hallström bekommt sein Schreiben und bringt Akte Null mit.** Bringt die Gruppe den Umschlag nicht, findet ihn ein Bote in Stockholm. Hallström kommt trotzdem. Die Gruppe hat dann nur nicht die Gelegenheit, ihn zuerst zu sprechen.

- **Hort-1 wird bezogen.** Der Bunker unter der Coptic Street ist im März 1947 bereits bezogen, mit einem Stahlschrank und sechs Veteranen. Nach der Rückkehr wird er ausgebaut. Das geschieht unabhängig vom Erfolg der Gruppe.

- **Die Unterschrift bleibt unleserlich, der Empfänger nennt keinen Namen, seine Spur endet vor einem Postfach in Zürich.** Wenn die Gruppe dem grauen Mantel folgt, verliert sie ihn im Stockholmer Straßennetz oder vor einem Postamt. Jeder Versuch, den Namen zu lesen, scheitert an der Handschrift. Die Spielleitung zeigt das Postfach nur, wenn die Gruppe sehr gut ist. Die Nummer bleibt unlesbar.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wer die Stimmgabel findet.** In der Kammer, zwischen den ersten Kisten, liegt eine Stimmgabel aus mattem Metall. Findet sie ein Thaumaturg, erkennt er mit Okkultismus gegen Schwer (3), dass sie nicht aus dem Kollegium stammt. Findet sie ein anderer Agent, beschreibt die Spielleitung sie als unscheinbare, benutzte Stimmgabel, die leise schwingt, wenn man sie an die Bleikiste hält. Dass sie kleine Risse schließt, weiß 1947 niemand. Schlägt jemand sie an, spürt Möwe den Schmerz, und alle Psionen im Umkreis von 100 m erleiden 2 Belastung. Folge: Sie bleibt in der Kammer im Filzkasten, als Brücke zu „Die Tür“, Ende I. Dienstbucheintrag: Name des Finders, Gegenstand, Datum.

- **Wie die Kiste reist.** Per Lastwagen, Schiff oder Zug. Entscheidet die Gruppe, den Landweg über Dänemark und Schweden zu nehmen, mit der Fähre von Harwich nach Esbjerg, verlängert sich der Einsatz und der Sammler hat mehr Chancen. Beim Landweg spielt Knoten 4 auf der Fähre nach Esbjerg, den Zollbegleitschein (N4) stellt der schwedische Zoll in Helsingborg aus, und die Konfrontation findet nachts im Fährhafen von Helsingborg statt. Entscheidet sie die Seeroute, spielt die Überfahrt über Nordsee und Skagerrak. Dienstbucheintrag: Transportweg, Zwischenfälle.

- **Ob der Sammler überlebt.** Die Konfrontation kann tödlich enden. Stirbt der Sammler, bleibt seine Sammlung unentdeckt. Überlebt er, wird er ein wiederkehrender Gegner, der in späteren Einsätzen als Käufer auf Auktionen auftaucht und Informationen verkauft. Dienstbucheintrag: Name, Zustand, was mit ihm geschah.

- **Wer Hallström den Umschlag bringt und was er ihm sagt.** Ein Agent oder die ganze Gruppe. Hallström fragt nach dem Absender, nach dem Kürzel, nach der Organisation. Was die Gruppe antwortet, prägt seine Haltung zu O.D.I.N. Dienstbucheintrag: Name des Überbringers, Zitat der ersten Sätze.

- **Wie weit die Gruppe dem grauen Mantel folgt.** Bis zum Postamt, an dem er einen Umschlag an ein Postfach in Zürich aufgibt, bis zur nächsten Straßenecke oder gar nicht. Je weiter sie folgt, desto mehr erfährt sie über das Haus ohne Nummer, aber auch desto mehr bemerkt der Bote sie. Dienstbucheintrag: Entfernung, Beobachtungen, ob der Bote sich umdrehte.

Personen

Thomas Ashgrove, 39

Major, Brite, in der libyschen Wüste gewesen, Kompass in der Tasche. Will, dass der Transport funktioniert, ohne dass jemand stirbt. Weiß, dass die Kisten flüstern, sagt es

aber nur in sein Notizbuch. Verschweigt, dass er den Namen O.D.I.N. nicht erklären kann. Redet knapp, in militärischen Sätzen, sagt „Mann“ und „Leute“, niemals „Agenten“.

Evelyn Marsh, 36

Britin, war Näherin in Lyon, führte 40 Informanten. Will die Papiere sauber halten und die Legenden aus eigener Hand. Weiß, dass der Umschlag an Hallström geht, verschweigt, was darin steht. Redet leise, mit französischen Brocken, nennt die Gruppe „meine Lieben“, aber nur einmal.

Margaret Holloway, 58

Orientalistin aus Oxford, Gründerin des Kollegiums. Will, dass der Kristall als Pfand ankommt, und vertraut dem Vertrag nur halb. Weiß, was in der Kiste liegt, verschweigt, dass der Kristall ein sprechender ist. Redet präzise, als diktiere sie einen Katalog, sagt „mein Kind“ zu den Kristallen.

Evan Pryce, 28

Chemiker aus Cardiff, seit 1941 im Kollegium. Will, dass die Bleikiste dicht hält. Weiß, dass die Kiste auf der Überfahrt warm werden könnte, verschweigt es, weil er es nicht glaubt. Redet walisisch gefärbt, mit Fachwörtern, sagt „sie“ zu den Kristallen.

Viktor Hallström, 46

Kriminalinspektor aus Stockholm, seit 1938 mit Akte Null. Will wissen, wer hinter O.D.I.N. steckt. Weiß, dass es das Haus ohne Nummer gibt, verschweigt, dass er seit neun Jahren eine private Akte führt. Redet schwedisch-schweres Englisch, stellt Fragen, die er selbst beantwortet.

Sergeant Frank Doyle, 31

Geboren 1916, Ire, führt die acht Mann in Cardiff. Will, dass die Kisten ohne Zwischenfall verladen werden. Weiß, dass die Kisten nachts flüstern, verschweigt, dass einer der Männer geweint hat. Redet laut, mit irischen Flüchen, nennt die Gruppe „Kinder“, auch wenn sie älter sind.

Der Sammler

Alter unbekannt, zwischen 50 und 60. Österreicher, der bis 1945 für das Ahnenerbe kaufte, jetzt für sich. Will die Bleikiste, weil er spürt, dass sie etwas enthält, das er nicht verstehen muss. Weiß, dass O.D.I.N. neu und verwundbar ist. Verschweigt, dass er die Kiste nicht öffnen will, sondern verkaufen. Redet höflich, im Tonfall eines Kunsthändlers, sagt „mein lieber Freund“ zu Leuten, die er töten lässt.

Briefing

„Sie werden eine Kiste nach Stockholm bringen. Sie ist aus Blei. Sie ist nicht schwer. Sie gehört Ihnen nicht. Wenn jemand fragt, Sie sind Spediteure. Wenn jemand nach dem Absender fragt, sagen Sie: das Kollegium. Wenn jemand nach den Buchstaben fragt, sagen Sie nichts. Am Dienstag warten Sie vor einem Haus in Vasastan. Ein Mann wird kommen. Er wird quittieren. Sie geben ihm die Kiste und gehen. Fragen Sie nicht nach seinem Namen.“

Evelyn Marsh, 1947

Was die Gruppe bekommt: im Bunker sechs gefälschte Pässe, eine Minox-Kamera, ein Drahttonbandgerät im Tornister, einen Kompass, eine Taschenlampe, einen Erste-Hilfe-Kasten. Den Frachtbrief (Handout N1) und den versiegelten Umschlag „für einen Polizisten in Vasastan“ (Handout N3) gibt Marsh erst am 17. März in London aus (Knoten 3). Ashgroves Notizbuch (Handout N2) bekommt niemand, es liegt offen im Bunker. Den Zollbegleitschein (Handout N4) stellt der schwedische Zoll bei der Ankunft in Göteborg aus.

Spesen: 200 Pfund in Scheinen, dazu Anweisungen für eine Bank in Göteborg und ein Postlager in Stockholm. Die Gruppe rechnet ab, was sie ausgibt. Belege sind erwünscht, aber Marsh fragt nicht nach jedem Pfennig.

Anfordern: Feldtelefon, Kurzwellenfunk, einen Lastwagen mit Fahrer, einen Zollagenten in Göteborg, einen Kontakt in Stockholm, Waffen aus dem Krieg (Maschinenpistole, Karabiner, Revolver), Stahlhelme, Armeemäntel. Keine Funkpeilung, keine modernen Geräte, keine Unterstützung durch Polizei.

Die Knoten

Die Knoten sind nach der Reise geordnet, aber die Gruppe kann sie in anderer Reihenfolge ansteuern. Jeder Hinweis führt zu einem nächsten Knoten oder zu einer Schlussfolgerung.

Knoten 1: Hafen von Cardiff

Zwei Armeelastwagen stehen an der Pier, Männer in Armeemänteln laden sechs Bleikisten. Sergeant Doyle zählt die Kisten, flucht über das Wetter, behält die Rücken der Männer im Blick.

- **Hinweis:** Die Kisten sind mit Kreide nummeriert, eine hat einen Riss im Blei. Ein Soldier mit Handwerk gegen Machbar (2) oder ein Investigator mit

Ermittlung gegen Machbar (2) erkennt, dass der Riss nicht von der Verladung stammt. Führt zu Knoten 2.

- **Hinweis:** Ein Mann im dunklen Mantel beobachtet die Verladung, notiert Kennzeichen, verschwindet Richtung Bahnhof. Ein Agent oder ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) bemerkt ihn. Führt zu Eskalation.
- **Hinweis:** Einer der Männer murmelt: „Sie flüstern wieder. Nachts wird es schlimmer." Ein Psion mit Telepathie gegen Einfach (1) oder ein Investigator mit Menschenkenntnis gegen Einfach (1) hört die Angst. Führt zu Knoten 2.
- **Proben:** Ein Soldier mit Taktik gegen Machbar (2) oder ein Agent mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) kann die Lage prüfen. Erfolg zeigt, dass die Verladung planmäßig läuft, aber jemand beobachtet. Hier glänzen Soldier und Agent.

Knoten 2: Die Kammer im Schieferbruch

Margaret Holloway führt die Gruppe in den dritten Stollen. Zwischen den ersten Kisten liegt eine Stimmgabel. Holloway übergibt die Bleikiste selbst, mit beiden Händen.

- **Hinweis:** Die Stimmgabel aus mattem Metall liegt zwischen zwei Kisten, als hätte sie jemand vergessen. Ein Thaumaturg mit Okkultismus gegen Schwer (3) erkennt, dass sie nicht aus dem Kollegium stammt. Ein Investigator mit Ermittlung gegen Machbar (2) sieht, dass sie benutzt wurde. Führt zu Entscheidung: Wer findet die Stimmgabel.
- **Hinweis:** Holloway sagt: „Dieser Kristall ist ein Pfand. Mehr sage ich nicht." Nach den vier Buchstaben gefragt, schweigt sie. Ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) oder ein Psion mit Telepathie gegen Machbar (2) spürt, dass sie das Kürzel nicht erklären will, vielleicht nicht kann. Führt zu Schlussfolgerung 1.
- **Hinweis:** Die Kiste ist warm, obwohl die Kammer kalt ist. Ein Scientist mit Physik gegen Machbar (2) oder ein Thaumaturg mit Thaumaturgie gegen Machbar (2) misst eine Wärme, die nicht von der Umgebung stammt. Führt zu Schlussfolgerung 2.
- **Proben:** Ein Thaumaturg mit Okkultismus gegen Schwer (3) oder ein Scientist mit Physik gegen Schwer (3) kann die Kiste untersuchen. Erfolg zeigt, dass die Wärme von innen kommt und im Rhythmus eines Herzschlags schwankt. Hier glänzen Thaumaturg und Scientist.

Knoten 3: London, Bunker unter der Coptic Street

Ein leerer Bunker, ein Stahlschrank, sechs Veteranen. Marsh gibt Papiere, den Frachtbrief, den versiegelten Umschlag. Niemand erklärt die Buchstaben.

- **Hinweis:** Der Frachtbrief (Handout N1) zeigt die Buchstaben O.D.I.N. ohne Firmenname. Ein Investigator oder ein Agent mit Ermittlung gegen Schwer (3) erkennt, dass das Dokument in keiner bekannten Druckerei gesetzt wurde. Führt zu Schlussfolgerung 1.
- **Hinweis:** Ashgrove schreibt in sein Notizbuch (Handout N2): „Die Kisten flüstern." Er lässt es offen liegen. Ein Psion mit Telepathie gegen Machbar (2) oder ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) liest es: „Der Frachtbrief trägt vier Buchstaben. Niemand erklärt sie." Unter dem 15. März steht: „Die Kiste aus der Kammer ist warm." Führt zu Schlussfolgerung 1 und 2.
- **Hinweis:** Der versiegelte Umschlag (Handout N3) ist an „Kriminalinspektor Viktor Hallström, Stockholm, Vasastan" adressiert. Ein Agent mit Etikette gegen Machbar (2) oder ein Investigator mit Ermittlung gegen Machbar (2) erkennt, dass der Umschlag nicht durch die Post ging. Führt zu Knoten 5.
- **Proben:** Ein Agent oder ein Investigator mit Ermittlung gegen Machbar (2) kann den Frachtbrief prüfen. Erfolg zeigt, dass der Absender nicht unterschrieben hat: Unter „Das Kollegium, Wales" steht kein Name. Hier glänzen Agent und Investigator.

Knoten 4: Die Überfahrt von Tilbury nach Göteborg

Die Kiste steht im Laderaum, zwischen Kisten und Koffern. Männer des Sammlers sind an Bord. Ein schwedischer Zöllner prüft die Papiere. Die Kiste wird warm.

- **Hinweis:** Zwei Männer mit ausländischem Akzent fragen nach der Fracht, buchen eine Kabine neben dem Laderaum. Ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Schwer (3) oder ein Psion mit Telepathie gegen Schwer (3) erkennt, dass sie nicht schlafen, sondern wachen. Führt zu Eskalation.
- **Hinweis:** Bei der Ankunft prüft der Zöllner die Papiere, bevor er den Zollbegleitschein (Handout N4) ausstellt, und fragt: „Was ist in der Kiste? Blei? Oder etwas, das Blei braucht?" Ein Agent mit Täuschung gegen Machbar (2) oder ein Soldier mit

Einschüchtern gegen Machbar (2) kann antworten. Führt zu Konfrontation.

- **Hinweis:** Die Kiste wird warm, obwohl der Laderaum kalt ist. Ein Scientist mit Physik gegen Machbar (2) oder ein Thaumaturg mit Thaumaturgie gegen Machbar (2) misst einen Rhythmus. Führt zu Schlussfolgerung 2.
- **Proben:** Ein Agent mit Heimlichkeit gegen Schwer (3) oder ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Schwer (3) kann die Männer des Sammlers beobachten. Erfolg zeigt, dass sie nachts den Laderaum betreten und die Kiste suchen. Hier glänzen Agent und Psion.

Knoten 5: Stockholm, Vasastan

Ein Kriminalinspektor bemerkt Fremde, die nach einem Haus ohne Nummer fragen. Hallström ist misstrauisch, aber neugierig. Wer ihm den Umschlag (Handout N3) gibt, hört ihn sagen: „Ich habe zwanzig Jahre lang Mörder gesucht. In Solberg habe ich zum ersten Mal einen Tatort gesehen, an dem das Verbrechen noch nicht begangen war."

- **Hinweis:** Hallström fragt die Gruppe: „Sie sind nicht von der Spedition. Wer sind Sie?" Ein Agent mit Täuschung gegen Machbar (2) oder ein Investigator mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) kann antworten. Führt zu Knoten 6.
- **Hinweis:** In einem Café fragt ein Mann mit ausländischem Akzent nach einem Haus ohne Nummer. Ein Agent mit Kontakte gegen Machbar (2) oder ein Investigator mit Ermittlung gegen Machbar (2) hört es. Führt zu Eskalation.
- **Hinweis:** Hallström kennt das Haus: „Dort wohnt niemand. Trotzdem ist Post da." Ein Investigator mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) erkennt, dass er mehr sagt, als die Worte hergeben. Führt zu Knoten 6.
- **Proben:** Ein Agent mit Etikette gegen Machbar (2) oder ein Investigator mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) kann Hallström einschätzen. Erfolg zeigt, dass er mehr weiß, als er sagt, aber kein Feind ist. Hier glänzen Agent und Investigator.

Knoten 6: Das Haus zwischen der 5 und der 9

Ein schmales Haus in Vasastan, zwischen zwei Häusern mit Nummern. Der Briefschlitz ist warm. Am Dienstag wartet ein junger Mann im grauen Mantel.

- **Hinweis:** Der Briefschlitz ist warm, obwohl das Haus kalt ist. Ein Scientist mit Physik gegen Machbar (2) oder ein Psion mit Telepathie gegen Machbar (2) spürt, dass die Wärme von innen kommt. Führt zu Schlussfolgerung 4.
- **Hinweis:** Am Dienstag quittiert der junge Mann unleserlich, nennt keinen Namen, nimmt die Kiste und geht. Ein Agent oder ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) sieht nur Hut, Mantel und eine Hand, die schreibt; das Gesicht bleibt in der Dämmerung (Kasten NUR SPIELLEITUNG). Führt zu Entscheidung: Wie weit folgt die Gruppe.
- **Hinweis:** Nachdem der Mann gegangen ist, ist der Briefschlitz kalt. Ein Scientist mit Physik gegen Machbar (2) oder ein Psion mit Telepathie gegen Machbar (2) erkennt die Veränderung. Führt zu Nachspiel.
- **Proben:** Ein Agent oder ein Investigator mit Heimlichkeit gegen Sehr schwer (4) kann dem Boten folgen. Erfolg zeigt, dass er am Schalter einen Umschlag an ein Postfach in Zürich aufgibt, die Nummer ist verdeckt. Er trägt die Kiste, die Gruppe verliert ihn mit ihr. Hier glänzen Agent und Investigator.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Der Frachtbrief ist das erste Dokument mit dem Kürzel O.D.I.N., und niemand erklärt die Buchstaben. Hinweise: Holloway schweigt zu den Buchstaben (Knoten 2), der Frachtbrief selbst (Knoten 3), Ashgroves Notizbuch (Knoten 3).

2. Die Kiste enthält etwas, das auf die Überfahrt reagiert und Wärme abgibt. Hinweise: die warme Kiste in der kalten Kammer (Knoten 2), Ashgroves Eintrag „Die Kiste aus der Kammer ist warm" (Knoten 3), Wärme und Rhythmus im Laderaum (Knoten 4).

3. Der Sammler weiß von dem Transport und hat Männer in Cardiff und an Bord. Hinweise: Der Mann im dunklen Mantel (Knoten 1), die zwei Männer an Bord (Knoten 4), der Mann im Café (Knoten 5).

4. Das Haus ohne Nummer hat keinen Bewohner, aber es bekommt Post, und jemand holt ab, was dort ankommt. Hinweise: Der warme Briefschlitz (Knoten 6), der junge Mann im grauen Mantel (Knoten 6), Hallströms Satz „Dort wohnt niemand. Trotzdem ist Post da." (Knoten 5).

Eskalation

Die Gruppe hat keinen Zeitplan, nur einen Wochentag: Dienstag. Wer zu lange in Cardiff bleibt, in London Papiere prüft oder in Göteborg auf ein besseres Schiff wartet, gibt dem Sammler Zeit. Seine Männer sind

bereits unterwegs, und sie arbeiten schneller als Behörden.

- **Cardiff, zweiter Tag:** Ein Lastwagen der Eskorte verschwindet vom Pier. Doyle findet ihn abends zwei Straßen weiter, der Fahrer liegt mit einer Beule am Hinterkopf im Führerhaus. Der Mann erinnert sich an zwei Stimmen mit ausländischem Akzent. Die Plane ist aufgeschnitten, die Kreidenummern der Kisten sind abgeschrieben, keine Kiste fehlt. Der Sammler weiß jetzt, dass die Kiste für Stockholm nicht unter den sechs ist. Preis: Die Gruppe verliert einen halben Tag, Doyle wird misstrauisch.
- **London, dritter Tag:** Ein Mann fragt in der Coptic Street nach einem Bunker, einem Stahlschrank, einem Major. Ein Veteran der Eskorte verjagt ihn. Marsh lässt die Straße beobachten. Der Sammler kennt jetzt die Gegend, nicht den Eingang.
- **Überfahrt, zweite Nacht:** Zwei Männer durchsuchen den Laderaum. Sie prüfen Kisten mit einem Stethoskop, nicht mit Brecheisen. Die Gruppe bemerkt sie nur mit Wahrnehmung gegen Machbar (2). Die Männer verschwinden, bevor der Wachmann kommt. Danach schläft niemand mehr ruhig. Grauen-Probe Stufe Unheimlich (1) für alle, die nachts bei der Kiste bleiben, weil das Flüstern lauter wird.
- **Göteborg, nach der Ankunft:** Ein Zöllner will die Kiste öffnen. Ein Agent mit Täuschung oder Verhandeln gegen Machbar (2) überzeugt ihn, dass die Papiere vollständig sind. Misslingt die Probe, beschlagnahmt der Zoll die Kiste für 24 Stunden. Der Sammler erfährt davon, bevor die Gruppe die Kiste zurückbekommt.
- **Stockholm, vor dem Dienstag:** Die Männer des Sammlers mieten ein Zimmer gegenüber dem Haus ohne Nummer. Wer das Haus beobachtet, sieht den Vorhang dort, wo nie Licht brennt. Ein Agent mit Wahrnehmung gegen Schwer (3) erkennt, dass jemand das Haus seit Stunden im Blick hat.

Die Behörden der Zeit kennen kein Schleierprotokoll. Polizei, Zoll und Geheimdienste verhaften, verhören, beschlagnahmen. Wird die Gruppe in Schweden mit gefälschten Papieren erwischt, landet sie in Untersuchungshaft. Marsh kann sie nicht herausholen, nur Ashgrove mit einem Anwalt und viel Geld. Präsenz wiegt schwerer als in späteren Jahren. Ein verhafteter Agent fehlt am Dienstag, und der Bote im grauen Mantel wartet nicht.

Bekommt der Sammler die Kiste, öffnet er sie nicht. Er will sie nach Zürich bringen, in eine Villa mit Vitrinen. So weit kommt er nicht, denn der feste Punkt hält: Am Dienstag steht der junge Mann im grauen Mantel an dem Bahnhof, an dem der Sammler den Zug nach Süden besteigt, und nimmt die Kiste an sich, ohne dass die Gruppe sieht, wie (Umweg aus dem Kasten WAS FESTSTEHT). Den Frachtbrief findet die Gruppe am nächsten Morgen quittiert in ihrem Postlager. Der Preis: Marsh verliert Vertrauen, und der Sammler weiß jetzt, wofür er in späteren Jahren bietet.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der Hafen von Göteborg, nachts, zwischen Lagerschuppen und Kais. Nebel liegt über dem Wasser, die Lampen der Kräne sind blasse Punkte. Die Kiste steht auf einer Sackkarre, die Gruppe hat sie gerade vom Schiff geholt. Der Weg zum Lastwagen führt durch eine Gasse zwischen zwei Schuppen. Dort treten die Männer des Sammlers aus dem Nebel. Sechs Söldner, dahinter der Sammler selbst in einem dunklen Mantel, die Hände in den Taschen. Er lächelt, als hätte man sich verabredet.

Ablauf

1. Der Sammler tritt vor. Er bietet Geld: „Ich zahle das Doppelte, was immer man Ihnen zahlt. Die Kiste, und Sie gehen. Ich trage sie selbst.“ Seine Stimme ist höflich, fast warm. Ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) spürt, dass er es ernst meint, aber nicht mit einem Nein rechnet.

2. Lehnt die Gruppe ab, zögert sie oder greift sie an, eröffnen die Söldner das Feuer. Der Sammler tritt einen Schritt zurück und sieht zu. Er schießt nur, wenn er angegriffen wird.

3. Sobald der erste Schuss fällt oder die Kiste umkippt, beginnt sie zu flüstern. Alle Anwesenden, auch die Söldner, hören es: Worte in einer Sprache, die niemand kennt, leise, dicht unter dem Nebel. Grauen-Probe Stufe Unheimlich (1) für alle, Verstörend (2) für Psionen, weil sie die Worte fast verstehen. Wer auf der Überfahrt schon für das Flüstern gewürfelt hat, würfelt nicht erneut.

4. Die Söldner sind abgelenkt. Zwei starren auf die Kiste, einer tritt zurück. Die Gruppe kann angreifen, fliehen oder verhandeln. Der Nebel ist dichter als zuvor.

Lösungen

- **Ohne Kampf:** Ein Agent legt eine vergleichende Probe mit Verhandeln oder Täuschung gegen Überzeugen und Täuschung des Sammlers (5 + 4) ab und überzeugt ihn, dass die Kiste wertlos ist, eine Falle, ein leeres Blei. Gelingt die Probe, lacht der

Sammler leise, zieht seinen Mantel zurecht und geht. Er sagt: „Wir sehen uns wieder.“ Die Söldner folgen ihm in den Nebel. Die Gruppe verliert eine Stunde, weil sie einen anderen Weg zum Lastwagen nehmen muss.

- **Mit Kampf:** Ein Soldier mit Schusswaffen oder Taktik gegen Machbar (2) führt die Gruppe in die Deckung der Lagerschuppen. Die Söldner kämpfen unkoordiniert, sobald die Kiste flüstert. Der Sammler flieht, wenn zwei Söldner fallen oder wenn er selbst Schaden nimmt. Die Gruppe kann ihn aufhalten, aber dann schießen die restlichen Söldner gezielter.
- **Mit einem Köder:** Ein Agent mit Täuschung gegen Schwer (3) kann dem Sammler etwas anderes anbieten: Ashgroves Notizbuch, den Frachtbrief, einen Namen. Der Sammler prüft das Angebot. Ist es glaubhaft, nimmt er es und geht, nicht ohne zu sagen, dass die Kiste nur aufgeschoben ist. Der Preis: O.D.I.N. verliert ein Dokument oder ein Geheimnis.

Gegner

Söldner des Sammlers

Handlanger · Menschen

Ein Mann, der den Krieg überlebt hat und jetzt für Geld kämpft. Er trägt einen alten Armeemantel, eine Maschinenpistole oder einen Karabiner, keinen Helm. Er spricht leise, mit Akzent, und er schießt zuerst auf die Beine.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Maschinenpistole oder Karabiner 3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 6
Grauen	Unheimlich (1) beim Flüstern der Kiste
Besonderheit	Kämpft unkoordiniert, sobald die Kiste flüstert: −1 Würfel auf Angriffe
Schwäche	Geld. Ein Soldier mit Einschüchtern oder ein Agent mit Verhandeln kann ihn abziehen lassen
Verhalten	Folgt dem Sammler, solange er bezahlt. Schießt nicht auf Frauen und Verwundete

Der Sammler

Anführer · Menschen

Ein Österreicher zwischen 50 und 60, der bis 1945 für das Ahnenerbe kaufte, jetzt für sich. Er trägt einen dunklen Mantel, Handschuhe, eine Pistole in der Innentasche. Er will die Kiste, nicht weil er weiß, was darin ist, sondern weil er weiß, dass sie wertvoll ist.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Grauen	Unheimlich (1) beim Flüstern der Kiste
Besonderheit	Werte wie Bedrohungsatlas. Hat immer sechs Söldner dabei, in diesem Einsatz ohne Elite-Söldner. Bietet jedem Agenten ein Angebot aus der Tabelle „Die Köder der anderen“
Schwäche	Seine Sammlung. Wer ein Stück zerstört, das er liebt, bringt ihn aus der Fassung: −2 Würfel für eine Szene
Verhalten	Höflich, geduldig, ohne jede Grenze. Er schießt nur, wenn er muss, und flieht, wenn er verliert

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat:

Einen Frachtbrief mit vier Buchstaben, einen Transport, der ankam, ein Haus, das es nicht gibt. Nichts davon gelangt in Zeitungen oder Akten. Der Zöllner in Göteborg erinnert sich an eine warme Bleikiste, sagt aber nichts. Die Nachbarn in Vasastan sehen einen jungen Mann im grauen Mantel, der eine Kiste trägt, und wenden sich ab. Es ist Stockholm, es ist März, es regnet.

Was O.D.I.N. bekommt:

Den quittierten Frachtbrief, die Bestätigung, dass das Kürzel zum ersten Mal verwendet wurde. Hort-1 in London mit einem Stahlschrank und sechs Veteranen. Hallström bringt Akte Null mit und beginnt, für die Organisation zu arbeiten, noch ohne Registratur. Das Kollegium erhält die Nachricht, dass das Pfand angekommen ist. Holloway schreibt in ihr Tagebuch, dass der Vertrag hält.

Erfahrung:

2 EP für einen Einsatz ohne Akte (die Farben gibt es erst ab 1948), +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus. Dazu +1 EP je aufgenommenem Faden: der graue Mantel, das Haus ohne Nummer, der Sammler. Typisch 4 bis 7 EP. Wer die Stimmgabel fand, bekommt keinen zusätzlichen EP, aber einen Dienstbucheintrag, der später wichtig wird.

Dienstbuch:

Datum, Ort, Namen der Agenten, Transportweg, ob der Sammler überlebt hat, wer die Stimmgabel fand, wer Hallström den Umschlag brachte, wie weit die Gruppe dem grauen Mantel folgte. Der Frachtbrief wird beigelegt, die Unterschrift unleserlich. Den Namen des Empfängers trägt die Spielleitung nicht ein. Er bleibt für die Spieler offen (Kasten NUR SPIELLEITUNG).

Übergabe:

Noch keine. Die Schützlinge kommen erst ab Einsatz 2.

Der offene Faden:

Das Haus ohne Nummer, der Bote im grauen Mantel, das Postfach in Zürich. In „Die Tür“, Mission 14, taucht das Haus wieder auf. In späteren Einsätzen liest der Bote die Post aus dem Haus ohne Nummer. Die Gruppe weiß nur, dass jemand unleserlich quittiert hat und in einen Dienstag verschwunden ist.

Bis zum nächsten Einsatz:

Bis November 1947 vergehen Monate. Die Gruppe richtet Hort-1 ein, begleitet weitere Transporte, hört die Kisten flüstern. Ashgrove schreibt in sein Notizbuch. In Kiruna finden Bergleute einen Hohlraum, in dem Uhren stehen bleiben. Die ersten Briefe an das Haus ohne Nummer werden geschrieben, aber nicht abgeschickt.

HANDOUTS UND KARTE

N1 Frachtbrief 1947: Formular, maschinengeschrieben, mit handschriftlicher Quittung. Die Gruppe erhält es im Bunker unter der Coptic Street.

N2 Ashgroves Notizbuch, März 1947: Handschriftlicher Eintrag, liegt offen auf dem Stahlschrank. Die Gruppe kann ihn lesen, wenn Ashgrove den Raum verlässt.

N3 Schreiben an Kriminalinspektor Hallström: Versiegelter Umschlag, wird der Gruppe im Bunker übergeben und in Stockholm an Hallström weitergereicht.

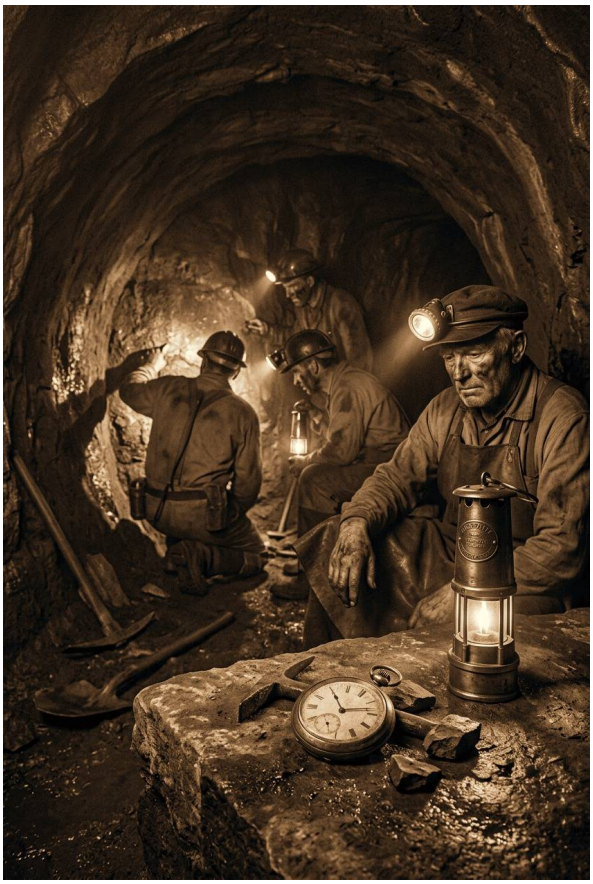
N4 Zollbegleitschein Göteborg: Formular des schwedischen Zolls, stellt der Zöllner bei der Ankunft in Göteborg am 20. März aus (Knoten 4). Die Gruppe trägt ihn bis Stockholm bei sich.

Keine Karte.

Einsatz 2: Stille

NOVEMBER 1947 UND FEBRUAR 1949

Graue Akte, 1948 nachträglich angelegt · **Ursprung** die Stimme, dazu das Alte · **Im Mittelpunkt** Psion, Scientist



Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1947 bis 1949	Kiruna, Oxford, Bern, Stockholm, Schottland	die Stimme, dazu das Alte	zwei bis drei Sitzungen

Worum es geht

Bergleute der LKAB melden im November 1947 einen Hohlraum in der Grube bei Kiruna. In diesem Hohlraum bleiben Uhren stehen, Funkgeräte schweigen, ein Grubenhund legt sich hin und steht nicht wieder auf. Ein Psion der Einunddreißig geht hinein und hört zum ersten Mal im Leben nichts. Der Kristall der Adeptin verstummt. Ein samischer Rentierhirte nennt den Ort einen Deckel und warnt, was darunter liegt, solle man nicht wecken. Hundert Meter weiter ist eine Wand warm. Die Gruppe wird nach Kiruna geschickt, um zu messen, zu sichern und zu berichten.

Zwischenspiel 1948: Die Erzkiste aus dem Hohlraum geht nach Bern. Nils Ekberg schmilzt Legierung S. Am 12. April wiegt Hans Wendland in Oxford einen Splitter von 11 Gramm. Das Institut entsteht in einem Bergwerksstollen bei Bern mit vier Mitarbeitern; die Geophysikerin der Gruppe kommt als fünfte dazu. Viktor Hallström bezieht drei Zimmer über einem Tabakladen in Stockholm: zwei Sekretärinnen, ein Übersetzer, eine Wand. Die Registratur entsteht.

Teil B Februar 1949: Psionen im Einsatz brechen in Bahnhöfen und Kaufhäusern zusammen. In der Centralstation dreht sich eine Menge im selben Augenblick zum Psion der Gruppe um, und ein Kind auf dem Bahnsteig beginnt zu singen. Ilse Marek kommt mit dem ersten Muster der Kappe. Die Gruppe prüft sie im Kaufhaus, wo es am lautesten ist, und bringt dann das singende Kind nach Schottland.

Was wirklich geschah

Der Hohlraum bei Kiruna ist der einzige Fundort des Erzes, aus dem 1948 Legierung S geschmolzen wird. Was im Hohlraum schweigt, ist kein Wesen mit Werten, sondern eine Wirkung. Beobachtet wird nur, was geschieht: Uhren bleiben stehen. Funkgeräte schweigen. Der Grubenhund legt sich hin und steht nicht wieder auf. Ein Psion hört zum ersten Mal im Leben nichts, ein Kristall verstummt. Was der Hohlraum ist und ob er mit dem zusammenhängt, was 1953 im Stollen ohne Plan wach ist, bleibt offen. Der samische Hirte nennt ihn einen Deckel.

Hundert Meter weiter endet ein bekannter Querschlag an massivem Fels, und diese Stirnwand ist warm. Warum, weiß 1947 niemand. Nur die Spielleitung weiß: Der Abbau von Erz aus dem Hohlraum für Legierung S beginnt 1948 und setzt sich bis 1981 fort. Er macht den Deckel dünner, und im Februar 1953 ist er durch (Einsatz 4).

Die falsche Fährte: Die Gruppe soll glauben, der Hohlraum sei die Anomalie. Die eigentliche Gefahr liegt hinter der warmen Wand.

Der offene Faden: Der Abbau für die Kappen macht den Deckel dünner und führt zu Einsatz 4. Nach 2026 führt der Faden zu „Die Tür“, Mission 8 (Stollen 7), und zu „Die Tür“, Mission 17 (Wartezimmer), für die Kinder aus den Öffnungen.

WAS FESTSTEHT

- Der Hohlraum ist der einzige Fundort.
- Legierung S entsteht 1948.
- Die Kappe entsteht 1949, Lederhaube mit 14 Plättchen.
- Marek schreibt nicht auf, warum sie darauf besteht.
- Die Öffnung beginnt 1949, etwa jedes dritte Kind stirbt, in der Akte steht „Hirnblutung“.

Will die Gruppe den Hohlraum verschütten, findet das Bergamt einen Weg, die Erzkiste trotzdem nach Bern zu schicken. Das ist der Umweg. Will die Gruppe Mareks Kappe ablehnen, trägt sie ein anderer Psion im Einsatz, und die Gruppe beobachtet die Wirkung. Der Preis ist Vertrauen bei Marek, ein Schützling zweifelt. Will die Gruppe verhindern, dass das Kind nach Schottland gebracht wird, holt Marek das Kind später selbst, und die Gruppe bleibt Zeuge. Nie bestrafen, immer tragisch machen.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- Welcher Psion als Erster nichts hört und ob er wieder hinaus will. Folge: Dieser Psion kennt die Stille und ist für Marek der erste Kandidat für die Kappe; sein Name steht im Dienstbuch als „erster stiller Psion“.
- Ob Ekberg 1947 im Hohlraum war. Das Gerücht darf wahr werden; dann kennt er die Gruppe aus Kiruna und ist in Bern gesprächiger.
- Wer die Kappe als Erster im Einsatz trägt. Die erste Kappe trägt Mareks Initialen, egal wer sie aufsetzt; der Name kommt ins Dienstbuch.
- Ob die Gruppe fragt, was in Schottland mit dem Kind geschieht. Marek sagt die Wahrheit und bittet, sie für sich zu behalten; das Dienstbuch vermerkt die Frage, nicht die Antwort.

Personen

Ilse Marek, 36 (1947), 38 (1949)

Ärztin, Mutter des Chors, Leiterin des Psionik-Kerns. Will die Psionen vor der Welt schützen und die Welt vor den Psionen. Weiß von Solberg, von der Öffnung, von den Kindern. Verschweigt, dass sie die Öffnung aus der Nacht von Solberg entwickelt hat und dass die Öffnung Kinder töten kann. Redet leise, präzise, ohne Floskeln, mit langen Pausen.

Hans Wendland, 40 (1948), 41 (1949)

Physiker aus Göttingen, misstrauisch gegen alles, was man nicht wiegen kann. Tritt erst im Zwischenspiel 1948 auf, in Teil A hat er keine Rolle. Will wiegen, was die anderen nur hören, und Legierung S verstehen. Weiß,

dass der Splitter leichter und wärmer ist, als er sein dürfte. Verschweigt seine Angst vor dem, was er misst. Redet langsam, mit norddeutscher Trockenheit, Sätzen wie Laborprotokolle.

Viktor Hallström, 46 (1947), 48 (1949)

Kriminalinspektor aus Stockholm, im November 1947 gerade angeworben oder noch im Dienst. Will Ordnung in das Unordentliche bringen. Weiß von Solberg, von Akte Null, von den Kreisen. Verschweigt alles, was nicht in eine Akte gehört. Redet knapp, höflich, mit einem Ton, der keinen Widerspruch erwartet.

Nils Ekberg, 35 (1947), 37 (1949)

Metallurge aus Falun, geboren 1912. Will Legierung S schmelzen und verstehen, warum das Erz aus dem Hohlraum anders ist. Weiß, ob er 1947 im Hohlraum war, wenn der Tisch es so entscheidet. Verschweigt, dass er die Legierung „S wie Sonderversuch“ nennt, aber an „Stille“ denkt. Redet wenig, schaltet nie ein Radio ein.

Walter Gysin, 34 (1949), geboren 1915

Elektrotechniker aus Zürich, einer der vier ersten Mitarbeiter des Instituts. Will die Proben sichern und die Messgeräte bauen, die das Institut braucht. Weiß, dass Legierung S das Flüstern verschluckt und dabei kalt bleibt. Verschweigt, dass er nachts im Institut sitzt und auf die Proben hört. Redet schweizerdeutsch gefärbt, vorsichtig, mit Blick auf die Tür.

Britt Holm, 24 (1948), geboren 1924

Sekretärin der Registratur. Will Hallströms Akten führen und nichts Falsches abheften. Weiß, dass Hallström eine Wand hat, an der Karten hängen, die sie nicht lesen darf. Verschweigt, dass sie manchmal nachts die Karteikarten sortiert, um die Muster zu sehen. Redet stockholmsch, schnell, mit einem Lächeln, das nie ganz echt ist.

Der samische Hirte, Alter unbekannt

Rentierhirte, der den Hohlraum kennt, weil seine Familie ihn seit Generationen meidet. Will, dass niemand den Deckel weckt. Weiß, dass die warme Wand älter ist als die Grube. Verschweigt den Namen, den seine Familie dem Ort gibt. Redet langsam, auf Schwedisch mit samischem Ton, wiederholt Sätze, als müssten sie in den Boden einsinken.

Briefing

„Die Grube bei Kiruna meldet einen Hohlraum. Die Bergleute sagen, dort bleiben Uhren stehen. Das Bergamt bittet um eine Messung. Wir schicken Sie, weil wir wissen, dass es nicht die Uhren sind. Einer von uns wird hineingehen. Einer von uns wird messen. Alle anderen sichern. Berichten Sie mir, was Ihr Kristall sagt, und was er nicht sagt. Und bringen Sie nichts mit, was Sie nicht tragen können.“

Viktor Hallström, November 1947

Was die Gruppe bekommt: Reiseunterlagen für den Zug nach Kiruna, eine Karbidlampe, ein tragbares Magnetometer, ein Feldtelefon, einen Kompass und einen Brief an den Grubenleiter.

Spesen: Schwedische Kronen.

Anfordern: Kleinbildkamera, Drahttonbandgerät, einen zweiten Grubenführer, warme Kleidung, einen Schlitten. Keine Waffen, keine Funkgeräte, die im Hohlraum ohnehin schweigen würden.

Die Knoten

Teil A hat drei Knoten in und bei der Grube. Das Zwischenspiel 1948 wird erzählt und hat weder Knoten noch Proben. Teil B beginnt mit der Konfrontation in der Centralstation; danach folgen Knoten 4 und 5.

Knoten 1: Die Grube und der Hohlraum

November 1947, kurz vor der Polarnacht. Ein Förderkorb fährt in die Tiefe, der Grubenleiter führt die Gruppe durch nasse Strecken zu Sohle 5, Ort 12 (Karte K3). In seinen Papieren liegt die Meldung an das Bergamt (Handout N5). Bergleute mit Karbidlampen warten vor dem Hohlraum, ein Grubenhund liegt davor. Dahinter eine runde Höhle mit mattgrauen Wänden, auf einem Stein eine stehengebliebene Taschenuhr.

- **Hinweis:** Die Taschenuhr des Grubenleiters bleibt stehen, als er den Hohlraum betritt, und läuft weiter, als er ihn verlässt. Investigator: Wahrnehmung gegen Einfach (1). (führt zu: Der Hohlraum ist eine Anomalie)
- **Hinweis:** Die Bergleute erzählen, dass das Funkgerät im Hohlraum nicht einmal rauscht und dass der Grubenhund nicht der erste Hund ist, der sich dort hingelegt hat. Agent: Menschenkenntnis gegen

Machbar (2). (führt zu: Der Hohlraum ist eine Anomalie)

- **Hinweis:** Der Psion hört im Hohlraum zum ersten Mal im Leben nichts, nicht einmal die eigene Atmung. Psion: ohne Probe. (führt zu: Der Hohlraum ist eine Anomalie)
- **Hinweis:** Der Kristall der Adeptin verstummt, sobald sie den Hohlraum betritt. Hält sie ihn draußen neben einen Brocken Erz von der Hohlraumwand, verstummt er wieder. Thaumaturg: Thaumaturgie gegen Machbar (2). (führt zu: Das Erz aus dem Hohlraum schluckt, was Kristalle und Psionen senden)
- **Proben:** Wahrnehmung gegen Schwer (3): Die Karbidflamme vor dem Hohlraum steht vollkommen still. Konzentration gegen Sehr schwer (4), um länger als eine Minute im Hohlraum zu bleiben, ohne sich hinzulegen (siehe Eskalation). Grauen-Probe Stufe Unheimlich (1) für jeden, der den Hohlraum betritt. Hier glänzen Psion und Investigator.

Knoten 2: Die warme Wand

Hundert Meter vom Hohlraum endet ein bekannter Querschlag an massivem Fels. Die Stirnwand ist warm, das Magnetometer schlägt aus. Weiter kommt 1947 niemand.

- **Hinweis:** Das Magnetometer schlägt schon vor dem Hohlraum aus, und zwar in Richtung dieser Wand. Scientist: Physik gegen Machbar (2). (führt zu: Die warme Wand ist die eigentliche Gefahr)
- **Hinweis:** Die Wärme kommt nicht aus der Tiefe, sondern aus der Wand selbst. Scientist: Physik gegen Schwer (3). (führt zu: Die warme Wand ist die eigentliche Gefahr)
- **Hinweis:** Die Bergleute haben den Querschlag nicht weiter vorgetrieben und machen ihre Pause nie an dieser Wand. Der Steiger sagt, sie „schwitzt“. Soldier: Taktik gegen Machbar (2). (führt zu: Die warme Wand ist die eigentliche Gefahr)
- **Proben:** Wahrnehmung gegen Schwer (3): Vor der Wand steht die Karbidflamme nicht still, sie tanzt. Hier glänzen Scientist und Soldier.

Knoten 3: Das Lager der Samen

Einige Kilometer von der Grube entfernt steht ein Zeltlager im Schnee. Der samische Hirte sitzt am Feuer. Seine Familie meidet den Ort über dem Hohlraum seit Generationen. Das Lager und dieser gemiedene Ort sind der Anteil des Alten an diesem Einsatz.

- **Hinweis:** Der Hirte nennt den Hohlraum einen Deckel und sagt, was darunter liegt, solle man nicht wecken. Agent: Menschenkenntnis gegen Machbar (2): Er sagt die Wahrheit, aber nicht alles. (führt zu: Die warme Wand ist die eigentliche Gefahr)
- **Hinweis:** Er sagt, die warme Wand sei älter als die Grube. Darüber spricht er nur mit dem, der das Lager ohne Führer gefunden hat. Soldier: Überleben gegen Machbar (2). (führt zu: Die warme Wand ist die eigentliche Gefahr)
- **Hinweis:** Er gibt der Gruppe ein Stück Rentierfell und sagt, es helfe, die Stille zu tragen. Psion: Telepathie gegen Machbar (2): Seine Gedanken sind ruhig, er kennt den Ort seit seiner Kindheit. (führt zu: Der Hohlraum ist eine Anomalie)
- **Proben:** Taktik gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass der Hirte die Gruppe beobachtet, bevor er sich zeigt. Hier glänzen Soldier und Agent.

Zwischenspiel 1948

Keine Knoten, keine Proben. Die Spielleitung erzählt drei kurze Szenen und legt die Handouts auf den Tisch.

- **Oxford, 12. April 1948:** Nach vier Anfragen wiegt Hans Wendland einen Kristallsplitter des Kollegiums, 11 g, „leichter, als er sein dürfte, und wärmer, als er sein sollte“ (Handout N6). Danach gründet er das Institut im Bergwerksstollen bei Bern, mit Marchand, Ekberg, Gysin und Hainz. Die Geophysikerin der Gruppe kommt als fünfte dazu.
- **Bern, 1948:** Die Erzkiste aus dem Hohlraum trifft ein. Nils Ekberg schmilzt Legierung S und sagt dazu fast nichts.
- **Stockholm, Mai 1948:** Hallström bezieht drei Zimmer über einem Tabakladen: zwei Sekretärinnen, eine davon Britt Holm, ein Übersetzer, eine Wand. Die erste Karteikarte trägt die Nummer 1 (Handout N7). Aus der Ahnenerbe-Kiste, die seit 1945 bei schwedischen Behörden lag, kommt das Foto der Kreise von 1937 an die Wand. Die Wand zeigt Hallström selbst, nie Holm.

Knoten 4: Das Kaufhaus

Stockholm, Februar 1949, am Tag nach der Centralstation. Marek will das Muster der Kappe dort prüfen, wo es am lautesten ist: im größten Kaufhaus der Stadt, am Samstagnachmittag. Die Anweisung gibt sie mündlich. In ihrem Koffer liegt der Werkstattzettel des Instituts (Handout N8). Der Psion setzt die Lederhaube

auf und geht in die Halle, die anderen folgen mit Abstand.

- **Hinweis:** Mit der Kappe hört der Psion die Menge nicht mehr, aber auch die Gruppe nicht mehr. Psion: Telepathie gegen Sehr schwer (4), um trotz der Kappe wenigstens die Gruppe zu hören. (führt zu: Die Kappe schützt, aber sie verschließt auch)
- **Hinweis:** Auf der Innenseite der Haube stehen die Initialen IM, am Rand des Werkstattzettels Mareks Vermerk „enger“. Investigator: Ermittlung gegen Einfach (1). (führt zu: Die Kappe schützt, aber sie verschließt auch)
- **Hinweis:** Die Plättchen sind Legierung S aus dem Erz des Hohlraums. Neben der Kappe verstummt der Kristall der Adeptin wie in Kiruna. Scientist: Physik gegen Machbar (2), Thaumaturg: Thaumaturgie gegen Machbar (2). (führt zu: Das Erz aus dem Hohlraum schluckt, was Kristalle und Psionen senden)
- **Hinweis:** Marek sagt nur: „Der Helm ist ein Deckel.“ Warum sie auf 14 Plättchen besteht, sagt sie nicht. Agent: Menschenkenntnis gegen Schwer (3): Sie hat Angst, nicht vor der Kappe, sondern vor dem, was ohne sie geschieht. (führt zu: Die Kappe schützt, aber sie verschließt auch)
- **Proben:** Konzentration gegen Machbar (2) für den Träger, um die Halle ohne Hilfe zu durchqueren. Hier glänzen Psion und Scientist.

Knoten 5: Das Gutshaus in Schottland

Das Gutshaus der Einunddreißig. Die Gruppe bringt das Kind aus der Centralstation zu Marek. Marek nimmt es an die Hand und führt es hinein.

- **Hinweis:** Fragt die Gruppe, was mit dem Kind geschieht, sagt Marek die Wahrheit: Es wird geöffnet, und die Öffnung kann Kinder töten. Sie bittet, es für sich zu behalten. Ohne Probe. (führt zu: Die Kappe schützt, aber sie verschließt auch)
- **Hinweis:** Im Haus hört der Psion ohne Kappe die anderen der Einunddreißig, leise und vertraut. Setzt er die Kappe auf, sind sie fort wie im Hohlraum. Psion: Telepathie gegen Machbar (2). (führt zu: Das Erz aus dem Hohlraum schluckt, was Kristalle und Psionen senden)
- **Proben:** Konzentration gegen Machbar (2) für den Träger der Kappe, um im Gutshaus die eigene Stimme zu hören. Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass Marek die Gruppe ernsthaft um Schweigen bittet. Hier glänzen Psion und Agent.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Der Hohlraum ist eine Anomalie, die die Stimme schluckt. (Knoten 1, Hinweise 1 bis 3; Knoten 3, Hinweis 3)

Die warme Wand ist die eigentliche Gefahr. (Knoten 2, Hinweise 1 bis 3; Knoten 3, Hinweise 1 und 2)

Das Erz aus dem Hohlraum schluckt, was Kristalle und Psionen senden. (Knoten 1, Hinweis 4; Knoten 4, Hinweis 3; Knoten 5, Hinweis 2)

Die Kappe schützt, aber sie verschließt auch. (Knoten 4, Hinweise 1, 2 und 4; Knoten 5, Hinweis 1)

Eskalation

Wenn die Gruppe in Kiruna zu langsam misst oder zu viele Fragen stellt, wird die Grubenleitung nervös. Der Grubenleiter meldet den Hohlraum dem Bergamt und der örtlichen Polizei. Zwei Beamte kommen zur Grube, verhören die Gruppe im Aufenthaltsraum der Schichtmannschaft und verlangen die Messgeräte. Ohne Schleierprotokoll hat die Gruppe keine Befugnis. Nur Hallströms Brief an den Grubenleiter hält die Lage für einen Tag offen. Danach sperrt das Bergamt den Stollen, und die Gruppe muss Stockholm berichten, ohne den Hohlraum betreten zu haben.

Betritt jemand den Hohlraum, verlangt die Spielleitung eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1). Wer die Probe nicht besteht, erleidet Belastung und will den Raum sofort verlassen. Wer länger als eine Minute bleibt, würfelt Konzentration gegen Sehr schwer (4). Misslingt die Probe, legt sich der Charakter hin und atmet kaum noch. Die anderen holen ihn mit einem Seil heraus, ohne selbst hineinzugehen. Draußen atmet er nach einigen Sekunden wieder tief, die Uhr am Handgelenk läuft weiter, als wäre nichts geschehen.

Wenn die Gruppe in Stockholm bemerkt wird, bevor Marek die Kappe bringt, häufen sich die Zusammenbrüche. Ein Psion der Gruppe bricht in der Centralstation zusammen. Passanten rufen die Polizei. Zwei Beamte der Stockholmer Polizei nehmen den Psion in Gewahrsam, beschlagnahmen Mantel, Hut und jede Notiz. Eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) für jeden, der sieht, wie die Menge sich gleichzeitig umdreht. Das Kind auf dem Bahnsteig singt weiter, seine Stimme wird lauter, als käme sie von mehr als einem Mund. Nur Mareks Auftreten oder Hallströms Verbindungen holen die Gruppe aus der Wache. Der Preis ist Zeit, und jede Stunde macht die Zusammenbrüche schlimmer.

Behörden der Zeit sind in Teil A das Bergamt Kiruna und die Polizei in Kiruna. Sie stellen Fragen, beschlagnahmen

Geräte und melden nach Stockholm. In Teil B ist es die Stockholmer Polizei. Sie nimmt Menschen in Gewahrsam, die sich auffällig verhalten, und glaubt nicht an Ohnmachtsanfälle. Das Wort der Gruppe gilt nichts. Hallström kann mit einem Anruf und einem Aktenzeichen helfen, aber er verlangt danach einen vollständigen Bericht.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Centralstation in Stockholm, Februar 1949, Nachmittag. Die Konfrontation eröffnet Teil B; die Probe im Kaufhaus (Knoten 4) und das Gutshaus in Schottland (Knoten 5) folgen danach. Draußen ist es dunkel, die Halle ist hell erleuchtet. Dampf steht in der Luft, Menschen eilen über den Bahnsteig, Lautsprecher rufen Ziele aus. Auf dem Bahnsteig der Vorortzüge sitzt ein Kind auf einer Bank, vielleicht sieben Jahre alt. Es singt ein altes Lied, das niemand kennt. Der Psion der Gruppe steht zehn Meter entfernt, die Hände an den Schläfen. Um ihn herum dreht sich die Menge im selben Augenblick um. Alle Gesichter sind ausdruckslos. Die Karte K3 zeigt die Grube Kiruna im Schnitt, nicht die Centralstation. Für die Centralstation gilt: keine Karte.

Ablauf

1. Der Psion der Gruppe spürt die Menge, bevor er sie sieht. Die Spielleitung verlangt Telepathie gegen Schwer (3). Gelingt die Probe, spürt er Hunderte Gedanken wie einen einzigen Ton, der lauter wird. Misslingt sie, bricht er zusammen, ohne zu wissen, warum.

2. Das Kind auf der Bank singt. Der Gesang ist klar und dünn. Wer die Melodie hört, würfelt Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2). Wer verliert, dreht sich zum Psion um, ohne es zu wollen.

3. Die Menge dreht sich im selben Augenblick. Die Spielleitung verlangt eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) für jeden, der es sieht. Wer die Probe nicht besteht, erleidet Belastung und will nur noch fort.

4. Marek erscheint am Ende des Bahnsteigs. Sie trägt einen Koffer, keine Kappe. Sie geht ruhig durch die Menge, die ihr Platz macht, ohne sie anzusehen. Vor dem Psion öffnet sie den Koffer. Darin liegt die Lederhaube mit 14 grauen Plättchen. Sie hält sie dem Psion hin.

5. Die Gruppe muss entscheiden: Setzt der Psion die Kappe auf? Holt jemand das Kind? Flieht die Gruppe durch die Menge?

6. Setzt der Psion die Kappe auf, legt sich Stille über ihn. Die Menge bleibt stehen, als hätte sie einen Befehl vergessen. Der Gesang des Kindes wird leiser. Der Psion hört die Gruppe nicht mehr, nur noch das Kind. Die Spielleitung verlangt Konzentration gegen Machbar (2). Gelingt die Probe, hält der Psion die Augen offen und folgt der Gruppe. Misslingt sie, bleibt er stehen, bis jemand seine Hand nimmt.

7. Holt jemand das Kind, singt es weiter, aber leiser, wie ein Kind, das einschläft. Es wehrt sich nicht. Sein Gesicht ist ruhig. Es sagt nur: „Ich soll singen. Damit sie zuhören."

8. Verlässt die Gruppe die Station durch den Dienstausgang, verlangt die Spielleitung Heimlichkeit oder Auftreten gegen Machbar (2). Gelingt die Probe, kommen sie ungehindert hinaus. Misslingt sie, folgt ihnen ein Bahnbeamter, der später der Polizei eine Beschreibung gibt.

9. Flieht die Gruppe mit Gewalt, drängt die Menge zusammen. Die Spielleitung verlangt Handgemenge gegen Schwer (3). Misslingt die Probe, wird ein Gruppenmitglied zu Boden gedrückt und erleidet 1 Schaden. Die Menge wird aggressiv.

Lösungen

Der kampflose Weg: Der Psion setzt die Kappe auf. Die Gruppe holt das Kind und verlässt die Station durch den Dienstausgang. Kein Kampf, keine Waffe. Die Proben sind Konzentration gegen Machbar (2) für den Träger und Heimlichkeit oder Auftreten gegen Machbar (2) für den Ausgang. Wer die Kappe trägt, hört die Menge nicht mehr, aber auch die Gruppe nicht mehr. Das ist der Preis.

Der andere Weg: Die Gruppe zieht den Psion mit Gewalt aus der Menge. Das erfordert Handgemenge gegen Schwer (3) und macht die Menge aggressiv. Danach muss die Gruppe sich den Weg freikämpfen oder fliehen. Die Polizei wird gerufen. Der Psion trägt die Kappe nicht und erleidet 2 Belastung durch die ungeschützte Nähe der Menge. Das Kind singt weiter, bis Marek es an die Hand nimmt und selbst hinausführt.

Gegner

Die Menge in der Centralstation ist kein Gegner im engen Sinn, sondern eine Gefahr. Sie besteht aus 2W6 Menschen, die sich gleichzeitig umdrehen und die Gruppe erdrücken können. Sie steht nicht im Bedrohungsatlas und wird hier neu geführt, Stufe Handlanger, Ursprung Menschen.

Die Menge

Handlanger · Menschen

Eine Ansammlung von Reisenden, die im selben Augenblick die Köpfe dreht. Die Gesichter sind

ausdruckslos, die Körper bewegen sich wie ein einzelner Körper. Sie greift nicht an, sie drängt. Sie will den Psion, ohne zu wissen, warum.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Drängen 2 + 2, Schaden 1
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 3 je Person, insgesamt 2W6 × 3
Grauen	Verstörend (2), wenn sie sich alle gleichzeitig umdrehen
Besonderheit	Handelt als ein Block. Wer in der Menge steht, hat −2 Würfel auf Heimlichkeit und Bewegung
Schwäche	Die Kappe. Setzt der Psion sie auf, verliert die Menge ihr Ziel und bleibt stehen. Ein Bannkreis oder ein lauter Befehl mit Auftreten gegen Schwer (3) hält sie für eine Runde auf
Verhalten	Drängt zum Psion, greift aber nicht bewusst an. Zerstreut sich, wenn das Ziel verschwindet oder die Polizei erscheint

Der Deckel, der im Hohlraum schweigt, hat keine Werte. Er ist eine Wirkung, kein Wesen. Er greift nicht an. Er hält Uhren an, schweigt Funkgeräte stumm und nimmt dem Psion die Stimme. Wer ihn betritt, erlebt Stille, die wie ein Gewicht auf den Schultern liegt. Der Bedrohungsatlas führt unter dem Ursprung „Das Alte“ den Waldgänger mit der Unterart Bergalter. Der Deckel ist der Anteil des Alten an diesem Einsatz: Ein Ort, der älter ist als die Grube, von einer Familie seit Generationen gemieden. Der samische Hirte nennt ihn einen Deckel. Mehr weiß er nicht.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Eine kurze Panik in der Centralstation, ein Kind, das auf einer Bank sang, eine Frau mit einem Koffer, die das Kind an die Hand nahm. Die Zeitungen schreiben am nächsten Tag von einem Schwächeanfall und einem hilfsbereiten Arzt. Die Polizei sucht den Arzt nicht.

Was O.D.I.N. bekommt: Die erste Karteikarte der Registratur, das erste Muster der Kappe, die Erkenntnis, dass der Hohlraum der einzige Fundort ist. Dazu die Messwerte aus Kiruna, soweit die Gruppe sie sichern konnte. Das Institut in Bern bekommt die Erzprobe, aus der Ekberg Legierung S schmilzt. Wendland bekommt am 12. April 1948 den Kristallsplitter aus der Kiste des Kollegiums, 11 Gramm, nach der vierten Anfrage.

Erfahrung: Graue Akte: 4 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, dazu +1 je aufgenommenem Faden. Aufgenommene Fäden sind: der Abbau für die Kappen macht den Deckel dünner, die warme Wand ist älter als die Grube, das Kind aus der Centralstation kommt nach Schottland.

Dienstbuch: Die Spielleitung trägt ein, welcher Psion als Erster nichts hörte und ob er wieder hinaus wollte. Dazu, ob Ekberg 1947 im Hohlraum war, wer die erste Kappe trug und ob die Gruppe fragte, was in Schottland mit dem Kind geschieht. Fragt die Gruppe, sagt Marek die Wahrheit: Die Öffnung beginnt in diesem Jahr, sie hat sie aus der Nacht von Solberg entwickelt, und sie kann Kinder töten. In der Akte wird dann „Hirnblutung“ stehen. Marek bittet die Gruppe, das für sich zu behalten. Das Dienstbuch vermerkt die Frage, nicht die Antwort.

Übergabe: Noch keine. Ab diesem Einsatz benennt aber jeder Agent einen Schützling: eine Nichtspielerfigur mit eigenem Bogen, als Kadett erschaffen, nach der Tabelle der passenden Nachfolger je Klasse und Zeit (Kapitel 2). Für den Psion ist es eine andere von den Einunddreißig, für den Soldier ein Rekrut der Eskorte, für den Scientist ein Mitarbeiter des Instituts, für den Investigator jemand aus der Registratur, für den Agent eine Rekrutin Marshs, für den Thaumaturgen ein Lehrling des Kollegiums. Der Schützling erhält die Hälfte der EP, die sein Mentor ab der Benennung bekommt. Die Benennung ist für jeden Agenten eine kurze Szene: ein Gespräch in Stockholm, ein Brief, ein Treffen im Gutshaus in Schottland.

Der offene Faden: Der Abbau von Erz aus dem Hohlraum für Legierung S beginnt 1948 und setzt sich bis 1981 fort. Er macht den Deckel dünner. Die Andeutung kennt nur die Spielleitung: In Einsatz 4, 1953, ist der Deckel durch. Der Faden führt danach zu „Die Tür“, Mission 8 (Stollen 7) und zu „Die Tür“, Mission 17 (Wartezimmer) für die Kinder aus den Öffnungen.

Bis zum nächsten Einsatz: 1950 kommt Greta Sundqvist in die Registratur und fragt nach den Kreisen von Solberg; Marek schreibt Wendland: „Wir bauen ihnen keine Käfige …“ 1951 tötet Lerche in Göteborg drei Männer eines fremden Dienstes, ab Sommer bekommt jeder Psion einen Beobachter. 1952 trägt Lerche den ersten Sperrhelm. Legendenbüro und Hundemeldung folgen erst in Einsatz 3 und danach. Jede dieser Szenen ist ein kurzes Zwischenspiel, keine eigene Mission.

HANDOUTS UND KARTE

N5: Übersetzung einer Meldung an das Bergamt Kiruna, November 1947. Findet sich in Knoten 1, bei den Papieren des Grubenleiters.

N6: Wendlands Laborbuch, 12. April 1948. Findet sich im Zwischenspiel in Oxford, auf dem Tisch des Labors.

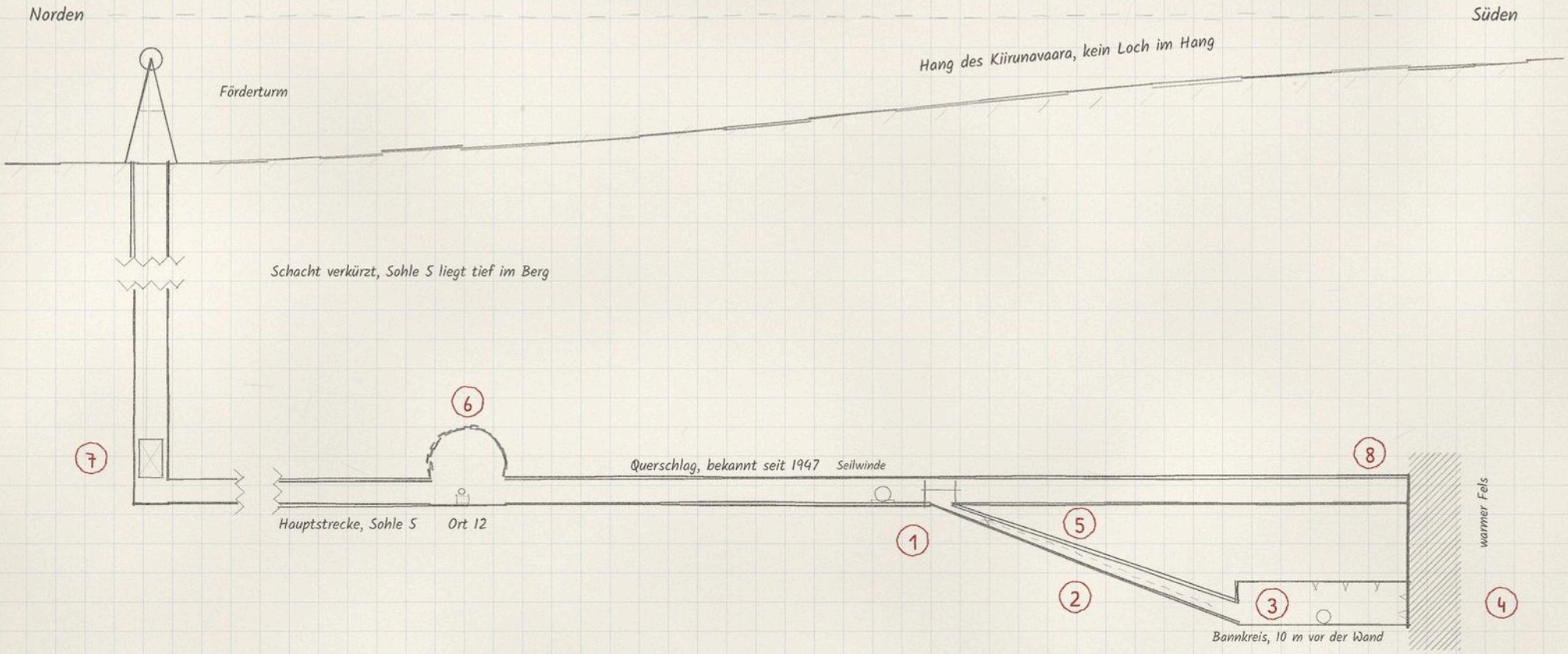
N7: Karteikarte der Registratur Nr. 1. Findet sich im Zwischenspiel in Stockholm, im Karteikasten der Registratur.

N8: Werkstattzettel „Kappe, Muster 1“. Findet sich in Teil B bei der Probe im Kaufhaus (Knoten 4), in Mareks Koffer.

Karte K3: Grube Kiruna im Schnitt, für Teil A. Zeigt den Förderkorb, den Hauptstollen, den Hohlraum und die warme Wand am Ende eines bekannten Querschlags.

Grube Kiruna

im Schnitt von Norden nach Süden, Sohle 5; Schacht und Hauptstrecke verkürzt



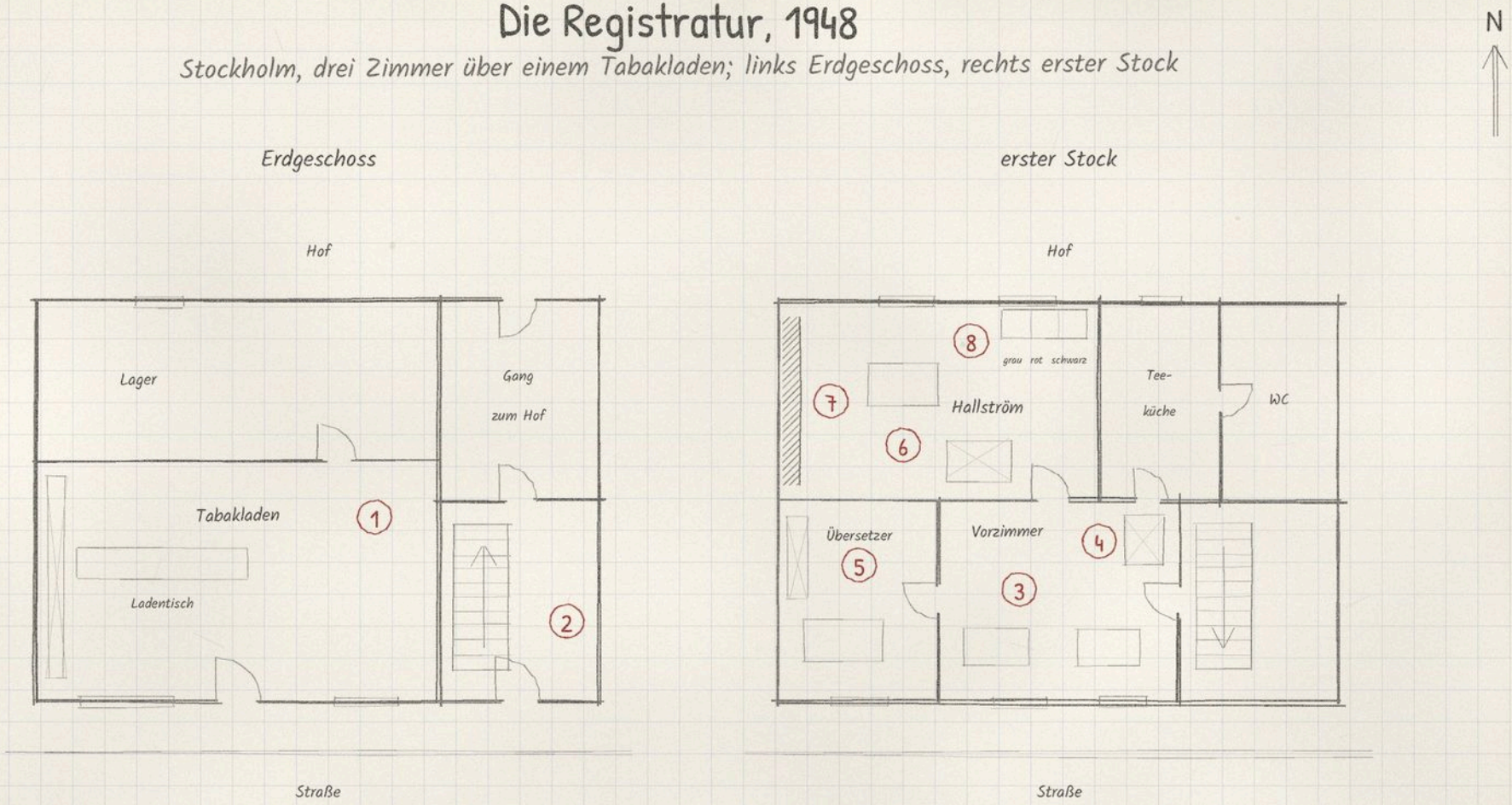
Legende

1. Stolleneingang: Einbruch vom 4. Februar 1953
2. Stollen ohne Plan, frische Bruchkanten
3. Kristallfeld, 20 × 12 m, 5 m hoch
4. Die Wand, 12 m breit, 5 m hoch
5. Rückzugslinie, 40 m, 2 m breit, nach Norden
6. Stiller Hohlraum, Ort 12, gemeldet 1947
7. Förderkorb, der einzige Zugang
8. warme Stirnwand am Ende des Querschlags

10 m

Die Registratur, 1948

Stockholm, drei Zimmer über einem Tabakladen; links Erdgeschoss, rechts erster Stock



Legende

1. Tabakladen im Erdgeschoss, kein Mitwisser
2. Hauseingang, Treppe in den ersten Stock
3. Vorzimmer „Versicherungsagentur“, Britt Holm
4. Karteikasten, darin Karte Nr. 1
5. Zimmer des Übersetzers
6. Hallströms Zimmer, die Ahnenerbe-Kiste
7. die Wand: Karten, das Foto der Kreise von 1937
8. Aktenschrank: grau, rot, schwarz

2 m

Einsatz 3: Tod und Leben

MÄRZ BIS MAI 1952
Graue Akte · **Ursprung** die Menschen, dazu die Stimme · **Im Mittelpunkt** Agent

Ein Ton aus Leipzig, sechs Jahre alt, rein und klar. Die Druckerei in Zürich hat dafür noch kein Papier. Die Gruppe fährt als erste mit Legenden in eine Stadt, die noch keine Mauer kennt, aber schon zwei Wahrheiten.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1952	Zürich, Leipzig, Westberlin	die Menschen, dazu die Stimme	zwei bis drei Sitzungen

Worum es geht

Evelyn Marsh hat auf Ilse Mareks Bitte in Zürich ein Kinderzimmer eingerichtet und erst danach die Druckerei darum herum gebaut. Die Fassade sagt Imhof & Söhne, Geschäftsdrucksachen. Unter dem Dach sitzen vier Fälscher. Im Hinterhof steht ein Ofen, in dem die Fehldrucke brennen. Das Kinderzimmer ist kein Raum für Kinder, sondern die Fälscherstube: ein Raum mit sechs Arbeitsplätzen, einem Schrank voller Papiere, einer Wand mit Schriftproben. Für jedes geholte Kind schreibt sie einen Tod und ein Leben. Das Register der Hände liegt hier.

Märta, die Erste Seekerin, hat in Leipzig einen Ton gehört: sechs Jahre alt, rein und klar, so deutlich wie zuletzt 1938 in Solberg. Marek will das Kind, aber nicht überstürzt. Erst müssen Tod und Leben geschrieben sein. Bis dahin soll die Gruppe nach Leipzig fahren, das Mädchen sehen, fotografieren und nichts tun. Beim ersten Besuch ist es vor dem Haus. Beim zweiten, eine Woche später, ist die Familie fort, in den Westen gegangen, der Name abgelegt.

Die Gruppe ist die erste, die mit den neuen Legenden arbeitet. Ihre Klarnamen kommen als erste Einträge ins Register der Hände. Und sie begegnet etwas, das dem Ton gefolgt ist: In einem Leipziger Hinterhof vergessen Kinder ihre Namen. Ein Namensfresser hat sich dort festgesetzt, weil ein Kind zu laut gerufen hat.

Was wirklich geschah

Vorgeschichte. Ilse Marek hat seit 1949 beobachtet, dass geöffnete Kinder mit Geburtsnamen lauter hören und gehört werden. Sie spricht 1952 mit Evelyn Marsh darüber, aber sie schreibt es nie auf. Marsh versteht sofort: Wer ein Kind aus einer Öffnung holt, muss seinen alten Namen beerdigen und ihm einen neuen geben. Sonst folgt etwas dem Namen, das man nicht sehen will. Also entsteht in Zürich das Kinderzimmer, dann die Druckerei, dann das Register der Hände.

Märta hört Elster. Im März 1952 meldet Märta aus ihrer Stille: ein Ton aus Leipzig, sechs Jahre alt, rein und klar. Sie nennt einen Ton, ein Alter und die Stadt, mehr nicht. Den Hof muss die Gruppe selbst finden. Marek gibt den Auftrag an Marsh: erst Tod und Leben schreiben, dann holen. Aber jemand muss das Kind finden und bestätigen, dass es das richtige ist. Die Gruppe bekommt die Legenden und fährt.

Die Familie. Das Mädchen ist sechs, die Mutter Verkäuferin, der Vater Werkmeister, die Großmutter wohnt mit im Haus. Die Familie ist unauffällig, katholisch, der Vater vor kurzem in die SED eingetreten, weil der Betrieb es erwartete. Niemand in der Familie weiß, was das Kind ist. Aber die Großmutter hat bemerkt, dass das Kind nachts mit einer Stimme spricht, die nicht zur Wohnung gehört. Sie hat Angst. Sie nennt es „die Gabe der Großtante“, und sie schreibt an eine Schwester in Hannover.

Der Splitter. Im selben Hinterhof, zwei Häuser weiter, wohnt ein Schuster mit drei Kindern. Der Schuster hat 1951 eine Kiste mit alten Leisten aus einem Trödelladen gekauft. In der Kiste lag ein Lederbeutel mit einem

Kristallsplitter, der an ein Feuerzeug erinnerte. Der Schuster trägt ihn als Glücksbringer. Der Splitter ist einer der elf Kristalle, die das Kollegium 1936 bis 1939 verlor. Er ist warm, nicht kalt, und er macht den Hof leiser, die Kinder ruhiger, die Namen dünner. Der Namensfresser, der dem Ton Elsters folgte, wird vom Splitter angezogen wie von einem offenen Fenster. Er frisst zuerst die Namen der Schusterkinder. Wer den Splitter in Blei verschließt, nimmt ihm den Halt.

Der Namensfresser. Ein Wesen der Stimme, das durch einen alten Riss im Leipziger Osten kam, lange vor 1952. Es hält sich in Treppenhäusern auf, wo Klingelschilder fehlen, und spricht Menschen mit ihren eigenen Stimmen an. Es hat kein Gesicht, das man behalten kann. Es will den Ton Elsters, aber der Splitter hält es im Hof fest wie eine Fliege am Leim. Die Schusterkinder vergessen zuerst ihre Vornamen, dann die Namen der Eltern, dann sich selbst. Die Nachbarn denken an Scharlach, an schlechte Luft, an die Russen.

Die Flucht. Die Großmutter bekommt im April Antwort aus Hannover: Die Schwester schickt einen Onkel, einen Mann aus Salzgitter, der regelmäßig nach Westberlin fährt. In der Nacht zum 3. Mai verlässt die Familie die Wohnung, mit zwei Koffern, ohne Abmeldung. Der Vater bleibt zurück, um keinen Verdacht zu erregen, und folgt Wochen später. Die Familie fährt mit dem Zug nach Ostberlin und wechselt dort in einen Westsektor. Am 5. Mai meldet sie sich in einer Westberliner Notaufnahmestelle. Dort wird der Name abgelegt. Die Gruppe findet den alten Namen, aber nicht das Kind. Die Spur endet in Westberlin. Niemand weiß, dass das Kind später den Namen Elster trägt, den ihm jemand anderes gibt.

Der offene Faden. Der Kristallsplitter bleibt im Hinterhof, wenn die Gruppe ihn nicht mitnimmt. Er gehört dem Kollegium, und niemand in Leipzig weiß, was er ist. Nimmt die Gruppe ihn mit, geht er im Bleikästchen an das Kollegium und wird ins Kristallbuch eingetragen, wie es der Vertrag über die Kristallhoheit verlangt. Lässt sie ihn liegen, taucht er 1971 in einer Grauen Akte des Ermittlungszweigs wieder auf: Ein Schuster in Leipzig meldet, dass seine Kinder seit Jahren keine Namen mehr schreiben können.

WAS FESTSTEHT

- **Das Foto entsteht.** Die Gruppe fotografiert Elster beim ersten Besuch vor dem Haus. Das Foto zeigt ein Mädchen mit Zopf vor einer Haustür, im Hintergrund Einschusslöcher in der Fassade. Es wird Handout N10, liegt später in Kantors Zimmer und in Elsters Haus. Die Spielleitung hält diesen Punkt, indem sie die Leica in die Hand eines Agenten legt. Will niemand fotografieren, findet die Gruppe beim Entwickeln in Zürich trotzdem ein Bild des Mädchens auf dem Film, ausgelöst beim Filmwechsel im Hof (Umweg). Der Preis: Niemand weiß, wer von ihnen es gemacht hat.

- **Die Familie flieht eine Woche vor den Händen.** Der zweite Besuch findet eine leere Wohnung. Die Spielleitung hält diesen Punkt durch den Brief der Großmutter und den Onkel aus Salzgitter. Will die Gruppe schon beim ersten Besuch zugreifen, kommt der Befehl aus Zürich dazwischen: Tod und Leben sind noch nicht geschrieben. Will die Gruppe die Familie warnen, nimmt die Großmutter die Warnung als Zeichen, dass die Stimme sie gefunden hat, und beschleunigt die Flucht. Der Preis: Die Gruppe hat der Familie geholfen, aber sie weiß nicht, wohin.

- **Das Mädchen wird nicht gefunden.** Die Spur endet in einer Westberliner Notaufnahmestelle. Die Gruppe kann den alten Namen in die Akte schreiben, aber das Kind ist fort. Die Spielleitung hält diesen Punkt, indem die Papiere in der Notaufnahmestelle zwar den alten Namen zeigen, aber die Weiterreise nach Niedersachsen unleserlich ist. Will die Gruppe weiter ermitteln, findet sie nur eine Karteikarte mit dem Vermerk „abgelegt“. Der Preis: Jede Stunde in Westberlin erhöht die Aufmerksamkeit der jungen Staatssicherheit, die den Onkel aus Salzgitter schon beobachtet.

- **Das Register beginnt 1952.** Die Klarnamen der Gruppe stehen auf der ersten Seite. Die Spielleitung hält diesen Punkt, indem sie am Ende des Einsatzes eine feierliche Szene in der Druckerei setzt: Marsh schreibt jeden Namen mit grüner Tinte in ein Buch mit grauem Leinen. Will ein Agent seinen Klarnamen nicht eintragen lassen, schreibt Marsh ihn trotzdem hinein, aus seiner Personalakte, und sagt es ihm ins Gesicht. Der Preis: Vertrauen zu Marsh.

- **Marek erzählt Marsh, dass Geburtsnamen lauter machen, und schreibt es nie auf.** Die Gruppe kann es hören, wenn sie in Zürich zur richtigen Zeit im richtigen Zimmer ist. Die Spielleitung hält diesen Punkt als Gespräch hinter einer Tür. Will die Gruppe lauschen, hört sie Mareks Satz: „Ein neuer Name ist ein Deckel, wie der Helm.“ Der Preis: Marek bemerkt das Lauschen und fragt die Gruppe später, was sie gehört hat. Wer ehrlich antwortet, bekommt von ihr einen Namen genannt, den er nicht vergessen wird.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Warum die Gruppe beim ersten Besuch nicht zugreift.** Befehl, Zweifel oder Mitleid. Folge: Der Grund wird im Dienstbuch vermerkt und taucht in späteren Einsätzen wieder auf, wenn jemand fragt, warum O.D.I.N. geholfen hat. Eintrag: „Leipzig, April 1952: [Agent] griff nicht zu, weil [Grund].“

- **Ob ihr Auftauchen die Familie gewarnt hat.** Wenn die Gruppe sich zu auffällig verhält, flieht die Familie früher. Folge: Der Onkel aus Salzgitter wird nervös und lässt einen Koffer mit Papieren in der Wohnung zurück. Darin findet die Gruppe einen Brief der Großmutter an die Schwester. Eintrag: „Die Familie wurde gewarnt / nicht gewarnt.“

- **Was sie den Kindern des Hofes zurückgibt.** Die Gruppe kann den Schusterkindern helfen, ihre Namen zu finden, oder sie kann es lassen. Folge: Wenn sie hilft, bekommen die Kinder ihre Namen zurück, und der Schuster wird 1953 Zeuge in einer Grauen Akte über den Splitter. Wenn sie es lässt, schreibt die Registratur 1954 eine Akte über drei namenlose Kinder in Leipzig, die nie geschlossen wird. Eintrag: „Den Kindern zurückgegeben: [was].“

- **Welche Legenden sie tragen.** Die Gruppe erhält die ersten Legenden der Druckerei. Folge: Diese Legenden stehen im Register der Hände und tauchen in späteren Einsätzen wieder auf, wenn niemand sie erkennt. Eintrag: „Legende [Name] an [Agent], Zürich 1952.“

- **Ob ein Agent mit einem anderen Kind zurückkommt.** Die Gruppe kann im Hinterhof ein Kind finden, das nicht Elster ist, und es mitnehmen. Folge: Das Kinderzimmer schreibt ihm einen Tod und ein Leben, dann bringt Marek es nach Schottland. Dunkel: Das Kind hat seinen Namen schon halb verloren, und was es auf der Innenseite seines Passes schreibt, ist nicht sein eigener. Eintrag: „[Name des Kindes], aufgenommen [Datum], Tod: [was], Leben: [was].“ Sitzung null beachten: Die Gruppe hat zu Beginn festgelegt, ob sie bereit ist, Kinder zu holen.

Personen

Evelyn Marsh, 41

Leiterin des Operativen Zweigs. Sie will das Kinderzimmer funktionsfähig machen und die ersten Legenden an die Gruppe übergeben. Sie weiß, warum Marek das Kind will, aber sie sagt es nicht. Sie verschweigt, dass das Kinderzimmer noch für kein einziges Kind einen Tod und ein Leben geschrieben hat. Sie redet wie eine Frau, die im Krieg gelernt hat, dass Sätze kurz sein müssen: „Keine Namen im Zug. Keine Briefe nach Hause. Keine Fragen an die Kinder.“ Handout N9 geht von ihr aus.

Ilse Marek, 41

Leiterin des Psionik-Kerns. Sie will Elster, aber sie will sie richtig holen: erst Tod und Leben, dann die Hände. Sie weiß, dass Geburtsnamen lauter machen, und sie hat es Marsh erzählt, aber nie aufgeschrieben. Sie verschweigt, dass sie seit 1949 jedes Kind, das sie öffnet, zuerst nach seinem Namen fragt. Sie redet wie eine Ärztin, die keine Zeit hat: „Der Ton ist da. Das Kind ist da. Was fehlt, ist das Papier.“ Sie ist nur in Zürich zu hören, nie in Leipzig.

Viktor Hallström, 51

Leiter der Registratur. Er will die Graue Akte über Leipzig sauber führen. Er weiß, dass die Gruppe nach Leipzig fährt, aber er hält sich aus dem Operativen heraus. Er verschweigt, dass er 1938 in Solberg einen Kinderfußabdruck im Salz gefunden hat, der ihn nie losgelassen hat. Er redet wie ein Kriminalinspektor, der zu viele Notizbücher gefüllt hat: „Schreiben Sie auf, was Sie sehen. Nicht, was Sie denken.“ Im Sommer 1952 geht Handout N12 über seinen Schreibtisch (Überleitung).

Märta, 23

Erste Seekerin. Sie will den Ton in Leipzig behalten, bis jemand das Kind holt. Sie weiß, dass der Ton rein und klar ist, aber sie weiß nicht, wo genau er wohnt. Sie verschweigt, dass sie den Ton schon seit Dezember 1951 hört und ihn nicht melden wollte, weil er so schön ist. Sie redet nur als Stimme, die die Gruppe über einen Psion hört: „Ein Ton. Sechs Jahre. Die Stadt Leipzig. Mehr habe ich nicht.“ Sie ist nur hörbar, nie sichtbar.

Karin Ek, 27

Junge Assistenzärztin an der psychiatrischen Universitätsklinik Uppsala. Sie liest seit 1952 die Protokolle der Kinder, auf Hallströms Bitte. Sie will verstehen, was die Kinder sagen, bevor sie die Namen verlieren. Sie weiß, dass die Protokolle von 1938 eine Zahl am Rand haben, die niemand erklärt. Sie verschweigt, dass sie selbst als Kind einmal eine Stimme gehört hat, die ihren Namen rief. Sie redet wie eine Wissenschaftlerin, die sich ihrer Sache nicht sicher ist: „Die Kinder sagen nicht, was sie hören. Sie sagen, wen sie hören.“ Sie taucht nur in Stockholm oder Uppsala auf, wenn die Gruppe nach dem Einsatz Bericht erstattet.

Der Schuster, 48

Wohnhaft im Leipziger Hinterhof. Er will seine Kinder retten, aber er versteht nicht, was sie verlieren. Er weiß, dass der Lederbeutel mit dem Splitter etwas Besonderes ist, aber er hält ihn für einen Glücksbringer. Er verschweigt, dass er den Beutel an einen Mann aus dem Westen verkaufen wollte, der nie kam. Er redet wie ein Handwerker, der keine Zeit für Unsinn hat: „Die Kinder

sind müde. Das ist alles. Bloß müde.“ Er ist der erste Zeuge für den Namensfresser.

Der Onkel aus Salzgitter, 55

Bruder der Großmutter. Er will die Familie in den Westen bringen, weil seine Schwester ihn darum gebeten hat. Er weiß, wie man 1952 in den Westen kommt: mit dem Zug nach Ostberlin, dann mit der S-Bahn in einen Westsektor. Er hat den Weg schon zweimal gemacht. Er verschweigt, dass er dafür bezahlt wird, in Westberlin Papiere zu besorgen. Er redet wie ein Mann, der keine Fragen stellt: „Koffer rein, Kinder rein, Klappe zu. Unterwegs wird nicht gesprochen.“ Die Gruppe findet ihn über die Briefe in der Wohnung oder in der Westberliner Notaufnahmestelle (Knoten 6).

Der Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes, 30

Ein Mann der jungen Staatssicherheit, umgedeutet aus dem Bedrohungsatlas. Er beobachtet die Gruppe seit Gutenfürst. Er will wissen, warum sie in den Hof fährt. Er hält die Gruppe für Westagenten, die eine Familie abwerben wollen. Er verschweigt, dass er selbst nicht an die Republikflucht glaubt, sondern an einen größeren Zusammenhang. Er redet leise und raucht, ohne zu inhalieren: „Warum interessiert Sie ein Hof voller Nachbarn?“

Briefing

„Ihr fahrt nach Leipzig. Ihr seht ein Kind. Ihr macht ein Foto. Ihr fasst es nicht an. Tod und Leben sind noch nicht geschrieben, und wer ein Kind ohne Papiere anfasst, verbrennt sich die Hände. In einer Woche fahrt ihr wieder. Dann ist es vielleicht zu spät, oder es ist richtig. Das entscheidet der Ton, nicht ihr.“

Evelyn Marsh, 1952

Was die Gruppe bekommt: Reisegeld in Franken und D-Mark, die ersten Legenden der Druckerei, je ein Legendenblatt für jeden Agenten, eine Leica mit zwei Filmen, einen Stadtplan von Leipzig von 1943, ein Bleikästchen des Kollegiums für alles, was flüstert, und Märtas Meldung, mehr nicht: ein Ton, sechs Jahre, die Stadt Leipzig. Dazu die nötigen Interzonenpässe und Aufenthaltsgenehmigungen für die DDR, für Schweizer Papiere ein Visum.

Spesen: 400 Franken pro Person, 200 D-Mark in kleinen Scheinen, Reichsbahnfahrkarten für den Interzonenzug.

Anfordern: einen zweiten Fotoapparat (Minox), einen Koffer mit doppeltem Boden, eine Taschenlampe mit Rotfilter, einen Stadtplan von Westberlin, eine Pistole Kaliber 7,65 mit zwei Magazinen (nur für den Notfall, nicht für die Grenze). Keine Brandmunition, keine Kappe, kein Funkgerät, keine Waffen im Zug.

Die Knoten

Die Gruppe beginnt in Zürich, fährt über die Grenze nach Leipzig und sucht dort ohne Adresse nach einem Ton.

Knoten 1: Die Druckerei in Zürich

Ein vierstöckiges Haus an der Limmat, Fassade aus grauem Putz, Schild „Imhof & Söhne, Geschäftsdrucksachen“. Im Erdgeschoss stehen zwei Druckmaschinen, die nachts laufen, weil der Strom dann billiger ist. Im ersten Stock liegen die Büros, im zweiten die Werkstatt der Ausrüsterin, unter dem Dach das Kinderzimmer: ein Raum mit sechs Arbeitsplätzen, einem Schrank voller Papiere, einer Wand mit Schriftproben. Im Hinterhof steht der Ofen, in dem die Fehldrucke brennen. Das Register der Hände liegt im Kinderzimmer.

Was dort ist: Marsh, vier Fälscher, die ersten Legendenblätter, das Register der Hände, noch ohne Eintrag.

- **Hinweis:** Marsh zeigt der Gruppe die ersten Legendenblätter und sagt: „Der Pass ist leer. Das Wasserzeichen ist unseres. Wenn ihr ihn benutzt, gehört ihr der Druckerei.“ (führt zu: die Legenden, die die Gruppe trägt)
- **Hinweis:** Einer der Fälscher erzählt, dass Marek gestern lange mit Marsh hinter verschlossener Tür gesprochen hat. Er hat nur ein Wort gehört: „Geburtsnamen“. (führt zu: Mareks Geheimnis) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Schwer (3), ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Das Register der Hände ist ein Buch in grauem Leinen, die erste Seite liniert und leer, zwei Spalten: Klarname, Legende. Marsh sagt, die ersten Namen kommen hinein, wenn die Gruppe zurück ist. (führt zu: das Register beginnt 1952) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Machbar (2), ein Agent mit Wahrnehmung gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Einer der Fälscher zeichnet ein Wasserzeichen: ein Ofen mit zwei Händen. Auf die Rückseite schreibt er: „Für jedes Kind ein Tod und ein Leben.“ (führt zu: das Kinderzimmer und seine Arbeit) Ein Psion findet das mit Menschenkenntnis gegen Schwer (3), ein Thaumaturg mit Okkultismus gegen Machbar (2).

Knoten 2: Der Interzonenzug und die Volkspolizei

Die Reise von Zürich nach Leipzig dauert zwei Tage: Zürich bis München, dann der Interzonenzug von München über Gutenfürst nach Leipzig. An der Zonengrenze in Gutenfürst kontrollieren sowjetische Soldaten und Volkspolizisten die Papiere. Der Zug ist überfüllt, die Abteile sind beheizt, die Fenster beschlagen. In Leipzig angekommen, muss die Gruppe ihre Legenden an der Sperre vorzeigen und ihre Koffer öffnen.

Was dort ist: Volkspolizisten, sowjetische Offiziere, ein Mann der jungen Staatssicherheit in Zivil, der die Gruppe beim Umsteigen in Gutenfürst beobachtet.

- **Hinweis:** Der Mann in Zivil fragt die Gruppe nach dem Zweck ihrer Reise. Ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) erkennt, dass er die Antwort schon kennt. (führt zu: die junge Staatssicherheit)
- **Hinweis:** Die Volkspolizisten lassen die Gruppe passieren, aber einer notiert die Namen der Legenden in ein Heft. (führt zu: die junge Staatssicherheit) Ein Investigator findet das mit Wahrnehmung gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Im Zug liegt eine Zeitung vom Vortag mit einem Artikel über die „Republikflucht". Ein Mitreisender sagt leise, wer in den Westen wolle, fahre nach Ostberlin und steige dort in die S-Bahn. (führt zu: die Flucht der Familie) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Machbar (2), ein Agent mit Kontakte gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Ein Soldat der Eskorte erkennt den Beobachtungsposten an der Ecke des Bahnhofs. (führt zu: die junge Staatssicherheit) Ein Soldier findet das mit Taktik gegen Machbar (2).

Knoten 3: Der Hof in Leipzig

Ein Hinterhof im Leipziger Osten, zwischen Torgauer Straße und Eisenbahnstraße. Die Fassaden haben Einschusslöcher von 1945, das Pflaster ist mit Kreide bemalt: ein Himmel-und-Hölle-Kästchen, ein Strichmännchen, ein halb verwischter Name. Vor einer Haustür mit grünem Blattwerk spielt ein Mädchen mit Zopf, sechs Jahre alt. Es summt. Den Hof findet ein Psion mit Telepathie gegen Schwer (3), der mit dem Stadtplan durch den Osten geht, bis der Ton lauter wird, oder ein Investigator mit Ermittlung gegen Schwer (3) über Schulen, Hausärzte und Nachbarn, die von einem Kind erzählen, das nachts spricht.

Was dort ist: Elster, die Großmutter, der Schuster, die Schusterkinder, der Namensfresser, der Splitter, ein Beobachtungsposten der jungen Staatssicherheit an der Ecke.

- **Hinweis:** Das Mädchen summt eine Melodie, die ein Psion mit Telepathie gegen Schwer (3) als Märtas Ton erkennt. (führt zu: das Kind, das Märta hört)
- **Hinweis:** Die Schusterkinder stehen vor ihrem Haus und wissen nicht, wie sie heißen. Der Älteste sagt: „Der Mann im Treppenhaus hat meinen Namen genommen." (führt zu: der Namensfresser) Ein Investigator findet das mit Menschenkenntnis gegen Schwer (3), ein Psion mit Telepathie gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Auf dem Klingelschild des Schusters ist der Name mit dem Finger verwischt, als hätte jemand die frische Farbe weggewischt. (führt zu: der Namensfresser) Ein Agent findet das mit Wahrnehmung gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Der Schuster trägt einen Lederbeutel um den Hals, der bei Berührung warm ist. Ein Scientist erkennt mit Physik gegen Schwer (3), dass der Splitter darin leichter ist, als er sein dürfte. (führt zu: der verlorene Kristall des Kollegiums; Der Splitter hält den Namensfresser)
- **Hinweis:** Ein Mann in einem grauen Anzug steht jeden Nachmittag an der Ecke und raucht, ohne zu inhalieren. (führt zu: die junge Staatssicherheit) Ein Agent findet das mit Wahrnehmung gegen Schwer (3), ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Auf einem Schulheft im Hausflur des Schusters steht der Vorname des ältesten Kindes, halb ausradiert. (führt zu: der wahre Name des Namensfressers) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Machbar (2).

Knoten 4: Die Wohnung der Familie

Eine Dreizimmerwohnung im zweiten Stock, Hofseite. Die Tür ist aus Holz mit einem grünen Blattwerk darüber, die Klingel ist aus Porzellan. In der Küche steht ein Tisch mit Wachstuchdecke, auf dem Fensterbrett liegen Briefe. Die Wohnung riecht nach Kohle und Lavendel. Beim zweiten Besuch ist sie leer, die Betten sind abgezogen, die Bilderrahmen leer.

Was dort ist: die Großmutter, der Vater, die Briefe der Schwester, das fehlende Foto, die Spur zum Onkel, das Gebetbuch der Großmutter.

- **Hinweis:** Die Großmutter bekreuzigt sich, als das Mädchen nachts spricht, und sagt: „Die Gabe der

Großtante. Sie hat auch mit Stimmen gesprochen.“ (führt zu: das Kind, das Märta hört) Ein Psion findet das mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2).

- **Hinweis:** Auf dem Küchentisch liegt ein Brief der Schwester aus Hannover: „Ich schicke meinen Bruder. Er fährt am 3. Mai. Er nimmt euch mit.“ (führt zu: die Flucht der Familie) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Machbar (2), ein Agent mit Ermittlung gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** In der Wohnung fehlt ein Foto aus dem Rahmen, als hätte jemand es beschlagnahmt. Auf dem Rahmen steht mit Bleistift ein Vorname. (führt zu: die junge Staatssicherheit) Ein Investigator findet das mit Wahrnehmung gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Der Vater sagt im Betrieb, er habe Urlaub beantragt, „weil die Familie zu Besuch fährt“. Ein Agent mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) erkennt, dass er lügt. (führt zu: die Flucht der Familie)
- **Hinweis:** Die Großmutter ist Patin des ältesten Schusterkinds. In ihrem Gebetbuch liegt sein Taufbildchen, darauf sein Vorname. (führt zu: der wahre Name des Namensfressers) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Machbar (2), ein Agent mit Ermittlung gegen Schwer (3).

Knoten 5: Die junge Staatssicherheit

Ein Büro in der Leipziger Innenstadt, unauffällig, mit einer Tür ohne Schild. Der Verbindungsoffizier, ein Mann um die dreißig, trägt einen grauen Anzug und raucht, ohne zu inhalieren. Er hat die Gruppe seit Gutenfürst beobachtet und will wissen, warum sie in den Hof fährt. Er hält die Gruppe für Westagenten, die eine Familie abwerben wollen. Die Gruppe kommt durch Vorladung oder Festnahme hierher.

Was dort ist: der Verbindungsoffizier, eine Kartei mit Fotos, der Bericht des Beobachtungspostens.

- **Hinweis:** Der Verbindungsoffizier kennt die Namen der Legenden, aber nicht die Klarnamen. Er fragt die Gruppe: „Warum interessiert Sie ein Hof voller Nachbarn?“ (führt zu: die junge Staatssicherheit)
- **Hinweis:** In seiner Kartei liegt ein Foto der Gruppe, aufgenommen vom Beobachtungsposten. (führt zu: Die junge Staatssicherheit beobachtet den Hof) Ein Agent findet das mit Wahrnehmung gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Der Verbindungsoffizier hat eine Akte über die Familie, in der steht: „Verdacht auf Republikflucht. Beobachtung läuft.“ (führt zu: die Flucht der Familie) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Machbar (2), ein Agent mit Kontakte gegen Schwer (3).

Knoten 6: Westberlin, Notaufnahmestelle

Eine Baracke am Rande eines Behelfsbaus, mit einem Schalter, hinter dem eine Frau in grauem Kittel sitzt. Die Räume riechen nach Karbol und nassem Staub. Hier meldet sich die Familie am 5. Mai, legt den Namen ab und bekommt neue Papiere. Die Spur endet an einem Tisch mit Karteikästen.

Was dort ist: die Karteikarte der Familie, der Vordruck für neue Papiere, der Onkel aus Salzgitter, ein Mann der Westberliner Polizei, der die Gruppe beobachtet.

- **Hinweis:** Die Karteikarte der Familie zeigt den alten Namen und den Vermerk „abgelegt“. (führt zu: das Mädchen wird nicht gefunden) Ein Investigator findet das mit Ermittlung gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Der Onkel aus Salzgitter hat einen Vordruck für neue Papiere bei sich. Das Feld für den Namen ist noch leer. (führt zu: Die Spur des Mädchens endet in Westberlin) Ein Agent findet das mit Wahrnehmung gegen Schwer (3) oder mit Fingerfertigkeit gegen Schwer (3), ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Die Frau am Schalter sagt: „Die Familie ist nach Niedersachsen geschickt worden. Wohin genau, steht nicht in meiner Kartei.“ (führt zu: Die Spur des Mädchens endet in Westberlin) Ein Agent findet das mit Überzeugen gegen Machbar (2).

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

- **Das Mädchen ist das Kind, das Märta hört.** Hinweise: Der Psion findet den Hof, weil der Ton dort lauter wird (Knoten 3). Das Mädchen summt eine Melodie, die ein Psion als Märtas Ton erkennt (Knoten 3). Die Großmutter bekreuzigt sich, wenn das Mädchen nachts spricht (Knoten 4).

- **Die Familie wird fliehen, bevor die Gruppe das Kind holen kann.** Hinweise: Der Brief der Schwester aus Hannover liegt auf dem Küchentisch (Knoten 4). Im Interzonenzug erfährt die Gruppe den Fluchtweg über Ostberlin (Knoten 2). Der Vater hat im Betrieb Urlaub beantragt, ohne den Grund zu nennen (Knoten 4). Der Verbindungsoffizier hat eine Akte über die Familie mit Verdacht auf Republikflucht (Knoten 5).

- **Im Hinterhof frisst etwas die Namen der Kinder.** Hinweise: Die Schusterkinder stehen vor ihrem Haus und wissen nicht mehr, wie sie heißen (Knoten 3). Der Schuster trägt einen warmen Splitter in einem Lederbeutel (Knoten 3). Auf dem Klingelschild des Schusters ist der Name mit dem Finger verwischt (Knoten 3).

- **Die junge Staatssicherheit beobachtet den Hof.** Hinweise: Der Mann in Zivil fragt im Zug nach dem Zweck der Reise (Knoten 2). Ein Mann in einem grauen Anzug steht jeden Nachmittag an der Ecke (Knoten 3). In der Wohnung der Familie fehlt ein Foto aus dem Rahmen (Knoten 4). Der Verbindungsoffizier hat ein Foto der Gruppe in seiner Kartei (Knoten 5).

- **Der wahre Name des Namensfressers ist der Vorname des ältesten Schusterkinds.** Hinweise: Der Älteste sagt, der Mann im Treppenhaus habe seinen Namen genommen (Knoten 3). Das Schulheft im Hausflur (Knoten 3). Das Taufbildchen im Gebetbuch der Großmutter (Knoten 4).

- **Der Splitter hält den Namensfresser im Hof; in Blei verschlossen, verliert er den Halt.** Hinweise: Der Schuster trägt einen warmen Splitter im Lederbeutel (Knoten 3). Die Schusterkinder, die dem Beutel am nächsten sind, verloren ihre Namen zuerst (Knoten 3). Marsh gibt das Bleikästchen „für alles, was flüstert“ mit (Briefing).

- **Die Spur des Mädchens endet in Westberlin, aber der Name wird abgelegt.** Hinweise: Die Notaufnahmestelle hat eine Karteikarte mit dem alten Namen und dem Vermerk „abgelegt“ (Knoten 6). Der Onkel aus Salzgitter hat einen Vordruck für neue Papiere, der Name ist noch nicht eingetragen (Knoten 6). Die Frau am Schalter weiß nur: nach Niedersachsen, wohin genau, steht nicht in ihrer Kartei (Knoten 6).

Eskalation

Wenn die Gruppe zu langsam ist oder sich zu auffällig verhält, greift die junge Staatssicherheit zu. Sie beobachtet den Hof seit dem ersten Tag, an dem Fremde mit westlichen Schuhen durch den Torbogen kamen. Zuerst werden die Legenden überprüft, dann die Wohnung, dann die Personen. In Leipzig 1952 gibt es kein Schleierprotokoll. Polizei und Staatssicherheit verhaften, verhören, beschlagnahmen.

Stufe 1: Beobachtung. Ein Mann im grauen Anzug steht jeden Nachmittag an der Ecke Eisenbahnstraße und raucht, ohne zu inhalieren. Ein zweiter sitzt im Café gegenüber, Zeitung vor dem Gesicht. Die Gruppe bemerkt sie mit Wahrnehmung gegen Machbar (2). Die Beobachter greifen nicht ein, solange die Gruppe nur sieht und fotografiert.

Stufe 2: Kontrolle. Volkspolizisten halten die Gruppe auf der Straße an, prüfen die Legenden, durchsuchen die Taschen. Wer mit Interzonenpass und Aufenthaltsgenehmigung reist, wird weitergehen dürfen. Wer zögert, lügt oder falsche Papiere zeigt, wird mitgenommen. Täuschung gegen Schwer (3) oder Überzeugen gegen Schwer (3) verhindert die Festnahme.

Stufe 3: Vorladung. Der Verbindungsoffizier der jungen Staatssicherheit lädt die Gruppe in sein Büro in der Leipziger Innenstadt, Tür ohne Schild, zwei Stockwerke, ein Raum mit Kartei. Er fragt nach dem Zweck der Reise, dem Interesse am Hof, der Familie. Wer sich in Widersprüche verwickelt, bleibt 48 Stunden in einer Zelle im Polizeipräsidium. Danach wird die Gruppe mit der Auflage entlassen, die DDR binnen einer Woche zu verlassen; ausgewiesen wird sie erst nach der Konfrontation im Hof. Die Kamera und die Filme sind beschlagnahmt. Das Foto gibt es trotzdem: Ein Agent hat den ersten Film nach dem ersten Besuch aus der Leica genommen und im Mantelfutter versteckt, die Volkspolizei findet nur den zweiten (Umweg).

Stufe 4: Der Namensfresser wird aktiv. Wenn die Gruppe den Splitter berührt oder die Schusterkinder nach ihren Namen fragt, spricht das Wesen die Gruppe an. Es nennt die Klarnamen, nicht die Legenden. Das ist der Moment, in dem die Legenden nicht mehr schützen. Wer seinen eigenen Namen aus dem Mund des Wesens hört, würfelt Geistige Widerstandskraft gegen Grauenhaft (3). Wer das Wesen nur sieht, würfelt gegen Verstörend (2).

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der Leipziger Hinterhof, nachts, zwischen den Haustüren. Die Laterne an der Ecke flackert. Das Pflaster ist mit Kreide bemalt: ein Himmel-und-Hölle-Kästchen, ein Strichmännchen, ein halb verwischter Name. Die Fassaden tragen Einschusslöcher von 1945. Im

Treppenhaus des Schusters steht der Namensfresser, halb sichtbar, und ruft die Namen der Kinder. Die Gruppe steht zwischen ihm und den Kindern. Der Verbindungsoffizier und zwei Volkspolizisten kommen durch den Torbogen. (Karte K5 zeigt die Druckerei Zürich, nicht den Hof; der Hof wird beschrieben.)

Ablauf

1. Die Schusterkinder stehen im Hof und wissen nicht, wie sie heißen. Der Älteste weint. Der Jüngste summt die Melodie, die Elster gesummt hat.

2. Der Namensfresser tritt aus dem Treppenhaus. Er hat kein Gesicht, das man behalten kann, aber er trägt die Stimme des Schusters. Er ruft die Klarnamen der Gruppe, nicht die Legenden.

3. Der Schuster kommt mit einer Axt aus der Werkstatt. Er will das Wesen vertreiben, aber er weiß nicht, was es ist. Er schlägt daneben.

4. Der Verbindungsoffizier betritt den Hof mit zwei Volkspolizisten. Er will die Gruppe verhaften, aber er sieht den Namensfresser und bleibt stehen.

5. Der Namensfresser wendet sich dem zu, dessen Name am lockersten sitzt: einem Schusterkind oder einem Agenten mit hohem Schwund.

6. Die Volkspolizisten fliehen oder greifen ein, je nach Verhalten der Gruppe. Der Verbindungsoffizier bleibt stehen, zieht seine Pistole und zielt auf das Wesen, nicht auf die Gruppe.

7. Der Namensfresser greift an. Wer seinen Namen verliert, würfelt für eine Szene mit −2 Würfeln auf alle Proben.

Lösungen

Lösungsweg 1, ohne Kampf: Der wahre Name. Der wahre Name des Namensfressers ist der Name, den er zuletzt genommen hat. Die Gruppe findet den Vornamen des ältesten Schusterkindes. Hinweise darauf liegen in Knoten 3 und Knoten 4: das Schulheft im Hausflur des Schusters (Knoten 3) und das Taufbildchen im Gebetbuch der Großmutter (Knoten 4). Dazu kann eine Nachbarin den Jungen beim Vornamen rufen und erschrecken, weil er nicht reagiert.

Wer den Vornamen ausspricht, macht das Wesen für eine Runde handlungsunfähig. In dieser Runde kann die Gruppe den Splitter in das Bleikästchen legen, das Marsh ihr mitgegeben hat. Der Splitter verbrennt nicht, aber er ist verschlossen. Der Namensfresser verliert seinen Halt und löst sich auf. Die Schusterkinder bekommen ihre Namen zurück. Der Verbindungsoffizier senkt die Waffe. Er hat etwas gesehen, das in keine Kartei passt, und lässt die Gruppe gehen, weil er nicht erklären kann, was er berichten soll.

Lösungsweg 2, mit Kampf. Die Gruppe kämpft gegen den Namensfresser, während die Volkspolizisten fliehen oder eingreifen. Ein Thaumaturg kann einen Bannkreis ziehen: Ritualismus gegen Schwer (3), der das Wesen festhält. Ein Soldier kann die Kinder aus dem Hof führen: Führung gegen Machbar (2). Ein Psion kann den Namensfresser mit Telepathie gegen Schwer (3) verwirren, indem er ihm einen falschen Namen zeigt. Gewöhnliche Waffen wirken nicht. Salz hält das Wesen auf, wenn die Gruppe es bei sich trägt, aber es tötet nicht. Der Verbindungsoffizier schießt mit seiner Pistole. Die Kugeln gehen hindurch. Erst der Name oder der Bannkreis beendet die Konfrontation.

Epochenregeln: Vor Herbst 1953 gibt es keine Brandmunition. Die Kiruna-Regel gilt. Gewöhnliche Waffen verursachen gegen Wesen aus Rissen keinen Schaden. Nur der Name, der Bannkreis oder das Verschließen des Splitters helfen.

Gegner

Namensfresser

Elite, Kreatur · Stimme

Ein Wesen der Stimme, das in Leipzig dem Ton Elsters gefolgt ist und sich im Hinterhof festgesetzt hat, weil der Splitter des Kollegiums es anzieht wie ein offenes Fenster. Es frisst zuerst die Namen der Schusterkinder. Es spricht Menschen mit ihren eigenen Stimmen an. Es hat kein Gesicht, das man behalten kann.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Berührung 4 + 4, Schaden 2, Rüstung zählt nicht. Ein Treffer mit 3 Überschuss nimmt dem Ziel für eine Szene den Namen: −2 Würfel auf alle Proben
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 1 / 13
Grauen	Verstörend (2), Grauenhaft (3) für jeden, der seinen eigenen Namen aus seinem Mund hört
Besonderheit	Spricht Charaktere mit ihren Klarnamen an, nicht mit den Legenden. Greift den an, dessen Name am lockersten sitzt, also den mit dem höchsten Schwund
Schwäche	Wer ihn mit seinem wahren Namen anspricht, macht ihn für eine Runde handlungsunfähig. Der wahre Name ist der Vorname des ältesten Schusterkindes. Aschesilber gibt es 1952 noch nicht

Wert	Angabe
Verhalten	Will den Ton Elsters, aber der Splitter hält ihn im Hof fest wie eine Fliege am Leim. Er weicht nicht zurück, solange der Splitter unverschlossen ist
Spuren	Kinder, die ihre Vornamen vergessen, dann die Namen der Eltern, dann sich selbst. Klingelschilder, auf denen der Name mit dem Finger verwischt ist. Nachbarn, die an Scharlach oder schlechte Luft denken
Begegnung	Die Gruppe steht nachts zwischen dem Wesen und den Kindern. Der Verbindungsoffizier kommt mit zwei Volkspolizisten durch den Torbogen und sieht das Wesen. Die Szene beginnt mit den weinenden Kindern und dem Summen des Jüngsten
Was bleibt	Wer seinen Namen verloren hat, bekommt ihn zurück, wenn der Namensfresser vergeht. Der Splitter bleibt im Hof oder geht im Bleikästchen an das Kollegium. Ein Faden für die Registratur über drei namenlose Kinder in Leipzig, falls die Gruppe nicht hilft

Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes

Profi · Menschen

Ein Mann der jungen Staatssicherheit, um die dreißig, grauer Anzug, raucht, ohne zu inhalieren (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch, umgedeutet). Er hält die Gruppe für Westagenten, die eine Familie abwerben wollen. Er hat die Gruppe seit Gutenfürst beobachtet. Er ist kein Monster, aber er ist gründlich.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Täuschung, Menschenkenntnis	4 + 4
Besonderheit	Kennt die Legenden der Gruppe, aber nicht die Klarnamen. Hat eine Kartei mit Fotos und Berichten des Hausmeisters
Schwäche	Was er im Hof sieht, passt in keine Kartei. Ein Zeuge, der den Vorfall bestätigt, macht ihn unsicher. Er lässt die Gruppe gehen, wenn er keine Erklärung für das Wesen hat
Verhalten	Beobachtet, lädt vor, verhört. Greift nur ein, wenn die Gruppe flieht oder kämpft. Im Hof zielt er auf das Wesen, nicht auf die Gruppe
Spuren	Ein Mann, der jeden Nachmittag an der Ecke steht und raucht, ohne zu inhalieren. Ein Büro mit einer Tür ohne Schild. Eine Akte über die Familie mit dem Vermerk „Verdacht auf Republikflucht. Beobachtung läuft“
Begegnung	Die Vorladung im Büro ist der erste Kontakt. Die Konfrontation im Hof ist der zweite. Danach ist er kein Gegner mehr, sondern ein Mann, der etwas gesehen hat, das er nicht vergessen wird
Was bleibt	Eine Akte über den Zwischenfall, die 1954 geschlossen wird, weil der Verbindungsoffizier nach Berlin versetzt wird.

Volkspolizisten

Handlanger · Menschen

Zwei junge Männer in Uniform, die dem Verbindungsoffizier zugeteilt sind. Sie haben Angst vor dem, was sie im Hof sehen, und fliehen, sobald der Namensfresser angreift. Sie sind keine Kämpfer, sondern Begleiter.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 2 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 5
Grauen	Verstörend (2), wenn sie den Namensfresser sehen. Sie fliehen bei der ersten Begegnung
Besonderheit	Fliehen, sobald das Wesen angreift. Kehren nur zurück, wenn der Verbindungsoffizier sie ruft
Schwäche	Angst. Ein Agent mit Einschüchtern gegen Machbar (2) vertreibt sie
Verhalten	Begleiten den Verbindungsoffizier, durchsuchen die Gruppe, bewachen die Tür. Im Hof verlieren sie die Nerven
Spuren	Keine. Sie sind nur da, weil der Verbindungsoffizier sie braucht

Wert	Angabe
Begegnung	Die Kontrolle auf der Straße oder die Vorladung. Im Hof sind sie Staffage
Was bleibt	Zwei Berichte, die nie geschrieben werden, weil der Verbindungsoffizier sie nicht anfordert

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Im Leipziger Osten erzählt man sich, dass im Hinterhof an der Eisenbahnstraße nachts ein Mann ohne Gesicht gestanden hat. Die Volkspolizei meldet einen „Zwischenfall mit Unbekannten“. Die junge Staatssicherheit legt eine Akte an, die 1954 geschlossen wird, weil der Verbindungsoffizier nach Berlin versetzt wird. In Zürich brennt der Ofen der Druckerei zwei Nächte länger als sonst. Marsh verbrennt die Fehldrucke. Die Legenden, die nie benutzt wurden, kommen ins Archiv.

Was O.D.I.N. bekommt: Das Foto von Elster (Handout N10), die Legendenblätter mit den ersten Einträgen ins Register der Hände, die Karteikarte aus der Westberliner Notaufnahmestelle, die Meldung über den Namensfresser, den Splitter des Kollegiums im Bleikästchen, wenn die Gruppe ihn mitnimmt. Handout N12, die zurückgehaltene Meldung „Hunde in Kiruna seit Wochen verschwunden“, liegt im Sommer 1952 auf Hallströms Schreibtisch in Stockholm und wird zur Seite gelegt. Die Graue Akte über Leipzig wird geschlossen, aber der Faden zum Splitter bleibt offen.

Erfahrung: Graue Akte: 4 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, plus 1 für jeden aufgenommenen Faden. Mögliche Fäden sind „Splitter des Kollegiums“ und „Hunde in Kiruna“. Mit Ziel, Bonus und beiden Fäden sind es höchstens 8 EP.

Dienstbuch: „Leipzig, April 1952: [Agent] sah das Kind, griff nicht zu, weil [Grund]. Foto entstanden am [Datum]. Legenden: [Namen]. Register der Hände, Seite 1: [Klarnamen]. Das Kind wurde nicht gefunden. Die Spur endete in der Westberliner Notaufnahmestelle. Der Namensfresser wurde [wie] gestellt. Den Kindern des Hofes wurden [was] zurückgegeben. Splitter: [mitgenommen / liegen gelassen]. Hunde in Kiruna: [bemerkt / übersehen].“

Übergabe: Wer einen Schützling hat, kann ihm nach dem Einsatz die Leica geben, mit der das Foto entstand. Der Schützling bekommt den Gegenstand, aber keinen Bonus. Die Kamera ist ein Erinnerungsstück, kein Vermächtnis.

Der offene Faden: Der Splitter des Kollegiums bleibt im Lederbeutel des Schusters, wenn die Gruppe ihn liegen lässt. Er taucht 1971 in einer Grauen Akte des Ermittlungszweigs wieder auf: Ein Schuster in Leipzig meldet, dass seine Kinder seit Jahren keine Namen mehr schreiben können. Die Legende „Renate Albers“ und der leere Pass mit Wasserzeichen bleiben unbenutzt in Zürich. Niemand verbindet Elster mit Leipzig 1952. Elster findet ihre Akte erst 1987 als Prüferin.

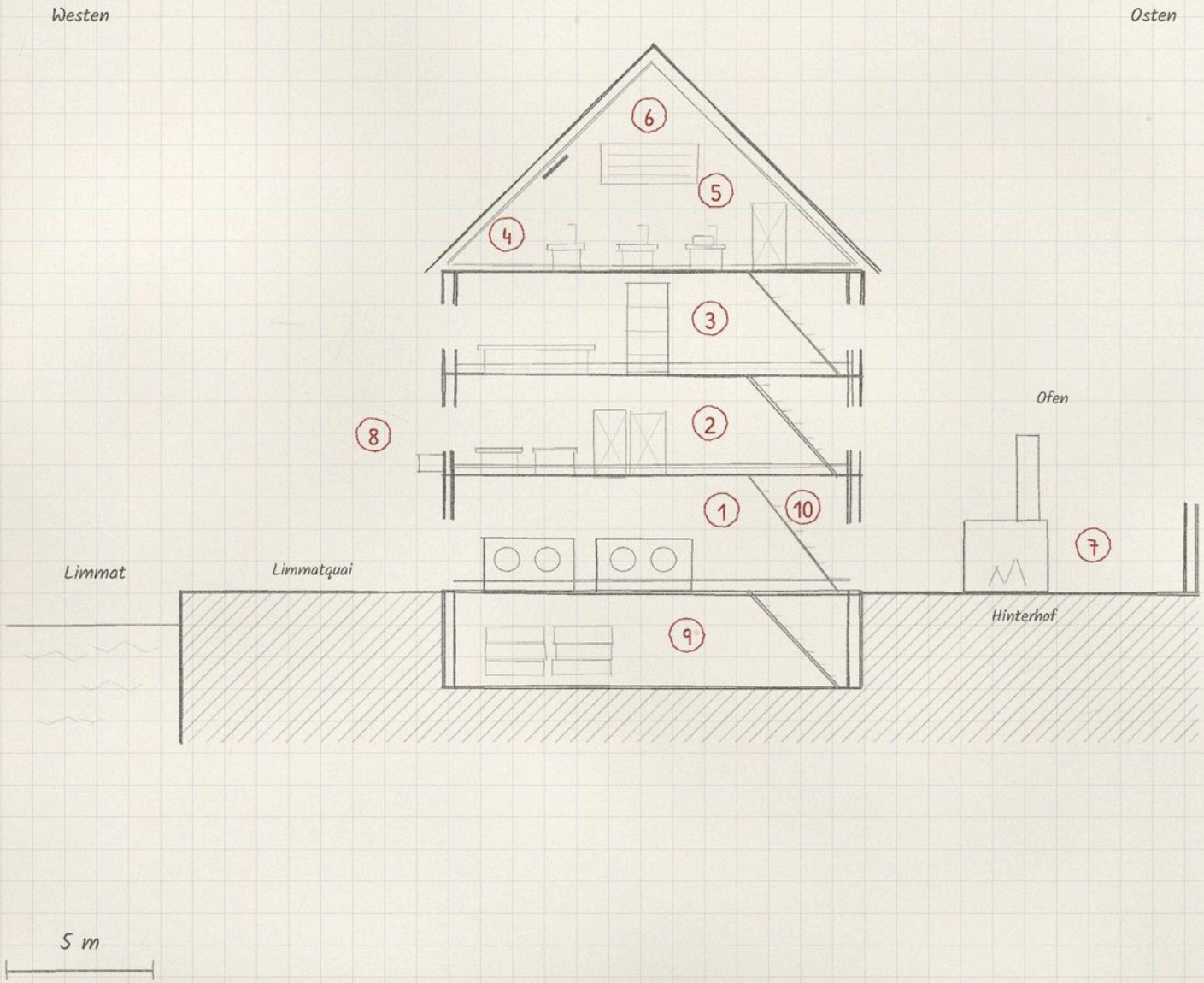
Bis zum nächsten Einsatz: Vor Einsatz 4 sollte jeder Agent einen Schützling haben. Zwischen Mai 1952 und Februar 1953 erzählt jeder Spieler eine Sache, die sein Agent getan hat. Die Spielleitung erzählt: Hallström liest die Meldung über die Hunde in Kiruna und legt sie zur Seite. Marsh schreibt die ersten Kinderakten: ein Tod, ein Leben, für jedes Kind, das die Hände holen. Karin Ek liest in Uppsala die Protokolle der Kinder von Solberg. Der Sperrhelm geht an Lerche. Hallström besiegt den Schachtürken, das einzige Mal.

HANDOUTS UND KARTE

- N9: Fernschreiben Zürich an Stockholm, datiert auf den 28. April 1952, Fundort: Marshs Schreibtisch in der Druckerei, wenn die Gruppe nach dem ersten Besuch wieder in Zürich ist (Knoten 1).
- N10: Foto „Mädchen vor einem Haus in Leipzig“, Fundort: nach dem ersten Besuch im Hof, Knoten 3.
- N11: Legendenblatt „Renate Albers“ mit Passvordruck. Es ist das Leben, das das Kinderzimmer für das Mädchen aus Leipzig schreibt, keine Legende für die Gruppe. Fundort: im Schrank des Kinderzimmers, Knoten 1, erst wenn die Gruppe nach dem ersten Besuch wieder in Zürich ist.
- N12: Zurückgehaltene Meldung „Hunde in Kiruna seit Wochen verschwunden“, Fundort: im Sommer 1952 auf Hallströms Schreibtisch in Stockholm, in der Überleitung.
- Karte K5: Druckerei Zürich im Querschnitt, mit Erdgeschoss, erstem Stock, Werkstatt der Ausrüsterin, Kinderzimmer unter dem Dach (mit dem Register) und Hinterhof mit Ofen.

Die Druckerei in Zürich

Imhof & Söhne, Geschäftsdrucksachen, 1952: im Querschnitt, Blick nach Norden



Legende

1. Erdgeschoss: zwei Druckmaschinen, nachts
2. erster Stock: Büros und Akten
3. zweiter Stock: Werkstatt der Ausrüsterin
4. unter dem Dach: das Kinderzimmer
5. Schrank voller Papiere, Register der Hände
6. Wand mit Schriftproben
7. Hinterhof, Ofen für die Fehldrucke
8. Schild „Imhof & Söhne“ zur Limmat
9. Keller, Papierlager
10. Treppenhaus

Sechs Arbeitsplätze, im Schnitt drei zu sehen.

Einsatz 4: Elf

FEBRUAR 1953
Graue Akte, die rot wird · **Ursprung** die Stimme, dazu die Verwandelten · **Im Mittelpunkt** Soldier, Thaumaturg

Seit dem Sommer 1952 verschwinden in Kiruna Hunde. Am 4. Februar 1953 bricht in der Grube ein Stollen ein, der auf keinem Plan steht, keine hundert Meter vom stillen Hohlraum entfernt. Dahinter liegen Dutzende frische Kristalle, warme Luft, und etwas ist schon wach.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1953	Kiruna, Stockholm, Wales, Cornwall	die Stimme, die Verwandelten	zwei bis drei Sitzungen

Alter der fertigen Agenten im Februar 1953: Ness 32, Marchais 31, Rask 36, Ozola 24, Vaughan 33, Ekvall 40.

Worum es geht

Seit dem Sommer 1952 verschwinden in Kiruna Hunde. Die Meldung liegt als Graue Akte bei Hallström zur Seite, weil niemand einen Zusammenhang zum stillen Hohlraum von 1947 sehen will. Am 4. Februar 1953 bricht in der Grube ein Stollen ein, der auf keinem Plan steht. Dahinter liegen Dutzende frische, eingewachsene Kristalle, warme Luft, und etwas bewegt sich. Das Kollegium schickt zwei Thaumaturgen, Ashgrove führt vierzehn Mann der Eskorte. Die Hunde sind im Stollen, verändert, mit Kristallen im Fell. Das Ding in der Wand ist schon wach, und die Kugeln gehen hindurch.

Was wirklich geschah

Der Stollen steht auf keinem Plan. Wer ihn gegraben hat und wann, weiß niemand; seine Bruchkanten sind frisch, und 1947 war der Fels an dieser Stelle noch massiv. An seinen Wänden sitzen Dutzende eingewachsene, frische Kristalle. Ob der Stollen mit dem stillen Hohlraum zusammenhängt, keine hundert Meter entfernt, bleibt offen. Seit dem Sommer 1952 zieht etwas im Stollen Tiere an: Hunde, die in der Nähe des Bergs liefen, verschwanden im Stollen, kamen nicht zurück, wurden verändert. Ihre Körper sind größer, ihre Kiefer breiter, und in ihrem Fell sitzen kleine Kristalle, die wie Splitter aus grauem Eis aussehen. Sie sind nicht böse; sie sind umgebaut, gefügig, still. Sie bewachen den Riss.

Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter, entstanden an einem Riss, der nie ganz geöffnet war. Es steht in der Wand, halb im Fels, halb auf der anderen Seite, und wartet. Es spricht mit den Stimmen, die Psionen die Dreizehnte nennen, aber es spricht nur, wenn jemand antwortet. Der Thaumaturg, der im Kreis bleibt, versteht das als Erster. Er antwortet, und das Ding wendet sich ihm zu. Warum, erfährt niemand. Der Thaumaturg geht durch den Fels wie durch Nebel. Der Riss schließt sich, die Tür bleibt zu.

Die falsche Fährte: die Hunde. Die Gruppe wird zuerst die Hunde finden, sie für die Ursache halten, sie jagen oder töten. Die Hunde sind nur die Wächter, nicht die Stimme. Wer die Hunde verfolgt, verliert Zeit.

Der offene Faden: Die Maske aus grauem Kristall, die im Stollen gefunden wird. Sie trägt keine Züge, aber wer sie lange ansieht, erkennt ein Gesicht, das er nicht kennt. Ob sie bei der Gruppe bleibt oder an die Registratur geht, entscheidet der Tisch. Ashgroves Kompass zeigt seitdem auf Risse, nicht auf Norden. Der zweite Thaumaturg spricht nie wieder über Kiruna.

WAS FESTSTEHT

- Vierzehn Mann Eskorte, drei überleben, Ashgrove eingerechnet.
- Elf Soldaten und ein Thaumaturg kommen nicht zurück, keiner wird geborgen.
- Der zweite Thaumaturg sah ihn durch den Fels gehen und spricht nie wieder über Kiruna.
- Ashgroves Kompass zeigt seitdem auf Risse.
- Die Maske wird gefunden.
- Unter den elf sind Ares, ohne Namen, und Gunnar Solheims Vater Torleif Solheim.
- Danach entsteht die Brandmunition, im Herbst 1953 an einem Riss in Cornwall getestet.
- Am 12. März 1953 führt Hallström die Weiße Akte ein.

Die Spielleitung hält diese Punkte ohne zu bestrafen: Will die Gruppe verhindern, dass der Thaumaturg im Kreis bleibt, geht ein anderer hinein, ein Spielerthaumaturg oder ein Nichtspielercharakter, und die Welt zahlt den Preis dafür. Will die Gruppe die elf Minuten verhindern, kommt der Riss schneller, oder der Hohlraum wird lauter, oder die Hunde brechen in die Stadt. Will die Gruppe einen der elf bergen, findet sie nur die Maske, nicht die Körper. Die Rolle der Gruppe ist Zeugenschaft, und wer überlebt, trägt die Namen.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- Welche Spieleragenten zu den vierzehn gehören. Die vierzehn sind Ashgrove und dreizehn Mann der Eskorte, darunter die Spielersoldiers; jeder andere Spieleragent, der mit hineingeht, ersetzt einen Mann der Eskorte. Die beiden Thaumaturgen zählen nicht zu den vierzehn. Drei der vierzehn überleben, Ashgrove eingerechnet; höchstens zwei Spieleragenten überleben neben ihm.
- Ob ein Spielerthaumaturg im Kreis bleibt; dann nennt Ashgrove seinen Namen nie wieder, und der Agent ist aus dem Spiel, nicht tot, aber fort.
- Oder ob ein Spielerthaumaturg der ist, der schweigt; dann bekommt er den Faden „Kiruna“ und spricht im ganzen Band nicht mehr über diesen Einsatz.
- Wer nach Narvik fährt und dem dreizehnjährigen Gunnar Solheim erklärt, dass sein Vater nicht zurückkommt.
- Wer die Maske an sich nimmt; sie bleibt im Besitz der Gruppe oder geht an die Registratur.
- Ob ein Überlebender einem Rekruten später sein Salzsäckchen gibt; dieser Rekrut taucht in Einsatz 5 oder 12 wieder auf.

Dienstbucheintrag: Name des Agenten, Einsatz 4 „Elf“, Kiruna, Februar 1953; überlebt oder gefallen; wer nach Narvik fuhr; wer die Maske nahm; wer ein Salzsäckchen gab.

Personen

Thomas Ashgrove, 45

Major, führt die Eskorte. Will die Männer zurückbringen, alle vierzehn. Weiß, dass der Hohlraum von 1947 still ist, und fürchtet, dass der Stollen das Gegenteil ist. Verschweigt, dass sein Kompass seit dem Betreten des Bergs zittert. Redet knapp, englisch, mit Pausen, als ob er jedes Wort abwägt.

Viktor Hallström, 52

In Stockholm, bekommt die Meldung aus Kiruna und reagiert. Will Ruhe und Ordnung, fürchtet die Wiederholung von Solberg. Verschweigt, dass er die Meldung über die Hunde seit Sommer kennt. Redet leise, schwedisch, mit langen Sätzen.

Evan Pryce, 34

Chemiker des Kollegiums, in Wales. Entwickelt nach Kiruna die Brandmunition mit Ashgrove. Will verstehen, was im Stollen war, und ob man es verbrennen kann. Verschweigt, dass er die Kristalle aus dem Stollen für gefährlicher hält als das Ding. Redet schnell, walisisch gefärbtes Englisch, mit Fachwörtern.

Torleif Solheim, 41

Norweger aus der Kompanie Linge, einer der vierzehn. Will nach Hause, zu seiner Familie, zu seinem Sohn Gunnar. Verschweigt, dass er seit Wochen träumt, er gehe durch eine Tür aus grauem Eis. Redet ruhig, norwegisch, oft über seine Kinder.

Gunnar Solheim, 13

In Narvik, wartet auf den Vater. Will wissen, warum der Vater nicht kommt, und glaubt der Erklärung nicht. Verschweigt nichts. Redet stockend, norwegisch, mit Trotz.

Ein junger Mann der Eskorte, 24

Ohne Namen, der sich an nichts vor diesem Monat erinnern wird. Nur Spielleitung: Ares. Will überleben, will nicht auffallen, will wissen, warum er hier ist. Verschweigt nichts, das er benennen könnte. Redet wenig, englisch mit unauffälligem Akzent. Die Spielleitung gibt ihm keine besondere Szene, keine Vorahnung, keinen Blick in die Wand. Er ist einer von vierzehn, nicht mehr.

Der zweite Thaumaturg, Alter offen

Vom Kollegium, ruhig, trägt Kreide und ein kleines Salzgefäß. Will den Riss schließen, koste es, was es wolle. Verschweigt nichts. Redet langsam, jedes Wort gesetzt.

Briefing

„Fahren Sie nach Kiruna. Major Ashgrove erwartet Sie am Bergamt. Nehmen Sie warme Sachen mit. Und beten Sie, wenn Sie können.“

Viktor Hallström, Februar 1953

Was die Gruppe bekommt: Einen Zugpass nach Kiruna, eine Karte der Grube, die den Stollen nicht zeigt (von Karte K3 zeigt die Spielleitung nur Förderkorb, Hauptstollen und Hohlraum), Spesen in schwedischen Kronen.

Spesen: Genug für Zugfahrt, Unterkunft im Bergarbeiterheim, warme Mahlzeiten, Karbid für die Lampen. Keine Sonderausgaben ohne Beleg.

Anfordern: Karbidlampen, Seile, Grubenhelme, einen Feldtelefon-Tornister, Karabiner und Maschinenpistolen aus dem Krieg, Salz, Kreide, eine Kamera. Keine Brandmunition, keine Helme mit Legierung S, keine Funkgeräte, die im Berg senden. Einem Spielerpsion steht die Kappe (1949) zu, den Sperrhelm (1952) trägt nur Lerche. Vor Herbst 1953 gilt die Kiruna-Regel: gewöhnliche Waffen verursachen gegen Wesen aus Rissen keinen Schaden.

Die Knoten

Die Gruppe beginnt in der Stadt, steigt in die Grube und findet den Stollen. Jeder Knoten liefert Hinweise; die Drei-Hinweise-Regel gilt.

Knoten 1: Stadt und Bergamt

Kiruna im Februar, Schnee, kurze Tage, das Bergamt am Hang. Der Bergamtsleiter ist nervös, will keine Panik, will keine Polizei in der Grube. Ashgrove wartet hier mit dreizehn Mann der Eskorte; mit ihm sind es die vierzehn.

- **Hinweis:** Die Bruchkanten des Stollens sind frisch, ohne Patina. (führt zu „Der Stollen ist nicht alt“)
- **Hinweis:** Ein Geologe des Bergamts sagt, der Fels dort sei 1947 noch massiv gewesen. (führt zu „Der Stollen ist nicht alt“)
- **Hinweis:** Ashgroves Männer haben in der Stadt gefragt: Die Hunde sind seit Tagen nicht mehr gesehen worden. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)
- **Hinweis:** Ein Junge hat in der Nacht vor dem Einsturz Hunde bellen hören, „aber nicht wie Hunde“. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)
- **Hinweis:** Ein Agent erfährt mit Kontakte oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2) von Bergleuten, dass der Einbruch nachts war und der Bergamtsleiter vorher Hunde im Werksgelände gemeldet hat. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)

Proben: Ermittlung gegen Machbar (2), Akademisches Wissen gegen Machbar (2), Taktik gegen Einfach (1), Wahrnehmung gegen Einfach (1), Kontakte oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2). Es glänzen: Investigator, Scientist, Soldier, Agent.

Knoten 2: Stolleneingang

Der Zugang liegt in der Grube, keine hundert Meter vom Hohlraum entfernt, über Förderkorb und Sohle. Holzbalken sichern den Einbruch, eine Seilwinde steht bereit. Dahinter Dunkelheit und warme Luft. Der Staub liegt auf dem Boden, nicht an den Wänden.

- **Hinweis:** Der Staub liegt nur auf dem Boden, nicht auf den Wänden. (führt zu „Der Stollen ist nicht alt“)
- **Hinweis:** Pfotenabdrücke führen in den Stollen, keine heraus. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)
- **Hinweis:** Die Luft ist zu warm für Februar, und sie kommt von tiefer im Berg. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)

- **Hinweis:** Ein Soldat findet ein Halsband, graviert „Rex, Kiruna“. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg spürt, dass der Stollen kein Ort ist, sondern ein Weg. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)
- **Hinweis:** Der Thaumaturg des Kollegiums prüft am Eingang Kreide und Salz und sagt: „Da drin spricht etwas. Wer ihm antwortet, dem hört es zu.“ (führt zu „Jemand muss antworten“)

Proben: Spurenlesen gegen Machbar (2), Physik gegen Einfach (1), Wahrnehmung gegen Einfach (1), Thaumaturgie gegen Machbar (2). Es glänzen: Investigator, Scientist, Soldier, Thaumaturg.

Knoten 3: Kristallfeld

Der Stollen weitet sich, an den Wänden glimmen Dutzende Kristalle wie Eis, warm, nicht kalt. Die Hunde stehen zwischen den Kristallen, still, zu groß, mit grauen Splittern im Fell. Sie greifen an, wenn jemand die Kristalle berührt.

- **Hinweis:** Die Kristalle in ihrem Fell sind identisch mit denen in der Wand. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg erkennt die Struktur der Wand als Tür, nicht als Bruch. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)
- **Hinweis:** Die Stimme aus der Wand spricht nur, wenn man sie anspricht. (führt zu „Jemand muss antworten“)
- **Hinweis:** Die Hunde weichen zurück, wenn ein Thaumaturg einen Kreis aus Kreide zieht. (führt zu „Jemand muss antworten“)

Proben: Chemie gegen Machbar (2) oder Okkultismus gegen Machbar (2), Ritualismus gegen Schwer (3), Telepathie gegen Machbar (2), Ritualismus gegen Schwer (3). Es glänzen: Scientist, Thaumaturg, Psion.

Knoten 4: Rückzugslinie

Ein schmaler Gang, der zurück zum Eingang führt, zu eng für mehr als zwei Mann nebeneinander. Hier zählt Ashgrove die Rücken. Die Hunde greifen an, sobald jemand rennt.

- **Hinweis:** Ashgroves Kompass dreht sich, wenn er auf die Wand zeigt. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)
- **Hinweis:** Der erste Thaumaturg, der einen Kreis zieht, wird nicht angegriffen. (führt zu „Jemand muss antworten“)
- **Hinweis:** Die Hunde greifen nicht an, solange niemand rennt. (führt zu „Die Hunde sind nicht die Ursache“)
- **Hinweis:** Ein Psion, der 1947 im Hohlraum war (Dienstbuch, Einsatz 2), erinnert sich mit Telepathie gegen Machbar (2): Dort war nichts, hier spricht etwas. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)

Proben: Navigation gegen Einfach (1), Ritualismus gegen Schwer (3), Taktik gegen Machbar (2), Telepathie gegen Machbar (2). Es glänzen: Soldier, Thaumaturg, Psion.

Knoten 5: Die Wand

Am Ende des Kristallfelds, wo der Stollen in den Fels übergeht, steht die Wand, und in ihr steht das Ding. Eine hohe Gestalt, halb im Fels, halb davor, mit einem Gesicht, das dem des Betrachters gleicht, nur älter. Es spricht nicht, solange niemand spricht.

- **Hinweis:** Die warme Luft strömt aus der Wand, nicht aus dem Berg. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)
- **Hinweis:** Die Stimme antwortet, wenn ein Thaumaturg im Kreis bleibt und spricht. (führt zu „Jemand muss antworten“)
- **Hinweis:** Die Wand ist eine Tür, und sie steht offen, einen Spaltbreit. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)
- **Hinweis:** Wer die Wand berührt, spürt einen Sog, kein Ziehen, nur eine Öffnung. (führt zu „Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter“)

Proben: Physik gegen Machbar (2), Thaumaturgie gegen Schwer (3), Ritualismus gegen Schwer (3), Wahrnehmung gegen Schwer (3). Es glänzen: Scientist, Thaumaturg, Investigator.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Der Stollen ist nicht alt: Knoten 1, Hinweis 1 und 2; Knoten 2, Hinweis 1.

Die Hunde sind nicht die Ursache: Knoten 1, Hinweis 3, 4 und 5; Knoten 2, Hinweis 2 und 4; Knoten 3, Hinweis 1; Knoten 4, Hinweis 3.

Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter: Knoten 2, Hinweis 3 und 5; Knoten 3, Hinweis 2; Knoten 4, Hinweis 1 und 4; Knoten 5, Hinweis 1, 3 und 4.

Jemand muss antworten: Knoten 2, Hinweis 6; Knoten 3, Hinweis 3 und 4; Knoten 4, Hinweis 2; Knoten 5, Hinweis 2.

Eskalation

Wenn die Gruppe zögert, beginnt das Ding in der Wand zu rufen. Es ruft nicht laut. Es spricht mit den Stimmen, die jeder im Stollen kennt: die Mutter, der erste Gefallene, das Kind, das man nie hatte. Die Hunde werden unruhig, die Kristalle heller. Der Stollen verengt sich langsam, nicht sichtbar, aber spürbar: Die Luft wird dichter, die Karbidlampen brennen blasser, und der Weg zurück wirkt länger, als er war.

Wer noch im Kristallfeld oder an der Wand steht, muss eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) bestehen, um nicht zu rennen. Wer rennt, wird von den Hunden gejagt. Die Hunde greifen an, sobald jemand rennt oder die Kristalle berührt.

Die Behörden der Zeit sind das Bergamt in Kiruna und die örtliche Polizei. Es gibt keine Bergpolizei. Wenn die Gruppe zu viel aufwirbelt, verlangt der Bergamtsleiter Erklärungen, sperrt den Stollen oder ruft die Polizei. Es gibt kein Schleierprotokoll, keine Deckung, keine stillen Zeugen. Wer verhaftet wird, sitzt fest, bis Hallström oder Marsh ihn herausholt. Das kostet Zeit, und im Stollen ruft das Ding weiter.

Wenn die Gruppe versucht, den Stollen zu verlassen, ohne das Ding zu konfrontieren, wird der Rückweg länger. Die Rückzugslinie windet sich, der Ausgang bleibt sichtbar, aber er kommt nicht näher. Erst wenn jemand antwortet oder der Bannkreis steht, gibt der Stollen den Weg frei.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Das Kristallfeld (Karte K3, Bereich 3) ist eine Kammer von zwanzig auf zwölf Metern, fünf Meter hoch. An den Wänden sitzen Dutzende Kristalle, grau wie Eis, warm. Sie glimmen schwach, ohne Licht zu spenden. Zwischen den Kristallen stehen die Hunde. Sie bellen nicht. Sie beobachten.

Im Süden endet die Kammer an der Wand (Bereich 4). Zwölf Meter breit, fünf Meter hoch, eine Fläche aus Fels, die aussieht wie eine Tür. In ihr steht das Ding. Eine hohe Gestalt, halb im Stein, halb davor. Ihr Gesicht gleicht dem des Betrachters, nur älter. Sie spricht nicht, solange niemand spricht.

Die Rückzugslinie (Bereich 5) führt nach Norden zurück zum Eingang. Sie ist vierzig Meter lang, zwei Meter breit, zu eng für mehr als zwei Mann nebeneinander. Hier zählt Ashgrove die Rücken.

Ablauf

1. Ashgrove stellt die Eskorte auf: elf Mann im Kristallfeld, zwei an der Rückzugslinie, er selbst zwischen den Gruppen. Die beiden Thaumaturgen stehen bei ihm. Jeder Spieleragent, der mit hineingeht, ersetzt einen Mann der Eskorte. Die Thaumaturgen zählen nicht zu den vierzehn.

2. Der erste Thaumaturg betrachtet die Wand, dann die Kristalle. Er sagt leise: „Es ist eine Tür. Sie steht offen, einen Spaltbreit.“ Er nimmt Kreide aus der Tasche.

3. Die Hunde treten vor, wenn jemand die Kristalle berührt oder einen Schritt auf die Wand zu macht. Sie greifen nicht an, solange niemand rennt.

4. Die Stimme aus der Wand spricht nur, wenn jemand sie anspricht. Der erste Thaumaturg spricht: „Wer bist du?“ Das Ding antwortet mit der Stimme des Fragenden, nur älter. Was es sagt, entscheidet die Spielleitung. Es stellt eine Frage zurück. Wer das Ding zum ersten Mal sieht, legt eine Grauen-Probe gegen Wahnsinnig machend (4) ab.

5. Die elf Minuten beginnen, sobald die Eskorte das Feuer eröffnet. Die Eskorte schießt auf die Hunde, sobald diese angreifen oder sobald Ashgrove den Befehl gibt. Die Kugeln treffen die Hunde, verletzen sie, aber die Hunde regenerieren. Die Kugeln gehen nicht durch die Hunde hindurch. Auf das Ding schießt die Eskorte auch; diese Kugeln gehen hindurch (Kiruna-Regel). In den elf Minuten tritt das Ding halb aus der Wand. Wen es berührt und wer die Wand berührt, geht hindurch, ohne Laut und ohne Blut, und ist drüben. So verliert die Eskorte in den elf Minuten elf Mann. Es bleiben keine Leichen.

6. Der erste Thaumaturg zieht einen Bannkreis aus Kreide, zehn Meter vor der Wand. Er braucht Ritualismus gegen Schwer (3). Gelingt die Probe, weichen die Hunde zurück. Misslingt sie, wird der Kreis unbrauchbar, und er muss es erneut versuchen. Er darf nicht gestört werden.

7. Der Thaumaturg bleibt im Kreis und antwortet. Das Ding wendet sich ihm zu. Die Wand wird heller, die Umrisse der Tür schärfer. Der Thaumaturg geht auf die Wand zu. Der Fels nimmt ihn auf wie Nebel. Die Tür schließt sich mit ihm drüben.

8. Sobald die Tür sich schließt, werden die Hunde still. Sie ziehen sich in die Kristalle zurück. Die Kristalle glimmen schwächer. Der Stollen gibt den Rückweg frei.

9. Ashgrove zählt die Rücken. Drei von vierzehn überleben, Ashgrove eingerechnet. Elf Soldaten und ein

Thaumaturg kommen nicht zurück. Geborgen wird keiner.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Gruppe greift nicht an. Sie führt den Rückzug, während die Eskorte schießt. Ein Spieleragent mit Führung gegen Machbar (2) hält die Männer davon ab zu rennen. Ein Soldier mit Taktik gegen Machbar (2) wählt die Reihenfolge des Rückzugs; ein Eskorte-Veteran erhält +1 Würfel. Der Thaumaturg zieht den Kreis, bleibt darin, antwortet. Die Hunde weichen zurück, das Ding nimmt den Thaumaturgen, die Tür schließt sich. Elf Minuten, elf Soldaten, ein Thaumaturg.

Mit Kampf: Die Gruppe deckt den Rückzug aktiv. Ein Soldier hält die Hunde auf, während der Thaumaturg den Kreis zieht. Der Kampf kostet Zeit und Männer. Am Ende gehen trotzdem elf. Die Gruppe kann versuchen, einen Verwundeten zu bergen, aber die Rückzugslinie ist eng, und die Hunde greifen an, sobald jemand zurückbleibt.

Der Preis: Will die Gruppe verhindern, dass der Thaumaturg im Kreis bleibt, geht ein anderer hinein: ein Spielerthaumaturg oder ein Nichtspielercharakter. Das Ding nimmt ihn, die Tür schließt sich, die elf Soldaten kommen trotzdem nicht zurück. Will die Gruppe die elf Minuten verhindern, kommt der Riss schneller, oder der Hohlraum wird lauter, oder die Hunde brechen in die Stadt. Die Rolle der Gruppe ist Zeugenschaft. Wer überlebt, trägt die Namen.

Die Kristallwächter: Im Kristallfeld stehen zwischen den Hunden zwei Kristallwächter (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch). Sie bewegen sich nicht, bis jemand den Kristallen zu nahe kommt oder die Wand berührt. Sie verfolgen niemanden über zehn Meter hinaus. Wer zurückweicht, ist sicher. Sie zerfallen zu Sand, wenn der Bannkreis steht und das Ding den Thaumaturgen nimmt.

Gegner

Hybridhunde von Kiruna

Handlanger · Verwandelte

Hunde, die seit dem Sommer 1952 im Stollen verschwanden und verändert wurden. Ihre Körper sind größer, ihre Kiefer breiter, in ihrem Fell sitzen kleine Kristalle, die wie Splitter aus grauem Eis aussehen. Sie sind still, gefügig, Wächter des Risses.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Biss 3 + 3, Schaden 3. Bei 2 Überschuss liegt das Ziel am Boden
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 7
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Rudel von 3 bis 6, als Trupp nach den Regeln des Grundregelwerks. Regenerieren 1 LP pro Runde. Riechen Blut über einen Kilometer
Schwäche	Feuer stoppt die Regeneration
Verhalten	Greifen an, wenn jemand rennt oder die Kristalle berührt. Fliehen, wenn ihr Leithund fällt oder der Bannkreis steht

Schwellenhüter von Kiruna

Anführer, Kreatur · Stimme

Das Ding in der Wand. Eine hohe Gestalt, halb im Fels, halb davor, mit einem Gesicht, das dem des Betrachters gleicht, nur älter. Es spricht mit den Stimmen, die Psionen die Dreizehnte nennen.

Wert	Angabe
Initiative	6
Angriff	Berührung 5 + 5: Wer getroffen wird, geht durch die Wand hinüber, ohne Schaden und ohne Leiche. Oder Frage: Jeder in 20 m muss eine ehrliche Antwort geben oder 3 Belastung erleiden. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 3 / 30
Grauen	Wahnsinnig machend (4)
Besonderheit	Kann nicht getötet werden, solange der Riss offen ist. Wen es berührt und wer die Wand berührt, geht hindurch
Schwäche	Keine Waffe der Zeit: Kugeln gehen hindurch (Kiruna-Regel). Ein Bannkreis um den Türrahmen hält es. Und die Wahrheit: Wer ihm eine Frage stellt, die er nicht beantworten kann, lässt ihn eine Runde schweigen
Verhalten	Spricht zuerst, kämpft zuletzt. Es antwortet nur, wenn jemand spricht. Es hält jede Abmachung wörtlich

Kristallwächter von Kiruna

Elite, Kreatur · Stimme

Zwei Gestalten aus Stein und Kristall, die zwischen den Hunden stehen. Sie bewegen sich nur, wenn jemand den Kristallen zu nahe kommt oder die Wand berührt.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Steinfaust 4 + 4, Schaden 4, Durchschlag 1
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 4 (Stein) / 14
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Unverwundbar, solange sie die Kristalle berühren. Zerfallen zu Sand, wenn der Bannkreis steht und das Ding den Thaumaturgen nimmt
Schwäche	Gewöhnliche Waffen verursachen keinen Schaden (Kiruna-Regel). Die Stimmgabel von Wales lässt sie für eine Runde erstarren; sie liegt 1953 in der Kammer und kommt nur mit, wenn ein Thaumaturg sie beim Kollegium anfordert (Preis: jeder Psion in 100 m erleidet 2 Belastung)
Verhalten	Bewegen sich nur, wenn jemand die Kristalle bedroht. Verfolgen niemanden über zehn Meter hinaus. Wer zurückweicht, ist sicher

Für Ashgrove, Hallström, Pryce, Torleif Solheim, Gunnar Solheim und Ares gilt: Sie sind Nichtspielercharaktere ohne eigene Kampfwerte. Die Spielleitung verwendet für sie die Werte aus dem Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch, oder improvisiert nach den Faustregeln des Grundregelwerks.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Einen Grubenunfall in Kiruna. Elf Tote, keine Leichen. Das Bergamt meldet einen Einsturz in einem alten Stollen, die Zeitungen schreiben zwei Sätze, dann Schnee. Die Familien bekommen Briefe. Die Welt sieht nichts.

Was O.D.I.N. bekommt: Ashgroves Bericht (Handout N13), die Maske aus grauem Kristall, die im Stollen gefunden wird, und die Gewissheit, dass gewöhnliche Waffen nicht reichen. Am 12. März 1953 führt Hallström die Weiße Akte ein (Handout N15). Der Rat bewilligt die Entwicklung der Brandmunition. Pryce und Ashgrove arbeiten in der Werkstatt des Kollegiums in Wales, das Institut rechnet die Ballistik. Im Herbst 1953 wird die erste Charge an einem kleinen Riss in Cornwall getestet (Handout N16).

Erfahrung: Rote Akte: 5 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, plus 1 für jeden aufgenommenen Faden. Aufgenommene Fäden sind: die Maske, Ashgroves Kompass, der Name Solheim (Narvik). Dauer: zwei bis drei Sitzungen.

Dienstbuch: Name des Agenten, Einsatz 4 „Elf“, Kiruna, Februar 1953. Überlebt oder gefallen. Wer nach Narvik fuhr. Wer die Maske nahm. Wer ein Salzsäckchen gab. Wer einen Schützling hat, vermerkt die Übergabe, falls der Agent drüben ist.

Übergabe: Jeder Spieleragent, der drüben ist, ist aus dem Spiel. Sein Schützling übernimmt mit den gesammelten Schützlings-EP, mindestens aber mit den Mindest-EP des laufenden Abschnitts, und mit einem Vermächtnis nach den Regeln des Nachfolger-Systems (Kapitel 2).

Die Szene in Narvik: Wer nach Narvik fährt, steht vor Gunnar Solheim, dreizehn Jahre alt. Er fragt, warum sein Vater nicht kommt. Die Gruppe muss es ihm erklären, ohne die Wahrheit zu sagen. Menschenkenntnis oder Überzeugen gegen Schwer (3). Gelingt die Probe, glaubt Gunnar der Erklärung nicht, aber er akzeptiert sie. Misslingt sie, schreit er, und die Gruppe trägt 1 Belastung. Der Agent, der nach Narvik fuhr, trägt den Namen Solheim von diesem Tag an.

Die Szene in Stockholm: Am 12. März 1953 sitzt die Gruppe in Hallströms Büro. Er zeigt die Weiße Akte, spricht über Kiruna, sagt nichts über die Hunde. Dann schließt er die Akte. „Ab morgen bekommt jede Merkwürdigkeit eine Akte. Eine weiße.“ Wer Hallström gut kennt, sieht mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2), dass er älter geworden ist und dass er die Meldung über die Hunde seit dem Sommer kannte.

Die Szene in Cornwall: Im Herbst 1953 wird die erste Charge Brandmunition getestet. Ashgrove und Pryce sind dabei, das Institut rechnet die Ballistik. Die Gruppe kann zusehen. Der Riss schreit; wer dabei ist, legt eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) ab. Danach gibt der Rüstmeister ein Magazin je Einsatz aus.

Der offene Faden: Die Maske aus grauem Kristall. Wer sie lange ansieht, erkennt ein Gesicht, das er nicht kennt. Sie bleibt im Besitz der Gruppe oder geht an die Registratur. Der zweite Thaumaturg spricht nie wieder über Kiruna. Ashgroves Kompass zeigt seitdem auf Risse, nicht auf Norden. Die Namen der elf stehen in keinem Bericht. Ashgrove schreibt sie nicht auf (Handout N14), er weiß sie.

Bis zum nächsten Einsatz: Die Zwischenjahre 1954. Aus der Eskorte wird der Taktische Zweig, Lager Ashgrove in den Highlands, sechs Monate Ausbildung. Die Gruppe altert: Wer 1947 mit 25 begann, ist 1955 33. Jeder Agent ab 45 senkt ein körperliches Attribut um 1 und erhöht WE oder GL um 1. Wer noch keinen Schützling hat oder seinen verloren hat, benennt einen; jeder Agent spielt eine Ausbildungsszene. Der Schützling erhält die Hälfte der EP des Mentors ab der Benennung.

ASHGROVES SATZ

In Ashgroves Notizbuch (N14) steht: „Elf. Ich schreibe die Namen nicht auf. Ich weiß sie. … Ich weiß seinen Namen nicht. Ich hätte fragen sollen.“ Bleibt ein Spielerthaumaturg im Kreis, den Ashgrove seit 1947 kennt (etwa Vaughan), bleibt der Satz trotzdem stehen. Die Spielleitung liest ihn dann als Weigerung: Ashgrove kennt den Namen, schreibt ihn nicht auf und nennt ihn nie wieder.

HANDOUTS UND KARTE

- N13: Ashgroves Bericht „Kiruna, Februar 1953“ (Schreibmaschinenbericht, datiert 15. Februar 1953). Die Gruppe findet ihn in Hallströms Büro oder bekommt ihn von Ashgrove übergeben.
- N14: Ashgroves Notizbuch „Elf.“ (Notizbuchseite, datiert Februar 1953). Die Gruppe findet sie in Ashgroves Gepäck oder er zeigt sie.
- N15: Hallström, Notizbuch, 12. März 1953 (Notizbuchseite). Die Gruppe findet sie in Hallströms Büro oder er zeigt sie.
- N16: Frachtbrief der ersten Brandmunition, Cardiff nach Cornwall (Frachtbrief, datiert 20. September 1953). Die Gruppe findet ihn in Pryces Werkstatt oder beim Test in Cornwall.
- Karte K3: Grube Kiruna im Schnitt. Stolleneingang, Stollen ohne Plan, Kristallfeld, Die Wand, Rückzugslinie, Stiller Hohlraum. Zugang über Förderkorb und Sohle, kein Loch im Hang.

Zwischenjahre 1948 bis 1952

Nach Einsatz 2 liegen Jahre, in denen die Gruppe nicht stillsteht. Die Spieler erzählen je eine Sache, die ihr Agent in diesen Jahren tat. Die Spielleitung erzählt ein festes Ereignis. Danach Alterung, EP, Übergaben.

1948: Das Institut und die Registratur

Die Erzkiste aus dem Hohlraum geht nach Bern. Nils Ekberg schmilzt Legierung S. Am 12. April wiegt Hans Wendland in Oxford einen Splitter von elf Gramm. Er schreibt in sein Laborbuch: „Leichter, als er sein dürfte, und wärmer, als er sein sollte.“ Das Institut entsteht in einem Bergwerksstollen bei Bern. Vier Mitarbeiter. Die Geophysikerin der Gruppe kommt als fünfte dazu. Die Regel lautet: Nie allein mit einer Probe.

In Stockholm bezieht Viktor Hallström drei Zimmer über einem Tabakladen. Tarnung: Versicherungsagentur. Zwei Sekretärinnen, eine heißt Britt Holm. Ein Übersetzer. Eine Wand. Die Aktenfarben sind Grau, Rot, Schwarz. Die Ahnenerbe-Kiste kommt 1948 in die Registratur. Hallström findet darin das Foto der Kreise von 1937. In Notizbuch null schreibt er: „Die Stimme kommt nie ungerufen. Man muss nur herausfinden, wer gerufen hat.“ Die Szene dazu spielt die Gruppe im Zwischenspiel von Einsatz 2.

1950: Sundqvist und das Protokoll

Greta Sundqvist kommt in die Registratur. Sie ist Cryptanalystin. Zwölf Jahre wird sie an den Kreisen arbeiten. Wendland lässt das Protokoll der Apothekerin von Solberg übersetzen. Es ist zwölf Seiten lang. Am Rand steht die Zahl 32. Nicht von der Apothekerin geschrieben.

Sundqvist fragt nach den Kreisen von Solberg. Sie will wissen, ob die Anordnung der Plättchen auf der Kappe mit den Kreisen an der Wand von Solberg übereinstimmt.

1951: Lerche und die Beobachter

Im Frühjahr tötet Lerche in Göteborg drei Männer eines fremden Dienstes. Ohne Berührung. Er ist einer der Einunddreißig. Er hat keine Wahl gehabt, sagt er. Er hat ihre Gedanken gehört, bevor sie handelten. Er hat gehandelt, bevor sie es konnten.

Ab Sommer bekommt jeder Psion einen Beobachter. Der Beobachter ist ein Offizier ohne Gabe. Er trägt ein Notizbuch. Er begleitet die Einsätze. Er berichtet monatlich. Er notiert, was der Psion tut, was er sagt, was er hört. Im Zweifel entscheidet er, ob der Psion weiter Dienst tut. Lerche lebt fortan in einer Stille.

Ein Agent der Gruppe wird Beobachter des Spielerpsions. Das ist keine Beförderung. Das ist ein Auftrag, den niemand ablehnt.

1952: Der Sperrhelm und die Legenden

Der Sperrhelm entsteht. Lerche trägt ihn als Erster. Er ist schwer. Er drückt. Er macht aus einem Psion einen Menschen, der nichts mehr hört. Lerche sagt: „Es ist ruhig. Endlich ruhig.“

Evelyn Marsh gründet in Zürich das Kinderzimmer. Was dort im Frühjahr geschieht, steht im Einsatz „Tod und Leben“. Hallström besiegt den Schachtürken, das einzige Mal. Mögliche Szene: Die Gruppe trägt das Schachbrett. Was Hallström fragt, hört niemand.

In Stockholm bittet Hallström Dr. Karin Ek, die Protokolle der Kinder zu lesen. Sie ist jung. Sie ist gründlich. Sie liest ein Jahr lang und schreibt dann ein Gutachten. Hallström fragt nicht weiter.

ENDE DES ABSCHNITTS

Alterung: Zu Beginn des nächsten Abschnitts gilt für jeden Agenten ab 45: minus 1 auf ein körperliches Attribut nach Wahl (ST, GE, KO, nicht unter 1), dafür plus 1 auf WE oder GL (Höchstwert 6). Ab 60 zusätzlich minus 1 auf Athletik oder Ausdauer.

EP-Stufe: Die Agenten beginnen Abschnitt I mit 20 EP (Kriegserfahrung). Nach vier Einsätzen liegen sie typisch bei etwa 45 EP. Wer Abschnitt II mit weniger als 60 EP beginnt, wird auf 60 angehoben. Titel gibt es noch nicht. Alte Dienstgrade gelten als Anrede. Die Kreise des Kollegiums gelten für Thaumaturgen.

Übergaben: Jeder Agent benennt ab Einsatz 2 einen Schützling. Der Schützling erhält die Hälfte der EP, die sein Mentor ab der Benennung bekommt. Einmal je Abschnitt spielt der Spieler eine kurze Ausbildungsszene. Danach bekommt der Schützling plus 1 auf eine Fertigkeit, die der Mentor auf 4 oder höher hat. Stirbt ein Agent, übernimmt der Schützling. Seine EP: die gesammelten Schützlings-EP, mindestens aber die Mindest-EP des laufenden Abschnitts. Dazu ein Vermächtnis: plus 1 auf eine Fertigkeit des Mentors oder ein Gegenstand oder ein Kontakt oder, nach Tod oder Ruhestand, der Codename als Reihe.

Die alte Hand: Wer abtritt, ohne zu sterben, wird Nichtspielerfigur. Sein Spieler darf ihn einmal je Einsatz für eine Szene spielen.

Der nächste Abschnitt: Abschnitt II „Das Silber“ beginnt 1955. Die Einsätze heißen „Innenseite“ (April 1955, Cardiff), „Ozon“ (September 1957, Cornwall), „Grüne Planen“ (November 1958, Paris) und „Die zwölfte Partei“ (Herbst 1959 bis 1961). Beim Eintritt in Abschnitt II gilt Mindest-EP 60. Die EP je Zwischenzeit von plus 10 gelten für die Zwischenjahre in Abschnitt II.

Abschnitt II.
DAS SILBER

Die Welt ist 1955 ein Jahrzehnt nach dem Krieg geteilt, aber die Risse gehen nicht entlang der Grenzen der Landkarten. Die Alliierten haben ihre eigenen Dienste. Die Sowjets haben ihre eigenen Dienste. O.D.I.N. hat ein Kürzel, einen Vertrag und eine Liste von Toten. Die Eskorte ist Geschichte. Aus ihr ist der Taktische Zweig geworden, mit einem Lager in den schottischen Highlands und einer Ausbildung, die sechs Monate dauert und manche Männer bricht, bevor sie je einen Riss sehen. Ashgrove trägt seit Kiruna einen Kompass, der nicht mehr nach Norden zeigt. Er spricht nicht über die elf Toten. Er schreibt ihre Namen nicht auf. Aber er zählt sie.

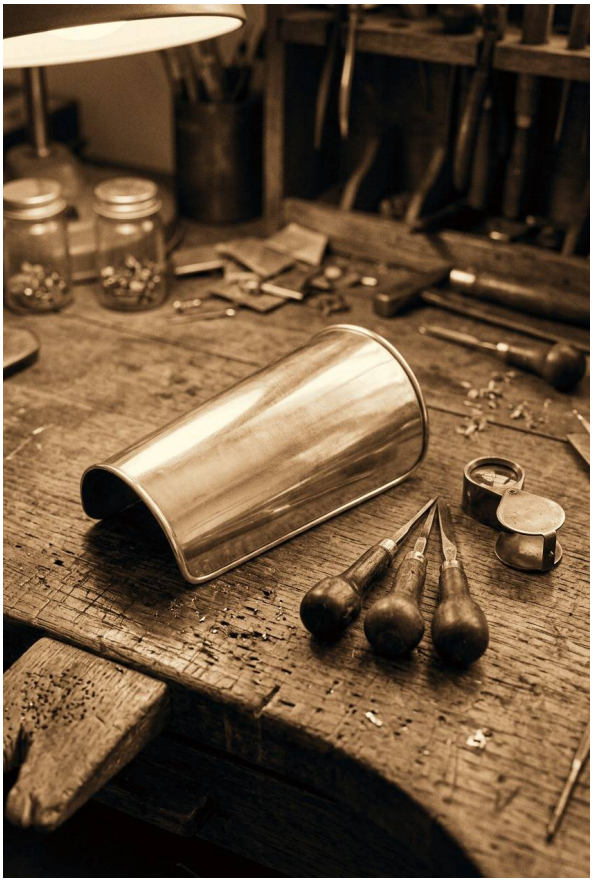
Die Horte wachsen. London, Cardiff. Hamburg und Oxford werden folgen. In Cardiff arbeitet Evan Pryce in einer Werkstatt hinter dem Tarnschild „Pryce & Co., Spedition und Lagerhaltung, gegründet 1949“. Er bindet den Staub erschöpfter Kristalle in Metall. Das Ergebnis ist warm. Es bleibt warm. Es bekommt eine Nummer. Es bekommt einen Namen auf der Innenseite. Es heißt Aschesilber. Es ist das erste Material, das Tote berührt.

Die Gruppe ist jetzt keine Gründergruppe mehr. Sie ist ein Instrument mit Gedächtnis. Die Agenten haben Narben, Kontakte, Schützlinge. Manche sind älter geworden. Andere sind neu. Die Registratur führt ihre Akten. Der Rat kennt ihre Ergebnisse, nicht ihre Gesichter. Hallström kennt beides.

Dieser Abschnitt umfasst die Jahre des Silbers. Er beginnt mit dem Metall, das nach Toten greift. Er endet mit dem Schleierprotokoll, auf das sich elf Regierungen ohne Unterschrift einlassen. Dazwischen liegen die Zwischenjahre, in denen die Gruppe altert, ausbildet und weitermacht.

Einsatz 5: Innenseite

APRIL 1955
Graue Akte · **Ursprung** die Toten ·
Im Mittelpunkt Soldier, Thaumaturg (Alchemist)



Im April 1955 stellt Evan Pryce in Cardiff die ersten Stücke aus Aschesilber her. Ein Messer geht an Thomas Ashgrove, die weiteren Stücke an Überlebende von Kiruna und an die Gruppe. Im Schiefertal Cwm Llwyd warten Tote von 1909 auf einen Namen, den niemand ausspricht.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1955	Cardiff, Cwm Llwyd, Kammer	die Toten	2 bis 3 Sitzungen

Worum es geht

Seit dem Frühjahr 1954 heißt die Eskorte Taktischer Zweig; wer neu dazukommt, geht sechs Monate ins Lager Ashgrove in den Highlands. In Bergen hat 1954 eine Uhrmacherin namens Astrid Solheim in einer Taschenuhr einen Kristall gefunden, dessen Flüstern sie als Takt hört. Die Gruppe reist im April 1955 nach Cardiff. Evan Pryce, Chemiker des Kollegiums und Leiter von Hort-2, hat in der Werkstatt über dem Lager ein

Verfahren entwickelt, den Staub erschöpfter Kristalle in Metall zu binden. Das Ergebnis nennt er Aschesilber. Es ist mattgrau, schwer und bleibt warm. Pryce hat zwölf Stücke hergestellt: ein Messer, Armschienen, Platten. Das erste Messer soll an Ashgrove gehen, der seit Kiruna 1953 den Kompass trägt, der auf Risse zeigt. Die nächsten Stücke sind für Überlebende von Kiruna und für die Gruppe bestimmt.

Gleichzeitig erreicht Pryce eine Bitte aus einem nordwalisischen Schiefertal. In Cwm Llwyd, über einem alten Bruch, stehen seit Jahren nachts Männer im Nebel und rufen Namen. Sie sind die Toten eines Einsturzes von 1909. Blei hilft nicht, Brandmunition nicht, denn die Toten sind nicht die Stimme. Pryce hat bei Tests bemerkt, dass ein Stück Aschesilber ruhig wird, sobald ein Name auf seiner Innenseite steht. Er will mit der Gruppe ins Tal, um zu prüfen, ob das Silber die Toten berührt. Im Tal wartet mehr als ein Spuk: Die Wartende hält die Männer von 1909 fest, und sie wartet auf einen Namen, der nie kam.

Was wirklich geschah

1909 arbeiteten in Cwm Llwyd vierundzwanzig Männer im Schieferbruch. Am 3. März 1909 brach ein Stollen ein. Elf Männer starben, ihre Leichen wurden nie geborgen. Die Grube wurde geschlossen, das Tal blieb leer. Unter den Toten war ein junger Mann namens Ianto Rhys, der am Abend vor dem Einsturz seiner Verlobten Mair einen Brief geschrieben hatte. Der Brief wurde nie zugestellt. Mair zog in ein Haus am Talrand und sprach nie wieder über den Einsturz.

Seitdem stehen die Männer nachts am Bruch. Sie sind ein Spuk, genauer: elf Rufer, die Namen rufen, weil sie selbst nicht gerufen werden. Hinter ihnen steht Die Wartende, die den Ort hält. Sie ist eine Tote von 1909, gestorben mit Blick auf den Bruch. Sie wartet auf einen zwölften Namen, der in keinem Bergwerksbericht steht: ein Junge ohne Anstellung, den niemand vermisst meldete. Wer den Namen ausspricht, beendet ihr Warten.

Pryce hat bei Versuchen in der Werkstatt beobachtet, dass ein Stück Aschesilber, auf dessen Innenseite er den Namen eines toten Mannes der Eskorte ritzte, ruhig wurde. Er versteht nicht ganz, warum; seine Randnotiz auf dem Werkstattzettel lautet „Name hält“. Er ahnt, dass ein eingravierter Name zusammenhält, was im Silber bleibt. Im Tal will er testen, ob das Silber die Toten berührt.

Die falsche Fährte: Die Gruppe könnte annehmen, die Toten seien eine Gefahr, die man mit Brandmunition oder Salz vertreiben muss. In Wahrheit greifen die Rufer nur an, wenn man sie stört oder wenn jemand antwortet. Die Wartende greift nicht an; sie lässt nur nicht gehen.

Der offene Faden: Das Aschesilber-Verzeichnis, Blatt 1, wird ab April 1955 geführt. Einige Zeilen bleiben frei für die Gruppe. Das Silber der Gefallenen wird ab 1955 in Hort-1 gesammelt. 2027 (Tür M8) liest Ares Namen von Innenseiten; die Armschiene Nr. 114 trägt 1976 den Namen Kjell Haugen. Das Verzeichnis wird 1989 zur Grauen Akte „Nummer 341“ führen, als die Fertigung endet.

WAS FESTSTEHT

- **Aschesilber ab 1955:** Im April 1955 stellt Pryce die ersten zwölf Stücke her. Die Spielleitung hält dies, indem sie die Gruppe nach Cardiff holt, bevor die Stücke vergeben sind.
- **Nr. 1 gehört Ashgrove:** Das erste Messer geht an Thomas Ashgrove. Will die Gruppe es für sich beanspruchen, erinnert Ashgrove ruhig an Kiruna: „Elf. Ich schreibe die Namen nicht auf. Aber ich trage das Messer.“ Er verleiht es nie.
- **Silber wird nie für Abschüsse verliehen:** Wer ein Stück als Lohn für einen Abschuss verlangt, bekommt keins.
- **Pryce ahnt, dass ein eingravierter Name zusammenhält, was im Silber bleibt:** Die Spielleitung hält dies als Randnotiz auf N18 und als Satz im Gespräch: „Ich glaube, der Name hält, was darin ist.“
- **Das Silber der Gefallenen wird ab 1955 in Hort-1 gesammelt:** Stirbt ein Agent im Einsatz oder später, wird sein Stück nach London gebracht. Die Spielleitung notiert dies im Dienstbuch.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wer welche Nummer bekommt:** Zwei Stücke gehen an die beiden Überlebenden von Kiruna neben Ashgrove, an Spieleragenten, wenn sie es waren. Die Gruppe erhält die übrigen aus den Nummern 2 bis 12. Jede Nummer wird im Aschesilber-Verzeichnis N17 eingetragen. Spätere Einsätze können auf die Nummern Bezug nehmen, besonders Einsatz 12 und die Nacht. Folge: Die Nummern stehen im Dienstbuch.

- **Welcher Name zuerst auf eine Innenseite kommt:** Ein Name aus der Eskorte, 1955. Ashgrove schreibt sie nicht auf, aber er verbietet es keinem. Kommt ein Spieleragent auf die Idee, trägt er den Namen ein; die Spielleitung vermerkt dies im Dienstbuch und im Verzeichnis. Folge: 2027 (Tür M8) liest Ares diesen Namen.

- **Ob die Toten im Tal gehen dürfen oder im Silber bleiben:** Spricht die Gruppe den zwölften Namen aus, endet das Warten, und die Toten gehen. Ritzt sie ihre Namen in ein Stück Aschesilber, nimmt sie die Toten mit: Das Tal wird still, und das Stück trägt fortan ihre Namen. Tut sie keins von beidem, bleiben die Toten im Tal. Die Entscheidung prägt spätere Begegnungen mit Toten in Einsatz 12 und in der Nacht.

Personen

Evan Pryce, 36

Chemiker aus Cardiff, seit 1941 im Kollegium, Leiter von Hort-2. Will das Aschesilber als Werkzeug, nicht als Waffe. Weiß von den Toten in Cwm Llwyd aus einer Bergwerksakte. Verschweigt, dass er einen der Toten von 1909 für einen entfernten Verwandten hält. Redet präzise, mit walisischem Tonfall, sagt „Jetzt. Sehen wir, ob es hält."

Thomas Ashgrove, 47

Major, seit 1947 Eskorte, seit Frühjahr 1954 Taktischer Zweig, seit Kiruna 1953 der Mann mit dem Kompass, der auf Risse zeigt. Will das erste Messer, um es zu tragen, nicht um zu kämpfen. Weiß, dass die Toten nicht die Stimme sind. Verschweigt, dass er im Tal von Cwm Llwyd schon einmal war, im Winter 1919, als sein Vater ihn mitnahm. Redet knapp, mit Pausen, sagt „Namen sind für die Lebenden. Manchmal auch für die Toten."

Margaret Holloway, 66

Orientalistin, Gründerin des Kollegiums, Hüterin des Kristallbuchs. Will verstehen, was das Silber mit den Toten macht. Weiß von der Wartenden aus alten Aufzeichnungen. Verschweigt, dass sie die alten Aufzeichnungen über die Wartende selbst nicht ganz versteht. Redet bedächtig, mit Oxford-Englisch, sagt „Hören Sie zu. Die Toten sprechen langsam."

Arthur Penhallow, 50

Erster Magister des Kollegiums, seit 1928. Will, dass die Gruppe das Ritual der Toten nicht ohne Schutz betritt. Weiß, dass die Wartende nur durch einen Namen endet. Verschweigt, dass er als Kind vom Einsturz 1909 erzählt bekam. Redet formell, mit lateinischen Wendungen, sagt „Die Toten verlangen wenig. Aber genau."

Mair Pugh, 68

Ehemalige Verlobte von Ianto Rhys, lebt in einem Haus am Talrand. Will den Brief, den Ianto ihr nie schickte. Weiß den Namen des zwölften Toten, hat ihn aber seit 1909 nicht ausgesprochen. Verschweigt, dass sie jede Nacht den Namen im Schlaf sagt. Redet leise, mit langem walisischem Vokabular, sagt „Er hat geschrieben. Ich habe nie geantwortet."

Alun Rees, 20

Rekrut aus Lager Ashgrove, seit 1954 beim Taktischen Zweig, war nie in Kiruna. Will ein Stück Aschesilber tragen, weil er die Männer von Kiruna nur aus Erzählungen kennt und ihnen gleichen will. Weiß, dass die Toten in Cwm Llwyd nicht die Stimme sind. Verschweigt, dass er im Tal seinen eigenen Namen rufen hörte. Redet militärisch, mit Respekt vor Ashgrove, sagt „Wenn es warm bleibt, ist es besser als Blei."

Wenn Dilys Vaughan am Tisch ist, kennt sie die Wartende aus Erzählungen ihrer Großmutter, die 1909 in Cwm Llwyd Wache hielt. Vaughan will die Toten gehen lassen. Sie sagt „Nicht alle Toten wollen bleiben. Manche wurden nur nicht gerufen." Sie verschweigt, dass ihre Großmutter ihr den Namen des zwölften Toten nannte, als sie ein Kind war.

Briefing

„Die Toten von Cwm Llwyd rufen seit sechsundvierzig Jahren. Wir haben ein Metall, das sie berühren könnte. Fahren Sie hin. Hören Sie zu. Und bringen Sie mir einen Namen, der das Warten beendet."

Margaret Holloway, 1955

Was die Gruppe bekommt: die Graue Akte zu Cwm Llwyd (Bergwerksbericht 1909, Polizeivermerk, ein Foto des Bruchs), zwölf Stücke Aschesilber in einer Blechkassette (Nr. 1 bis Nr. 12), einen Wagen des Kollegiums, Spesen in Pfund.

Spesen: 5 Pfund pro Agent, ausreichend für Unterkunft und Verpflegung in Nordwales.

Anfordern: Feldtelefon, Karbidlampen, Salzsäckchen, ein tragbares Tonbandgerät, einen zweiten Wagen. Keine Brandmunition für diesen Auftrag, auf Ashgroves Anweisung: „Tote brennen nicht."

Das Briefing findet in Cardiff statt, in der Werkstatt von Hort-2. Margaret Holloway spricht, Evan Pryce steht an ihrer Seite. Ashgrove ist anwesend, sagt aber nur: „Ich komme mit."

Die Knoten

Die Ermittlung beginnt in Cardiff, führt über die Kammer ins Tal von Cwm Llwyd und endet am Bruch.

Knoten 1: Hort-2 Cardiff, Werkstatt von Pryce

Ein Lagerhaus mit Speditionshof, darüber die Werkstatt: Esstisch, Gasbrenner, Tiegel, Amboss, zwölf Stücke Aschesilber in einer Blechkassette. Ein Fernschreiber steht im Büro nebenan.

- **Hinweis:** N17 Aschesilber-Verzeichnis, Blatt 1, liegt auf dem Tisch, Nr. 1 bis 12, einige Zeilen frei. (führt zu Knoten 2, Knoten 4)
- **Hinweis:** N18 Pryces Werkstattzettel mit der Randnotiz „Name hält". (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Die Kassette enthält zwölf Stücke, Nr. 1 ist ein Messer. (führt zu Knoten 4)
- **Probe:** Chemie oder Handwerk gegen Schwer (3), um zu verstehen, dass das Silber eine Bindung mit dem Kristallstaub eingegangen ist und Wärme hält. **Scientist** und **Thaumaturg (Alchemist)** glänzen.

Knoten 2: Die Kammer, dritter Stollen

Margaret Holloway und Arthur Penhallow erwarten die Gruppe vor der Stahltür. Ein Tisch mit Karten, das Kristallbuch liegt aufgeschlagen. Holloway erklärt die Wartende: eine Tote, die einen Ort hält, bis ihr Warten endet.

- **Hinweis:** Penhallow erzählt von der Wartenden, die einen Ort hält, bis ihr Warten endet. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Holloway sagt, die Toten seien nicht die Stimme, und Blei helfe nicht. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Holloway sagt: „Die Toten kennen ihre Namen. Sie warten darauf, dass ein anderer sie kennt." (führt zu Knoten 6)
- **Probe:** Okkultismus gegen Machbar (2), um die Natur der Wartenden zu erkennen. **Thaumaturg (Thaumaturgist)** und **Investigator (Paranormal Detective)** glänzen.

Knoten 3: Fahrt nach Cwm Llwyd

Zweieinhalb Stunden mit dem Wagen, enge Straßen, Schieferhänge. Ashgrove fährt oder besteht darauf, vorn zu sitzen. Unterwegs erzählt er von Kiruna, von den Kugeln, die hindurchgingen.

- **Hinweis:** Ashgrove sagt, seit Kiruna zeige sein Kompass auf Risse, und im Tal sei kein Riss. (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Ashgrove erwähnt, dass die Toten von 1909 nie geborgen wurden. (führt zu Knoten 4)
- **Probe:** Wahrnehmung gegen Machbar (2), um am Straßenrand einen alten Wegweiser zu entdecken: „Cwm Llwyd 3". **Investigator** glänzt.

Knoten 4: Cwm Llwyd, das Tal und der Bruch

Ein schmales Tal, verfallene Grubenhäuser, ein halbverschütteter Stolleneingang. Nachts stehen Männer im Nebel am Bruch und rufen Namen. Wer antwortet, hört eine Woche lang den eigenen Namen im Schlaf.

- **Hinweis:** Die Rufer rufen elf Namen, immer in derselben Reihenfolge, und nach dem elften eine Pause, als fehle einer. (führt zu Knoten 6)
- **Hinweis:** Ein Stück Aschesilber wird unruhig, seine Wärme schwankt, wenn es den Toten genähert wird; mit eingeritztem Namen bleibt es ruhig und gleichmäßig warm. (führt zu Knoten 7)
- **Hinweis:** Am Stolleneingang findet sich eine verwitterte Holztafel: „3. März 1909. Elf Männer." (führt zu Knoten 1, Knoten 5)
- **Probe:** Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3), um dem Rufen zu widerstehen. **Soldier** mit „Neben Bleikisten schlafen" erhält +2 Würfel; **Psion (Telepath)** hört die Rufe deutlicher und erleidet 1 Belastung, wenn er antwortet.
- **Probe:** Taktik gegen Machbar (2), um am Stolleneingang die Grubenzimmerung zu erkennen und die Rufer zu zählen: elf, aber Platz für zwölf. **Soldier** glänzt.

Knoten 5: Das Grubenhaus

Ein einstöckiges Haus aus Schiefer, Dach teilweise eingefallen. Im ehemaligen Büro steht ein Holztisch, darunter eine Blechkiste mit Briefen, die nie zugestellt

wurden. Der oberste Brief ist an Mair Pugh adressiert, von Ianto Rhys, datiert 2. März 1909.

- **Hinweis:** Der Brief nennt Iantos Namen und erwähnt einen Jungen, der ohne Anstellung im Bruch mithilft. (führt zu Knoten 6)
- **Hinweis:** In der Kiste liegt ein zweiter Brief, adressiert an einen Jungen ohne Nachnamen, der in keinem Bergwerksbericht steht. (führt zu Knoten 6)
- **Probe:** Ermittlung gegen Machbar (2), um die Kiste unter dem Tisch zu finden. **Investigator** und **Soldier** mit Taktik glänzen.
- **Probe:** Geschichte gegen Machbar (2), um das Alter des Hauses und die Grubenakten von 1909 zu deuten. **Scientist** oder **Investigator** glänzen.

Knoten 6: Haus am Talrand, Mair Pugh

Ein kleines Steinhaus mit Garten, ein Herd, ein Stuhl am Fenster. Mair Pugh sitzt dort und blickt ins Tal. Sie erzählt von Ianto, von der Verlobung, vom Einsturz. Sie hat den Namen nie ausgesprochen.

- **Hinweis:** Mair sagt, der Brief sei nie angekommen, und sie habe nie geantwortet. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Wenn die Gruppe Iantos Brief bringt, liest sie ihn, weint und sagt: „Da war noch einer. Den hat nie jemand gezählt.“ (führt zu Knoten 7)
- **Hinweis:** Mair kennt den Namen des zwölften Toten, eines Jungen ohne Anstellung, den niemand vermisst meldete. Sie flüstert ihn, wenn die Gruppe sie nicht bedrängt. (führt zu Knoten 7)
- **Probe:** Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass Mair mehr weiß, als sie sagt. **Agent** und **Investigator** glänzen.
- **Probe:** Telepathie gegen Schwer (3), um in Mairs Gedanken den Namen zu hören, den die Rufer auslassen. **Psion (Telepath)** glänzt.

Knoten 7: Der alte Bruch, nachts

Nebel liegt im Tal. Die elf Rufer stehen im Halbkreis am Stolleneingang. Hinter ihnen, kaum sichtbar, Die Wartende.

- **Hinweis:** Die Wartende tritt vor, wenn der Name des zwölften Toten ausgesprochen wird. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Stück Aschesilber mit einem eingeritzten Namen wird ruhig und gleichmäßig warm. (führt zur Konfrontation)
- **Probe:** Geistige Widerstandskraft gegen Grauenhaft (3), um die Wartende anzusehen, ohne zu fliehen.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Die Toten von Cwm Llwyd sind die Männer des Einsturzes von 1909. (Hinweise: Bergwerksbericht in der Grauen Akte, Holztafel am Stolleneingang, Mair Pughs Erzählung)

2. Die Wartende hält die Toten fest, weil ein zwölfter Name nie ausgesprochen wurde. (Hinweise: Mair Pugh kennt den Namen, die Rufer nennen ihn nie, Penhallow erklärt die Wartende)

3. Aschesilber berührt die Toten, aber nur mit einem Namen auf der Innenseite. (Hinweise: N18 Randnotiz „Name hält“, das Stück wird ruhig mit eingeritztem Namen, Knoten 4: das Stück wird ohne Namen unruhig und mit eingeritztem Namen ruhig, Knoten 7: das Stück mit Namen bleibt am Bruch gleichmäßig warm)

4. Iantos Brief führt zu Mair Pugh, und Mair kennt den zwölften Namen. (Hinweise: Mair erwähnt den Brief, die Blechkiste im Grubenhaus, der Brief erwähnt den Jungen ohne Anstellung)

Eskalation

Wenn die Gruppe zu langsam ist, passiert nichts Spektakuläres. Die Wartende wartet. Aber die Rufer werden lauter. Jede Nacht, die die Gruppe im Tal verbringt, erhöht den Druck: Wer die Rufer zum ersten Mal hört, macht eine Grauen-Probe gegen **Unheimlich (1)**. Jede weitere Nacht verlangt von jedem, der den Ruf hört, WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2), sonst 1 Belastung. Wer antwortet, erleidet 1 Belastung und hört eine Woche lang den eigenen Namen im Schlaf.

Wenn die Gruppe bemerkt wird: Die Behörden der Zeit sind die Polizei von Nordwales. Vor 1961 gibt es kein Schleierprotokoll. Ein Streifenbeamter, der den Wagen des Kollegiums nachts am Tal sieht, notiert das Kennzeichen. Am nächsten Morgen stehen zwei Constables vor dem Grubenhaus und fragen nach Ausweis und Grund. Die Gruppe kann mit Täuschung oder Überzeugen gegen Schwer (3) erklären, sie seien Vermesser der Bergwerksgesellschaft. Misslingt die Probe, wird die Gruppe zur Wache in Betws-y-Coed gebracht, und der Einsatz verzögert sich um einen Tag. Das erhöht den Druck im Tal: In der dritten Nacht ruft die Wartende selbst.

Grauen-Proben mit Stufe: Die Wartende erscheint als Frau in einem alten Kleid am Stolleneingang, **Grauenhaft (3)**. Wer sie sieht und die Probe verliert, will fliehen und muss eine Probe WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3) bestehen, um nicht zum Wagen zu rennen. Die Wartende greift nicht an. Sie hält nur fest.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Cwm Llwyd, der alte Bruch, nachts. Nebel liegt im Tal. Die elf Rufer stehen im Halbkreis am Stolleneingang. Hinter ihnen, kaum sichtbar, Die Wartende. Keine Karte. Die Spielleitung beschreibt das Tal als einfachen Bereich: Talstraße von Norden nach Süden, links der Bruch mit Stolleneingang, rechts das Grubenhaus, am Nordende das Haus von Mair Pugh.

Ablauf in nummerierten Schritten

1. Die Gruppe nähert sich dem Bruch. Trägt sie ein Stück Aschesilber, bleibt es ohne Namen unruhig und pulsiert; mit einem eingeritzten Namen wird es ruhig und gleichmäßig warm.

2. Die Rufer verstummen, einer nach dem anderen. Sie treten zur Seite und bilden einen Weg.

3. Die Wartende tritt vor. Sie sagt nichts. Sie sieht die Gruppe an.

4. Ein Agent oder Mair Pugh spricht den zwölften Namen aus, den Namen des Jungen, den niemand vermisst meldete. Nur das gesprochene Wort beendet das Warten. Wer den Namen nicht sagt, kann die Wartende nicht lösen.

5. Die Wartende löst sich auf. Die elf Toten gehen in den Nebel. Das Tal wird still.

6. Das Silberstück bleibt warm und ruhig. Einen Namen trägt es nur, wenn die Gruppe ihn selbst einritzt.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Gruppe bringt den Brief von Ianto Rhys zu Mair Pugh und erfährt von ihr den zwölften Namen. Mair sagt ihn am Bruch, oder ein Agent sagt ihn. Die Wartende endet. Die Toten gehen.

Im Silber: Die Gruppe ritzt die Namen der elf Toten und den zwölften in ein Stück Aschesilber. Das Stück nimmt die Toten mit: Die Rufer verstummen, die Wartende tritt in den Nebel zurück, das Tal wird still. Das Stück trägt fortan zwölf Namen, und wer es trägt, trägt sie mit.

Mit Kampf: Die Gruppe versucht, die Rufer mit Salz, Licht oder Aschesilber zu vertreiben. Das Silber ohne Namen macht sie nur langsamer. Die Wartende bleibt, solange der Name nicht fällt. Ein Kampf endet bestenfalls mit Rückzug, denn die Wartende ist unverwundbar. Die Gruppe verliert Zeit und erleidet Belastung, aber der Name kann immer noch gesagt werden. Der Kampf ist kein Lösungsweg, sondern Aufschub.

Gegner

Die Männer von 1909 sind Spuk, Unterart Rufer (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch). Sie greifen nur an, wenn man sie stört oder wenn jemand antwortet. Ihre Werte:

Die Männer von 1909

Handlanger, Kreatur · Tote

Elf Tote eines Einsturzes im Schieferbruch Cwm Llwyd. Sie rufen seit 1909 Namen, weil sie selbst nicht gerufen werden.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Kältegriff 2 + 2, Schaden 2, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 5, nur durch Salz, Licht oder Silber verwundbar
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Wer antwortet, erleidet 1 Belastung und hört eine Woche lang den eigenen Namen im Schlaf
Schwäche	Salz, helles Licht, Silber. Endgültig verschwinden sie, wenn ihr Warten endet
Verhalten	Wiederholen das Rufen. Greifen nur an, wenn man sie stört oder antwortet

Die Wartende ist eine Tote von 1909. Sie ist Iantos Mutter, gestorben mit Blick auf den Bruch. Sie wartet auf einen zwölften Namen, der in keinem Bergwerksbericht steht: ein Junge ohne Anstellung, den niemand vermisst meldete. Sie hält die elf Toten fest, bis dieser Name gesagt wird.

Die Wartende von Cwm Llwyd

Anführer, Kreatur · Tote

Eine Tote von 1909, die den Ort hält. Sie wartet auf einen zwölften Namen, der nie gesagt wurde.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Kein Angriff. Der Ort selbst hält fest: Türen schließen sich, Wege führen zurück. Zwei Aktionen pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	Unverwundbar. Ihre Macht sinkt nur, wenn die Gruppe ihr Warten beendet
Grauen	Grauenhaft (3)

Wert	Angabe
Besonderheit	Hält bis zu zwölf Tote als Spuk um sich. Niemand verlässt den Ort, ohne eine Probe WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3) zu bestehen
Schwäche	Der zwölfte Name. Wer ihn ausspricht, beendet sie in einem Augenblick. Salz und Licht halten sie eine Runde auf
Verhalten	Hält fest, was an ihrem Ort ist. Sie greift nicht an. Sie lässt nur nicht gehen

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Nichts. Das Tal von Cwm Llwyd bleibt still. Ein Streifenbeamter notiert den Wagen, die Akte verschwindet in einer Kartei. Die Polizei von Nordwales fragt nicht nach.

Was O.D.I.N. bekommt: Das Aschesilber-Verzeichnis, Blatt 1, mit den Nummern 1 bis 12. Messer Nr. 1 geht an Ashgrove, wird nie verliehen, liegt später in Hort-1. Das Silber der Gefallenen wird ab 1955 in Hort-1 gesammelt. Pryce fertigt weitere Stücke, jedes von Hand und nummeriert.

Erfahrung: Graue Akte: 4 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, dazu +1 je aufgenommenem Faden. Schützlinge erhalten die Hälfte.

Dienstbuch: Welcher Agent welche Nummer erhielt; welcher Name zuerst auf eine Innenseite kam; ob die Toten gingen oder blieben; ob Ashgrove den Namen im Tal hörte und schwieg.

Übergabe: Ein Soldier-Agent kann seinem Schützling ein Stück Aschesilber mit dem Namen des Mentors auf der Innenseite geben, als Vermächtnis. Ein Thaumaturg kann seinem Schützling den Werkstattzettel N18 überlassen.

Der offene Faden: Das Aschesilber-Verzeichnis wird weitergeführt. 1989, als die Fertigung endet, wird es zur Grauen Akte „Nummer 341“. 2027 (Tür M8) liest Ares Namen von Innenseiten. Die Armschiene Nr. 114 trägt 1976 den Namen Kjell Haugen.

Bis zum nächsten Einsatz: Bis zu Einsatz 6 im September 1957 vergehen zwei Jahre. Zwischenjahr 1956: Astrid Solheim wird ins Kollegium aufgenommen, erste Chronomancerin. Ein Agent der Gruppe trägt als Erster die Legende Aigner. Die Spielleitung erzählt diese festen Ereignisse als kurze Szene.

Wenn Vaughan am Tisch ist: Ihre Großmutter hielt 1909 in Cwm Llwyd Wache. Vaughan kennt die Geschichten der Toten und der Wartenden aus Erzählungen. Die Spielleitung gibt ihr diese Geschichte als persönlichen Hintergrund, nicht als Belastungspunkte und nicht als Handout.

HANDOUTS UND KARTE

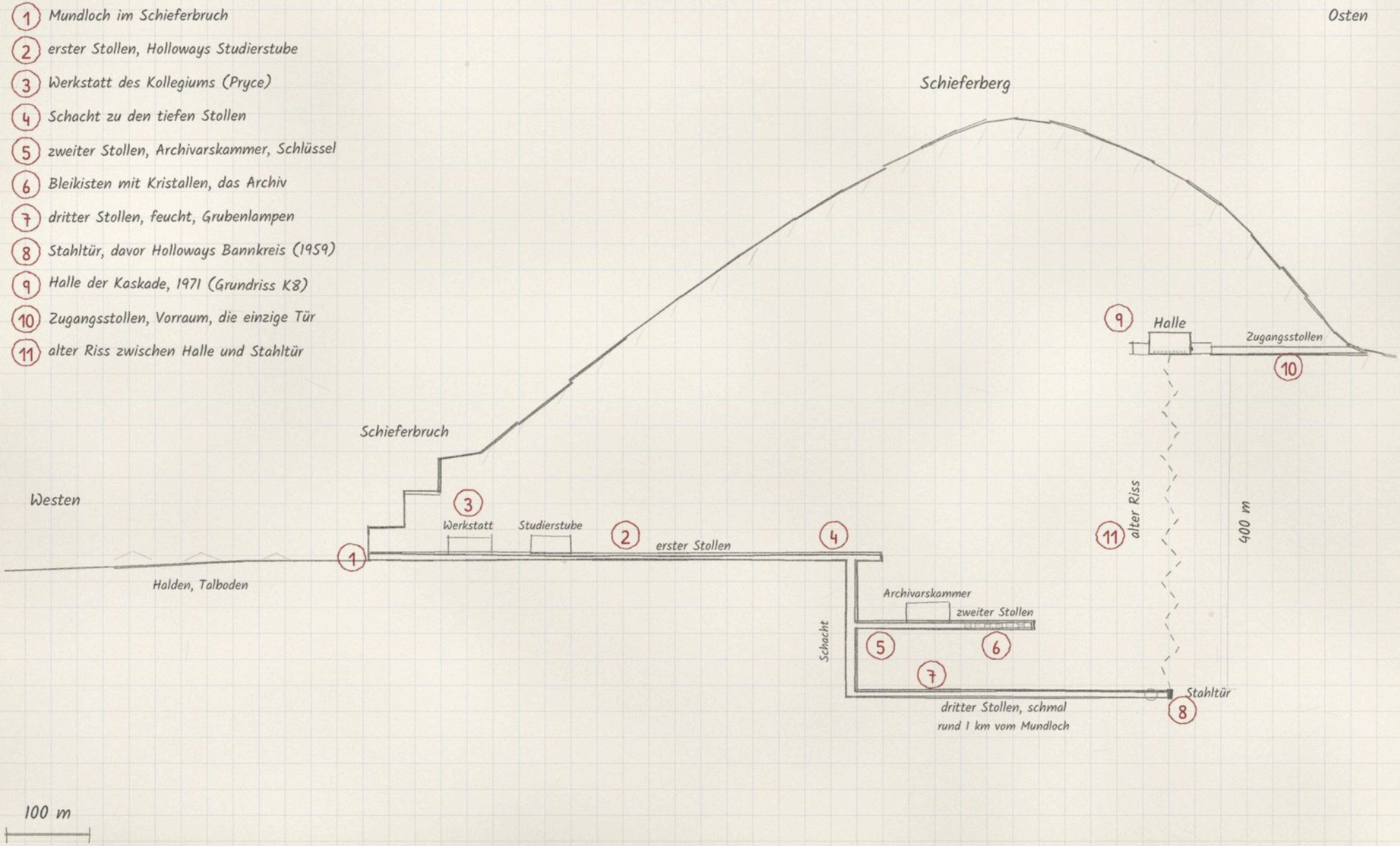
- N17 Aschesilber-Verzeichnis, Blatt 1: Gefunden in Hort-2 Cardiff, Werkstatt von Pryce.
- N18 Pryces Werkstattzettel mit der Randnotiz „Name hält“: Gefunden in Hort-2 Cardiff, Werkstatt von Pryce.
- Karte K2 (Die Kammer in Wales) gehört zu Einsatz 8; für das Tal gibt es keine Karte.

Die Kammer in Wales

Schieferbruch im Schnitt, Blick nach Norden; Stollen und Räume überhöht gezeichnet

Legende

1. Mundloch im Schieferbruch
2. erster Stollen, Holloways Studierstube
3. Werkstatt des Kollegiums (Pryce)
4. Schacht zu den tiefen Stollen
5. zweiter Stollen, Archivarskammer, Schlüssel
6. Bleikisten mit Kristallen, das Archiv
7. dritter Stollen, feucht, Grubenlampen
8. Stahltür, davor Holloways Bannkreis (1959)
9. Halle der Kaskade, 1971 (Grundriss K8)
10. Zugangsstollen, Vorraum, die einzige Tür
11. alter Riss zwischen Halle und Stahltür



Einsatz 6: Ozon

SEPTEMBER 1957
Graue Akte · **Ursprung** die Stimme, dazu das Fremde · **Im Mittelpunkt** Scientist

Porthcarn, ein Fischerdorf an der Küste Cornwalls. Die Bucht ist auf keiner Karte verzeichnet. Vom 1. bis zum 4. September 1957 misst das Institut zum ersten Mal vollständig, was ein offener Riss mit der Luft macht. Die Gruppe sichert das Gelände. Seit April 1955 tragen einige ihrer Agenten Aschesilber aus Pryces Verzeichnis; seit 1956 ist Astrid Solheim im Kollegium, und vielleicht hat ein Agent der Gruppe als Erster die Legende Aigner getragen.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1957	Porthcarn, Cornwall; Bern; Uppsala	Die Stimme, dazu das Fremde	2 bis 3 Sitzungen

Worum es geht

Porthcarn ist ein kleines Fischerdorf an einer Bucht, die die Einheimischen „die krumme Stelle“ nennen. Im Herbst 1953 hat hier der erste Test mit Brandmunition stattgefunden. Ein kleiner Riss hat geschrien. Seitdem meiden die Fischer die Bucht, erzählen, das Meer werfe Fische an Land, die man nicht essen könne. 1957 ist der Riss wieder offen. Hans Wendland hat vom Rat die Freigabe für eine vollständige Messung bekommen. Er will wissen, was ein Riss ist, nicht nur, wie man ihn verschließt. Margaret Pennington, Meeresbiologin aus Plymouth, begleitet ihn. Der Riss ist für sie eine Membran, die atmet, und sie will wissen, was dieses Atmen mit Leben macht.

Das Kollegium schickt Astrid Solheim, seit einem Jahr Chronomancerin. Penhallows Regel verlangt eine Aufsicht, das Kollegium hat dafür die Gruppe angefordert, nicht einen zweiten Chronomancer. Astrid soll lernen, was ein Riss mit Zeit macht. Sie soll es aus der Nähe sehen, aber nicht zu nahe.

Die Gruppe kommt nach Porthcarn, um die Messung zu sichern. Was sie vorfindet, ist ein Dorf, das seit Wochen unter einem stillen Druck steht: Schafe verschwinden, Hunde bellen nicht mehr, die Luft schmeckt nach Ozon, und die Fußspuren am Strand passen zu keinem Tier. Am Rand des Risses steht ein Zuschauer. Groß, grau, still. Er sieht zu, wie Wendland misst, wie Pennington watet, wie Astrid lauscht. Er greift nicht an. Er bleibt, bis das Institut ihn fotografiert.

Was wirklich geschah

Der Riss in der Bucht von Porthcarn ist derselbe, der 1953 für den Brandmunitionstest genutzt wurde. Er ist nie vollständig geschlossen worden. Die erste Charge Brandmunition wurde an einem kleinen, frischen Riss getestet. Der Riss schrie. Danach zog er sich zusammen, blieb aber als dünne, flimmernde Linie im Fels zurück. Ashgrove hat den Ort gemieden. Wendland kennt den Vorgang aus Ashgroves Bericht. Er will verstehen, was ein Riss ist, wenn er nicht schreit.

In den Wochen vor dem 1. September 1957 hat der Riss begonnen, sich wieder zu öffnen. Nicht weit, aber messbar. Die Fischer von Porthcarn haben es zuerst bemerkt: Die Bucht roch nach einem Gewitter, das nicht kam. Die Schafe auf den Klippen wurden unruhig, dann verschwanden sie. Die Fußspuren am Strand stammten von einem Wesen, das den Riss beobachtet. Es ist der Zuschauer. Er ist kein Rissling, kein Wesen der Stimme. Er gehört zum Fremden. Er beobachtet. Das Institut wird 1957, 1977 und 2019 Fotos von ihm machen. Ob es derselbe ist, weiß niemand. Wem er berichtet, erfährt niemand.

Die Messung selbst ist ein Triumph. Wendland bringt einen Messkoffer aus Holz und Messing mit, den das Institut gebaut hat. Barometer, Thermometer, Magnetometer, Ozonmessgerät, eine kleine

Vakuumkammer. Die Werte sind eindeutig: Der Druck fällt in der Nähe des Risses um zwölf Millibar, die Temperatur sinkt um drei Grad, das Magnetfeld zeigt eine Abweichung von sieben Grad, und die Ozonwerte steigen auf das Dreifache. Wendland schreibt am Abend des 3. September in sein Laborbuch: „Etwas trifft unsere Luft mit Energie. Von der anderen Seite."

Margaret Pennington watet mit einem Kescher an den Rand des Risses. Sie folgt ihren eigenen Regeln: nie weiter als bis zum Rand, nie länger als zehn Minuten. Sie holt Algen, die an der Felswand wachsen, wo es keine Algen geben dürfte. Sie fängt einen Krebs mit elf Beinen. Sie schneidet Gewebe aus der Flanke eines toten Fisches, das später als K-1957-003 katalogisiert wird und im Institut in Bern wächst: 0,4 Millimeter im Jahr, seit 1957, unaufhörlich. Sie fängt Luft in einem Einmachglas. Der graue Handschuh mit vier Fingern liegt am Morgen des 4. September am Strand. Woher er kommt, bleibt offen.

Die falsche Fährte: Die Dorfbewohner glauben, ein alter Schmuggler aus dem Nachbardorf sei zurückgekehrt. Ein Mann namens Trevellian, der 1947 verschwand, soll nachts am Strand gesehen worden sein. Die Spuren, die Schafe, das Schweigen der Hunde werden ihm zugeschrieben. Die Wahrheit ist: Trevellian ist tot, seit zehn Jahren. Die Fußspuren stammen vom Zuschauer. Die Schafe sind nicht gestohlen, sie sind in den Riss gegangen. Die Hunde schweigen, weil sie das Fremde wittern.

Der offene Faden: Dr. Heinrich Sander kommt im Dezember 1957 durch einen Kellerraum in Uppsala zurück. Hallström versteckt ihn mit Hilfe des Logenmeisters. Der Investigator der Gruppe begleitet Hallström in dieser Nacht. Was er sieht, ist ein Mann im weißen Kittel, kaum älter als 1938. Hallström lässt den Namen im Besucherbuch überschreiben. Nichts davon kommt in eine Akte. Der Investigator schweigt oder bricht Hallströms Vertrauen. Was er schweigt, wird später in den Grauen Akten auftauchen: die Frage, wer noch durch Keller zurückkommt.

WAS FESTSTEHT

- **Die Messung gelingt.** Am 3. September 1957 werden Druck, Temperatur, Magnetfeld und Ozon vollständig gemessen. Die Werte sind eindeutig.
- **Penningtons Regeln gelten.** Nie weiter als bis zum Rand, nie länger als zehn Minuten. Pennington bricht ihre eigenen Regeln nicht.
- **K-1957-003 wächst.** Das Gewebe, das Pennington entnimmt, wird im Institut in Bern konserviert und wächst 0,4 Millimeter im Jahr.
- **Das Institut fotografiert den Zuschauer.** Am 4. September, in der Dämmerung, gelingt ein Foto. Es zeigt eine große, graue Gestalt am Rand der Klippe.
- **Wem der Zuschauer berichtet, erfährt niemand.** Das ist ein offenes Geheimnis des Dossiers. Der Band löst es nicht.

Sollte der Tisch einen festen Punkt verhindern wollen, findet die Welt einen anderen Weg. Wendland misst trotzdem, vielleicht früher am Morgen, vielleicht mit einem zweiten Gerät. Sollte die Gruppe die Messung sabotieren, gelingt sie trotzdem, aber ein Agent trägt die Last, einen Triumph verhindert zu haben. Sollte die Gruppe den Zuschauer aufhalten wollen, bevor das Foto entsteht, wird es trotzdem gemacht, von einem Institutsmitarbeiter, der weiter oben steht. Der Kampf, den niemand braucht, ist dann die Folge. Nie bestrafen, immer tragisch machen.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wer eine Regel bricht und was es kostet.** Penningtons Regeln sind klar. Wenn ein Spieleragent die Regel bricht, entscheidet der Tisch, was passiert. Mögliche Kosten: Der Agent hört für Stunden ein Flüstern, das er nicht deuten kann; seine Uhr bleibt stehen; er verliert eine Erinnerung, die ihm wichtig war. Kein Tod, keine Verstümmelung. **Folge für spätere Einsätze:** Der Agent trägt eine Narbe im Gedächtnis, die in der Kaskade 1971 oder in Nordlicht 1977 aufbrechen kann. **Eintrag ins Dienstbuch:** „Brach Penningtons Regel an der Bucht von Porthcarn. Was er sah, behielt er für sich.“

- **Ob die Gruppe den Zuschauer aufhalten will.** Wenn die Gruppe versucht, den Zuschauer zu stellen oder zu fangen, wird es ein Kampf, den niemand braucht. Der Zuschauer wehrt sich nur, wenn er bedrängt wird. Er zieht sich zurück, sobald er die Hälfte seiner LP verloren hat, und hinterlässt nichts. Wenn die Gruppe es nicht versucht, bleibt er bis zum Foto und verschwindet. **Folge für spätere Einsätze:** Wenn der Zuschauer verletzt wurde, ist er bei der nächsten Sichtung 1977 vorsichtiger. Wenn er unbehelligt blieb, zeigt er sich 1977 näher. **Eintrag ins Dienstbuch:** „Der Zuschauer von Porthcarn wurde [gestellt/nicht gestellt].“

- **Was Astrid am Riss hört.** Astrid Solheim hört am Riss einen Takt, den sie nicht deuten kann. Der Tisch entscheidet, wem sie davon erzählt. Niemand schreibt den Takt auf. **Folge für spätere Einsätze:** Im Februar 1977 beginnt in Astrids Zauberbuch eine neue, hastige Handschrift, in der dieser Takt wiederkehrt. **Eintrag ins Dienstbuch:** Kein Eintrag. Was Astrid hört, bleibt mündlich.

- **Wer den Handschuh nach Bern bringt.** Der graue Handschuh mit vier Fingern wird am 4. September gefunden. Irgendjemand bringt ihn ins Institut nach Bern. Wer es ist, entscheidet der Tisch. **Folge für spätere Einsätze:** Der Agent, der den Handschuh trägt, wird vom Institut für spätere Fremdkontakte angefordert. **Eintrag ins Dienstbuch:** „Übergab den Handschuh von Porthcarn an das Institut.“

Personen

Hans Wendland, 49

Physiker aus Göttingen, Gründer des Instituts. Will den Riss vollständig messen, nicht nur bekämpfen. Weiß, dass die Messung ein Durchbruch ist, und fürchtet, dass sie ein Fehler sein könnte. Verschweigt, dass er seit Ashgroves Bericht von 1953 nicht mehr ruhig schläft. Redet präzise, trocken, mit einem leichten Göttinger Tonfall. Sagt „Messung“ und „Messreihe“, nie „Experiment“.

Margaret Pennington, 46

Meeresbiologin aus Plymouth. War noch nie an einem offenen Riss, bevor sie im September 1957 nach Porthcarn kommt. Will Proben nehmen, um zu verstehen, was ein Riss mit Leben macht. Weiß, dass K-1957-003 wachsen wird, sobald sie es sieht. Verschweigt, dass sie ihre zwei Regeln erst hier aufstellt, nach dem ersten Gang an den Rand. Redet ruhig, mit der Geduld einer Frau, die lange auf Antworten gewartet hat. Sagt „der Rand“ mit einer Ehrfurcht, die an Religion grenzt.

Walter Gysin, 42

Mitarbeiter des Instituts, Elektrotechniker aus Zürich; er hat den Messkoffer gebaut. Trägt den Messkoffer, hält die Protokolle, misst dreimal nach. Will, dass die Messung fehlerfrei ist. Weiß, dass der Koffer nicht für lange Messungen gebaut ist. Verschweigt, dass er den Ozonwert vom 3. September nachträglich korrigieren wollte, weil er ihm zu hoch erschien, und es dann doch nicht tat. Redet in kurzen Sätzen, mit einem Schweizer Akzent. Sagt „Protokoll“ und „Abweichung“.

Astrid Solheim, 23

Uhrmacherin aus Bergen, seit einem Jahr Chronomancerin. Soll lernen, was ein Riss mit Zeit macht. Will hören, was der Riss sagt, nicht nur messen, was er tut. Weiß, dass Penhallows Regel sie schützt, und hasst sie dafür. Verschweigt, dass sie in der Nähe des Risses einen Takt hört, den sie nicht deuten kann. Redet leise, mit langen Pausen, als übersetze sie aus einer Sprache, die sie nicht beherrscht.

Viktor Hallström, 56

Ehemaliger Kriminalinspektor, Leiter der Registratur. Tritt im Zwischenspiel in Uppsala auf. Will Sander verstecken, ohne eine Akte anzulegen. Weiß, dass Sander kaum gealtert ist. Verschweigt, dass er seit 1938 auf diesen Moment gewartet hat. Redet wie ein Mann, der nie lauter wird, weil er nie muss. Bittet den Investigator mit leiser Stimme, zu schweigen.

Dr. Heinrich Sander, wirkt wie Ende vierzig

Kinderarzt aus Berlin, Leiter des Programms in Solberg. Kam 1938 durch die Nacht, 1957 durch einen Kellerraum in Uppsala zurück. Will verstehen, was mit ihm geschehen ist. Weiß, dass er nicht mehr derselbe ist. Verschweigt, was er in den kaum sechs Jahren gesehen hat, die er erlebt hat. Redet wie ein Arzt, der einem Kind eine schlimme Diagnose erklärt. Sagt „die Kinder“ und meint die Einunddreißig.

Pfarrer Trevennen, 61

Dorfpfarrer von Porthcarn. Kennt die Bucht seit seiner Kindheit. Will, dass die Fremden das Dorf in Ruhe lassen. Weiß, dass die Schafe nicht gestohlen wurden. Verschweigt, dass er nachts den Zuschauer gesehen hat und ihn für einen Engel hält. Redet in der Sprache der Bibel, mit einem kornischen Einschlag.

Effie Treloar, 58

Wirtin des „Krummen Ankers“, des einzigen Gasthofs von Porthcarn. Will, dass ihre Gäste zahlen und gehen. Weiß, dass die Fremden vom Institut sind, und verlangt doppelte Preise. Verschweigt, dass ihr Mann 1953 den Schrei gehört hat und seitdem nicht mehr spricht. Redet laut, herzlich, mit einem Lachen, das nie die Augen erreicht.

Briefing

„Meine Damen und Herren. Wir sind hier, um etwas zu messen, das es nicht geben dürfte. Sie sichern das Gelände, Sie halten die Neugierigen fern, und Sie sorgen dafür, dass niemand die Bucht betritt, der nicht eingewiesen ist. Ich arbeite oben auf der Klippe, Dr. Pennington unten am Rand. Miss Solheim bleibt am Ufer. Sollte jemand am Rand stehen, der nicht zu uns gehört, greifen Sie nicht an. Fotografieren Sie ihn.“

Hans Wendland, 1. September 1957

Was die Gruppe bekommt: Ein Fernschreiben des Rates mit der Freigabe, einen Lageplan der Bucht, die Anweisung, sich im Dorf nicht als O.D.I.N. zu erkennen zu geben, und ein Notfallfernschreiben an den Rat, das nur im äußersten Fall abgeschickt wird. Wendland gibt vor Ort die Messanweisung.

Spesen: 5 Pfund pro Agent für Unterkunft und Verpflegung im „Krummen Anker“.

Anfordern: Ein tragbares Tonbandgerät, eine Kleinbildkamera mit Weitwinkelobjektiv, ein Feldtelefon, einen Wagen mit Fahrer aus dem Hort-2 Cardiff. Keine Waffen gegen das Fremde, außer der Standardausrüstung der Zeit. Der Rüstmeister gibt ein Magazin Brandmunition je Einsatz aus. Brandmunition wirkt gegen Risslinge, nicht gegen den Zuschauer.

Die Knoten

Die Bucht von Porthcarn ist ein Ort, an dem die Messung gelingt, während etwas Fremdes die Beobachter beobachtet. Die Knoten sind die Wege, auf denen die Gruppe das Dorf, die Bucht und die fremden Spuren versteht.

Knoten 1: Das Dorf Porthcarn

Ein schmales Dorf an einer steilen Küste, zwanzig Häuser, ein Hafen, eine Kapelle, der Gasthof „Der Krumme Anker“. Die Dorfbewohner sind Fischer und Schafzüchter, misstrauisch, aber höflich. Was dort ist: verschwundene Schafe, schweigende Hunde, die Wirtin Treloar, der Pfarrer Trevennen, ein alter Mann, der 1953 den Schrei gehört hat und seitdem nicht spricht.

- **Hinweis:** Die Schafe der Familie Pender sind in der Nacht zum 28. August verschwunden. Die Spuren führen zur Bucht. Probe: Spurenlesen gegen Machbar (2). (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Der alte Mann, der nicht spricht, zeichnet Kreise in den Sand, wenn jemand von der Bucht erzählt. Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2). (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Der Pfarrer erzählt von Fußspuren am Strand, die zu keinem Tier passen. Er hat sie mit Kreide abgezeichnet, in seinem Pfarrhaus. Probe: Ermittlung gegen Machbar (2). (führt zu Knoten 2)
- **Hinweis:** Die Wirtin Treloar verlangt doppelte Preise und beobachtet die Gruppe. Ein Agent erkennt, dass sie Angst hat, nicht Geiz. Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2). (führt zu Knoten 3)
- **Hinweis:** Der Pfad vom Dorf zur Bucht zeigt Schafspuren, die in Reihe, ohne Hast, in den Fels führen. Probe: Spurenlesen gegen Schwer (3). Hier glänzt der Soldier. (führt zu Knoten 2)

Knoten 2: Der Strand und die Bucht

Eine schmale Bucht, umgeben von steilen Klippen. Der Strand ist steinig, das Wasser flach und klar. Der Riss liegt an der südlichen Felswand, eine flimmernde Linie im Stein, die sich bei genauem Hinsehen bewegt. Was dort ist: ein Hilfsmesspunkt, Penningtons Kescher, der Zuschauer am Rand, die Fußspuren, der Handschuh am 4. September.

- **Hinweis:** Die Fußspuren am Strand enden nicht an der Wasserlinie, sondern an der Felswand, als wäre jemand in den Stein gegangen. Probe: Spurenlesen gegen Schwer (3). (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Pennington beschriftet am Strand ein Etikett von Hand: K-1957-003 (Handout N21). (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Die Ozonwerte steigen in der Nähe des Risses messbar an. Probe: Chemie oder Physik gegen Einfach (1). Hier glänzt der Scientist. (führt zu Knoten 5)

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg spürt, dass die Zeit in der Nähe des Risses anders läuft. Astrids Taschenuhr bleibt stehen. Probe: Thaumaturgie gegen Schwer (3). Hier glänzt der Thaumaturg. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Der Handschuh liegt am 4. September am Strand, als hätte ihn jemand abgelegt, nicht verloren. Probe: Ermittlung gegen Schwer (3). Hier glänzt der Investigator. (führt zu Knoten 5)

Knoten 3: Der Krumme Anker

Der einzige Gasthof des Dorfes, ein niedriges Steinhaus mit Schankraum und vier Gästezimmern. Die Wirtin Effie Treloar führt das Haus allein. Was dort ist: die Gästezimmer der Gruppe, das Essen, die Gerüchte, der alte Mann am Fenster.

- **Hinweis:** Die Hunde des Dorfes bellen nicht, nicht einmal, als die Gruppe ankommt. Effie Treloar sagt: „Das sind sie nicht gewohnt." Probe: Wahrnehmung gegen Machbar (2). (führt zu Knoten 1)
- **Hinweis:** Im Schankraum hängt eine Kreidezeichnung des Pfarrers, die eine große Gestalt an der Klippe zeigt. Der Pfarrer hat sie nach einer Nacht im August gezeichnet. Probe: Wahrnehmung gegen Schwer (3). (führt zu Knoten 4)
- **Hinweis:** Der alte Mann am Fenster zeichnet Kreise in den Staub auf dem Fensterbrett, immer denselben Kreis. Probe: Okkultismus gegen Machbar (2). (führt zu Knoten 2)

Knoten 4: Die Klippe

Der hohe Felsen über der Bucht, von dem aus man den Riss, den Strand und das Meer sieht. Wendland lässt hier den Hauptmesspunkt einrichten. Was dort ist: das Magnetometer, die Kamera, der Zuschauer, der am 4. September fotografiert wird.

- **Hinweis:** Der Zuschauer steht am Rand der Klippe, groß, grau, still. Er sieht zu, wie Wendland misst. Ein Psion hört nur Rauschen. Probe: Telepathie gegen Sehr schwer (4). Hier glänzt der Psion. (führt zu Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Das Magnetometer zeigt eine Abweichung von sieben Grad, aber nur, wenn der Zuschauer in der Nähe ist. Probe: Physik gegen Machbar (2). Hier glänzt der Scientist. (führt zu Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein starkes elektromagnetisches Feld, etwa ein starker Elektromagnet am Generator des Instituts, stört den Zuschauer sichtbar und gibt ihm für seine Proben −2 Würfel. Probe: Energiemanipulation gegen Schwer (3). Hier glänzt der Scientist. (führt zu Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Die Kamera des Instituts kann den Zuschauer nur mit langer Belichtung und Blitz fotografieren. Ein Agent erkennt, dass der Blitz synchronisiert werden muss. Probe: Technik gegen Machbar (2). Hier glänzt der Agent. (führt zu Knoten 5)
- **Hinweis:** Der Zuschauer steht immer dort, wo man Wendland und Pennington zugleich sehen kann. Probe: Taktik gegen Machbar (2). Hier glänzt der Soldier. (führt zu Schlussfolgerung 2)

Knoten 5: Das Haus der Penningtons

Ein kleines Cottage am Ortsrand, das Margaret Pennington für die Tage in Porthcarn gemietet hat. Was dort ist: ihr Notizbuch, ihre Proben, ihre Zeichnungen, Astrids Taschenuhr.

- **Hinweis:** Das Notizbuch enthält Zeichnungen vom 2. und 3. September: Algen an der Felswand, wo keine wachsen dürften, ein Krebs mit elf Beinen, ein Fisch, dessen Schuppen falsch liegen. Probe: Ermittlung gegen Machbar (2). Hier glänzt der Investigator. (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Die Proben, die Pennington gesammelt hat, sind ordentlich beschriftet, aber eine Probe fehlt: das Gewebe K-1957-003. Sie hat das Etikett am Strand von Hand beschriftet. Probe: Biologie oder Chemie gegen Machbar (2). Hier glänzt der Scientist: Das Gewebe in den übrigen Proben ist nicht tot, es arbeitet noch. (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Astrid summt im Schlaf eine Melodie, die kein Lied ist, sondern ein Takt. Probe: Wahrnehmung oder Konzentration gegen Machbar (2). Hier glänzt der Thaumaturg. (führt zu Schlussfolgerung 4)

Knoten 6: Uppsala, Dezember 1957

Ein Kellerraum im Landesarchiv Uppsala, dort, wo das Kirchenbuch von Solberg liegt. Hallström führt den Investigator nachts dorthin. Was dort ist: ein Mann im weißen Kittel, eine runde Brille, das Besucherbuch des Landesarchivs.

- **Hinweis:** Hallström erkennt den Mann im weißen Kittel vom Foto aus der Personalliste, bevor er ihn anspricht. Der Mann fragt, wer er ist. Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2). (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Der Name im Besucherbuch wird überschrieben, aber die Stelle bleibt als heller Fleck sichtbar. Probe: Ermittlung gegen Einfach (1). (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Hallström bittet den Investigator zu schweigen, ohne zu erklären, warum. Probe:

Menschenkenntnis gegen Machbar (2). (führt zu Schlussfolgerung 5)

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Schlussfolgerung 1: Der Riss ist nicht nur offen, er ist aktiv. (Knoten 2, 1, 3)

Schlussfolgerung 2: Der Zuschauer ist kein Mensch und kein Wesen der Stimme. (Knoten 4)

Schlussfolgerung 3: Der Riss verändert Leben. (Knoten 2, 5)

Schlussfolgerung 4: Astrid Solheim ist gefährdet. (Knoten 2, 5)

Schlussfolgerung 5: Hallströms Bitte in Uppsala ist der Anfang von etwas, das nie in eine Akte kommen wird. (Knoten 6)

Eskalation

Wenn die Gruppe zu langsam ist oder bemerkt wird, geschieht Folgendes:

Stufe 1: Das Dorf wird unruhig. Die Fischer weigern sich, aufs Meer zu fahren. Die Wirtin Treloar verlangt, dass die Fremden das Dorf verlassen. Der Pfarrer hält eine Andacht, in der er von „den Wächtern am Rand“ spricht. Keine Grauen-Probe. Die Gruppe erhält −1 Würfel auf soziale Proben im Dorf, weil die Stimmung kippt.

Stufe 2: Der Riss wird lauter. In der Nacht vom 2. auf den 3. September hört man ein Geräusch aus der Bucht, wie ein sehr tiefes Summen. Die Hunde des Dorfes fiepen leise. Grauen-Probe gegen Unheimlich (1). Wer am Fenster steht, sieht eine Bewegung am Rand der Klippe.

Stufe 3: Der Zuschauer kommt näher. Am 3. September steht er nicht mehr auf der Klippe, sondern am Strand, zwanzig Meter vom Fuß des Pfades entfernt. Er sieht zu. Wendland ignoriert ihn. Pennington wendet sich ab. Astrid starrt zurück. Grauen-Probe gegen Verstörend (2) für jeden, der ihm in die Augen sieht.

Stufe 4: Die Behörden kommen. Zwei Constables der Cornwall County Constabulary tauchen auf, weil ein Fischer die Fremden gemeldet hat. Es gibt kein Schleierprotokoll, keine Behörde sieht weg. Ein Constable befragt die Gruppe, will Ausweise sehen, droht mit Verhaftung. Wenn die Gruppe nicht schnell handelt, wird der Messaufbau beschlagnahmt. Das ist kein übernatürliches Grauen, aber ein realer Druck.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Bucht am Morgen des 4. September, kurz vor Sonnenaufgang. Der Hauptmesspunkt steht oben auf der Klippe: Wendlands Messkoffer, das Magnetometer, die Kamera. Unten am Strand liegt nur ein Hilfsmesspunkt mit einem zweiten Barometer und Penningtons Kescher. Pennington watet in Wathosen am Rand. Astrid steht am Ufer, die Taschenuhr in der Hand. Der Zuschauer steht am Fuß der Klippe, keine zehn Meter vom Pfad entfernt. (Karte K6)

Ablauf

1. Der Zuschauer beobachtet den Messaufbau. Er greift nicht an.

2. Wendland kalibriert oben auf der Klippe die Geräte. Gysin notiert die Werte.

3. Pennington watet unten. Sie folgt ihren Regeln: nie weiter als bis zum Rand, nie länger als zehn Minuten.

4. Astrid bleibt am Ufer. Sie hört den Takt. Niemand schreibt ihn auf.

5. Die Gruppe entscheidet: ziehen lassen oder aufhalten.

6. Lässt die Gruppe den Zuschauer gewähren, fotografiert das Institut ihn am Abend von der Klippe aus. Er verschwindet.

7. Versucht die Gruppe, ihn zu stellen, kommt es zum Kampf. Der Zuschauer wehrt sich nur, wenn er bedrängt wird.

8. Sobald er die Hälfte seiner LP verloren hat, zieht er sich zurück. Er hinterlässt nichts.

9. Die Messung vom 3. September steht, was immer an diesem Morgen geschieht. Wendland hat den Satz am Abend des 3. September in sein Laborbuch geschrieben: „Etwas trifft unsere Luft mit Energie. Von der anderen Seite.“

Lösungen

Ohne Kampf: Die Gruppe lässt den Zuschauer gewähren. Er bleibt bis zum Abend, wird vom Institut fotografiert und verschwindet. Die Messung gelingt. Pennington nimmt ihre Proben. Astrid hört ihren Takt. Der Preis: Die Gruppe weiß, dass etwas sie beobachtet hat, und kann nichts dagegen tun.

Mit Kampf: Die Gruppe stellt den Zuschauer. Er wehrt sich mit Lichtpulsen und Lähmung. Sobald er die Hälfte seiner LP verloren hat, zieht er sich zurück. Der Kampf kostet Zeit, Munition und Nerven. Die Messung gelingt trotzdem, aber die Gruppe trägt die Last, einen Beobachter angegriffen zu haben, der nur sehen wollte.

Mit Störung: Ein Scientist mit Energiemanipulation oder ein Agent mit Technik kann ein starkes elektromagnetisches Feld erzeugen, etwa mit einem starken Elektromagneten am Generator des Instituts.

Das gibt dem Zuschauer −2 Würfel auf seine Proben für eine Runde. Es vertreibt ihn nicht und verletzt ihn nicht. Die Gruppe muss schnell handeln und die Ausrüstung dafür haben.

Gegner

Der Zuschauer

Elite, Kreatur · Fremde

Hochgewachsen, grau, still. Er erscheint am Rand von Orten, an denen etwas geschieht, und sieht zu. Niemand weiß, wem er berichtet. Das Institut fotografiert ihn 1957, 1977 und 2019.

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

Für andere Nichtspielercharaktere gelten die Werte aus dem Bedrohungsatlas oder dem Grundregelwerk. Wendland, Pennington, Gysin, Astrid und die Dorfbewohner sind keine Kampfgegner. Sollte es zu Handgreiflichkeiten mit Constables kommen, verwendet die Spielleitung für die Constables Handlanger-Werte nach der Faustregel des Grundregelwerks: Initiative 3, Schlagstock 2 + 2, Schaden 2, Verteidigung / Rüstung / LP 1 / 0 / 5.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Nichts. Die Messung bleibt geheim. Die Dorfbewohner von Porthcarn erinnern sich an einen seltsamen September, in dem die Hunde nicht bellten und die Fremden mit Koffern auf der Klippe standen. Die Cornwall County Constabulary legt einen Bericht an, der nie gelesen wird.

Was O.D.I.N. bekommt: Die Messdaten von Cornwall. Wendlands Laborbuch mit dem Satz „Etwas trifft unsere Luft mit Energie. Von der anderen Seite.“ Die Proben K-1957-001 bis K-1957-003, darunter das Gewebe, das wächst. Den grauen Handschuh mit vier Fingern. Das Foto des Zuschauers. Der Takt, den Astrid hörte, wird nicht aufgeschrieben.

Erfahrung: Graue Akte: 4 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, dazu +1 je aufgenommenem Faden.

Dienstbuch: „Porthcarn, 1. bis 4. September 1957. Erste vollständige Messung an einem offenen Riss. Die Gruppe sicherte das Gelände. [Name] beobachtete den Zuschauer. [Name] brachte den Handschuh nach Bern. [Name] brach Penningtons Regel / hielt Penningtons Regel.“ Der Tisch ergänzt die offenen Punkte.

Übergabe: Wenn ein Agent abtritt, übernimmt sein Schützling. Der Schützling erbt ein Notizbuch mit den Messwerten, ein Stück graues Material vom Handschuh oder die Erinnerung an den Takt, den Astrid hörte.

Der offene Faden: Der Zuschauer wird 1977 und 2019 wieder fotografiert. Dr. Sander kommt im Dezember 1957 zurück. Der Investigator, der Hallström begleitete, trägt das Schweigen oder den Verrat. Im Februar 1977 beginnt in Astrids Zauberbuch eine neue, hastige Handschrift. Der Handschuh liegt im Institut in Bern.

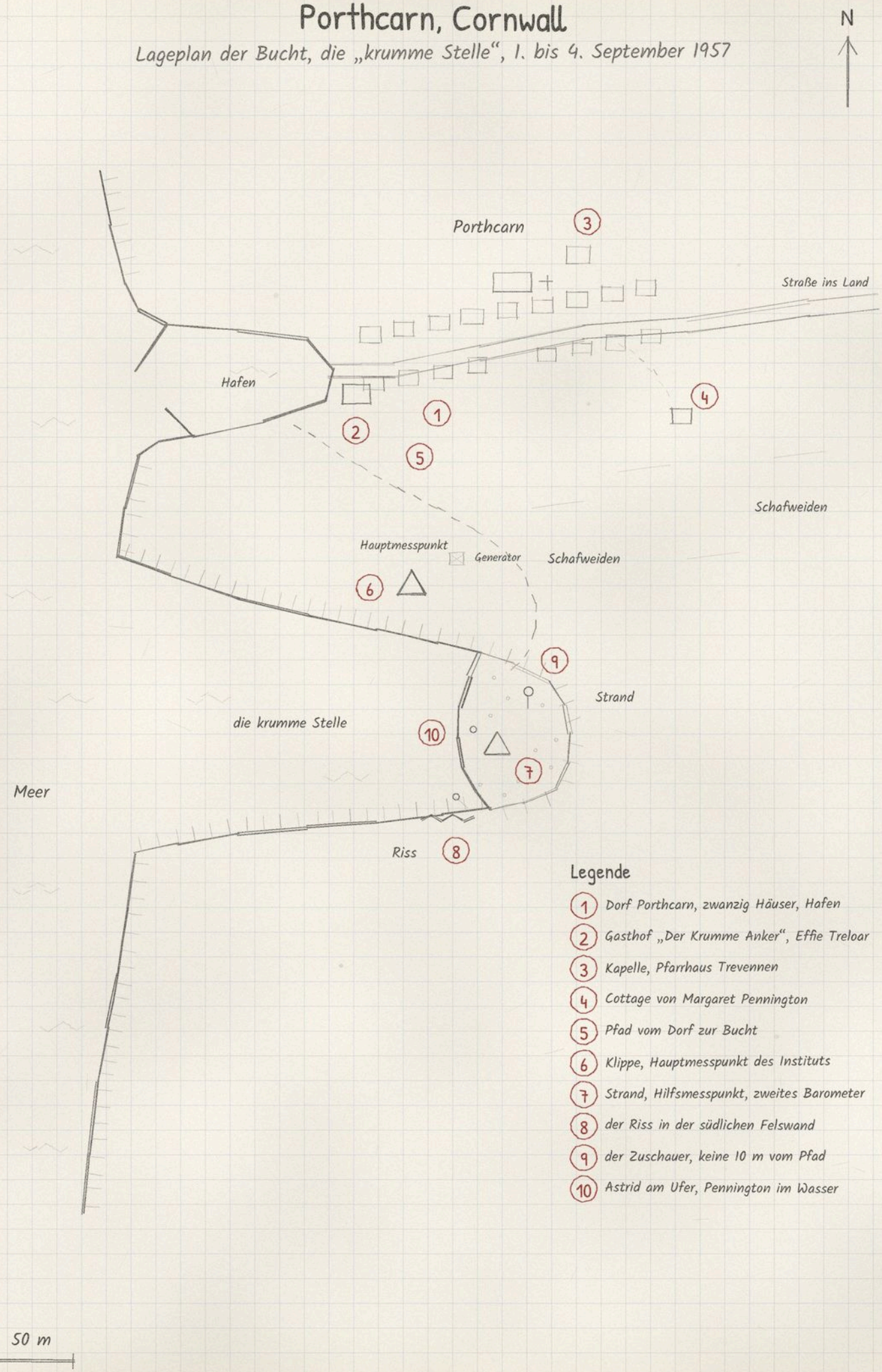
Bis zum nächsten Einsatz: Bis zum nächsten Einsatz im November 1958 vergehen vierzehn Monate. In dieser Zeit geschieht: Ab 1958 führt Sander eine Praxis in Hann. Münden. Die Werkstatt Graz nimmt den ersten Prüfling an. Abteilung 13 erhält die Tunguska-Stücke. Die Gruppe hat Zeit, Schützlinge auszubilden, Proben zu analysieren und die Messdaten von Cornwall zu studieren. Der nächste Einsatz, „Grüne Planen“, beginnt mit der Verladung von 48 Kristallen in Paris.

HANDOUTS UND KARTE

- (Handout N19) Messprotokoll Cornwall, 3. September 1957. Fundort: Knoten 4, auf der Klippe, nach der Messung.
- (Handout N20) Kontaktabzug mit dem Zuschauer. Die Gruppe sieht ihn im Nachspiel oder als Zusendung aus Bern, nicht am Fundort.
- (Handout N21) Probenetikett K-1957-003. Fundort: Knoten 2, am Strand, von Pennington von Hand beschriftet.
- (Karte K6) Cornwall: Klippe, Bucht, Riss, Messpunkte, Dorf.

Porthcarn, Cornwall

Lageplan der Bucht, die „krumme Stelle“, 1. bis 4. September 1957

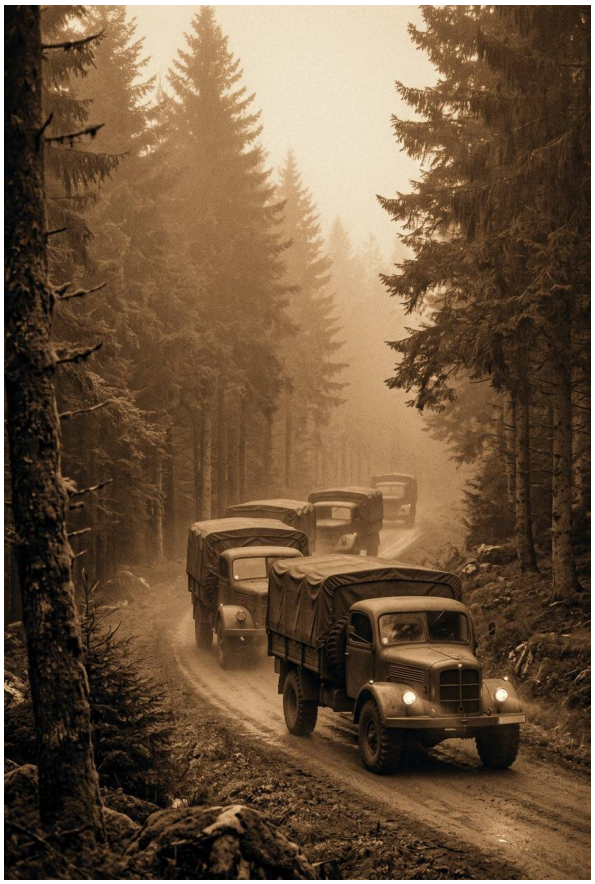


Legende

1. Dorf Porthcarn, zwanzig Häuser, Hafen
2. Gasthof „Der Krumme Anker“, Effie Treloar
3. Kapelle, Pfarrhaus Trevennen
4. Cottage von Margaret Pennington
5. Pfad vom Dorf zur Bucht
6. Klippe, Hauptmesspunkt des Instituts
7. Strand, Hilfsmesspunkt, zweites Barometer
8. der Riss in der südlichen Felswand
9. der Zuschauer, keine 10 m vom Pfad
10. Astrid am Ufer, Pennington im Wasser

Einsatz 7: Grüne Planen

NOVEMBER 1958
Rote Akte · **Ursprung** die Menschen, dazu das Alte · **Im Mittelpunkt** Agent, Thaumaturg (Illusionist)



Vier Lastwagen mit grünen Planen rollen durch einen November, der nach Nebel riecht. Drei Tage lang halten zwei Schwestern in einem Hotelzimmer in Reims ein Bild aufrecht, das nicht sein dürfte. Etwas in den Vogesen wartet auf die Illusion, nicht auf die Kisten.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1958	Paris, Reims, Vogesen	die Menschen, dazu das Alte	2 bis 3 Sitzungen

Worum es geht

Der Rat hat das Kollegium gebeten, 48 Kristalle aus der Kammer in Wales in ein neues Archiv in den Vogesen zu bringen. Es ist der größte Transport seit den ersten Kisten von 1947. Vier Lastwagen mit grünen Planen, je zwölf Bleikisten, dazu eine Handvoll Leute vom Operativen Zweig, ein paar Männer des Taktischen Zweigs und ein Thaumaturg des Kollegiums. Die Gruppe wird als Begleitung eingeteilt.

Der Transport soll ruhig laufen. Er wird es nicht. Ein fremder Dienst ist aufmerksam geworden und folgt dem Konvoi in einem schwarzen Citroën. Evelyn Marsh, Leiterin des Operativen Zweigs, hat eine Täuschung vorbereitet: Die Zwillinge Odile und Margot Lavigne, Illusionistinnen des Kollegiums, halten aus einem Hotelzimmer in Reims drei Tage lang das Bild eines zweiten Konvois in den Wald. Die Gruppe fährt den echten oder den falschen oder bleibt bei den Schwestern. Was im Wald wartet, folgt der Illusion, nicht den Planen.

Was wirklich geschah

Vorgeschichte. Der Rat will nicht mehr alle Steine an einem Ort wissen und hat das Kollegium um ein zweites Archiv gebeten. Das Kollegium hat dem Bau in den Vogesen zugestimmt, einem stillgelegten Stollen der alten Vogesenminen bei Le Tholy, tief genug und kalt. Die ersten 48 Kristalle sollen im November 1958 von Paris dorthin. Es sind nicht die stärksten Stücke des Kollegiums, aber genug, dass ein fremder Dienst dafür töten würde.

Der fremde Dienst. Ein fremder Dienst, dessen Herkunft die Gruppe nicht erfährt, ist aufmerksam geworden. Er hat in Paris einen Verbindungsmann am Gare de l'Est, der die Verladung beobachtet. Er will keinen Kampf. Er will wissen, wohin der Konvoi fährt, um später einzubrechen. Dafür folgen zwei Männer im schwarzen Citroën Traction Avant.

Marshs Plan. Evelyn Marsh kennt die Lavigne-Schwestern seit ihrer Aufnahme ins Kollegium. Beide sind starke Illusionistinnen, unausgebildet im Feld, aber einander so nah, dass sie eine Illusion gemeinsam länger halten können als jede einzelne. Marsh mietet ein Zimmer im Hôtel de la Cathédrale in Reims, drei Tage, zwei Betten, ein Telefon. Die Schwestern erschaffen den zweiten Konvoi: vier Lastwagen, grüne Planen, ein Stück der Straße von Paris nach Osten. Der echte Konvoi fährt zuerst, der falsche folgt als Bild. Der Citroën soll dem falschen folgen.

Die drei Tage. Die eine und die andere schlafen nicht. Die Illusion verlangt, dass eine von ihnen wacht, während die andere döst. Am dritten Tag sehen die Wände des Zimmers aus wie Wald. Nicht weil die Schwestern es wollen, sondern weil etwas in den Vogesen die Illusion mag und sie zu sich zieht. Die Schwestern streiten. Die eine will abbrechen. Die andere will weitermachen, weil sie spürt, dass etwas im Wald

auf sie wartet, und weil zum ersten Mal etwas sie ruft, während sie Bilder macht.

Der vierte Morgen. Der Konvoi ist da. Das neue Archiv ist verriegelt. Im Hotelzimmer in Reims liegt ein Zettel: „Mitgegangen. Mit den Lastwagen. In den Wald.“ Eine ist fort. Die andere bleibt. Der Citroën ist verschwunden. In den Vogesen steht seit dem vierten Morgen eine Straße auf keiner Karte.

Die falsche Fährte. Der Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes in Paris bietet der Gruppe Hilfe an. Er weiß vom Konvoi, angeblich durch „eigene Kanäle“. Tatsächlich hat seine Dienststelle den Citroën schon länger im Blick und will den fremden Dienst aushorchen. Er ist kein Feind, aber er kostet Zeit und zieht Aufmerksamkeit an.

Der offene Faden. Wohin die eine ging, bleibt offen. Die Straße, die es nicht gibt, bleibt in keiner Karte verzeichnet. Ob die Bleibende wirklich die ist, die sie vorgibt zu sein, wird nie gelöst. Der Name der anderen steht in keiner Akte.

WAS FESTSTEHT

- **Der echte Konvoi kommt an.** Alle 48 Kisten werden im neuen Archiv verriegelt. Will die Gruppe den Konvoi aufhalten oder umleiten, findet die Welt einen Umweg: Ein Ersatzfahrer des Kollegiums bringt die Ladung allein, oder das Archiv wird früher erreicht, als alle dachten. Preis: Das Kollegium verliert Vertrauen in die Gruppe.
- **Am vierten Morgen fehlt eine der Schwestern.** Die Gruppe kann es nicht verhindern. Sie kann nur entscheiden, ob sie vorher etwas merkt und was sie mit dem Wissen tut. Der Zettel ist Zeugenschaft: Wer ihn findet, liest ihn, wer nicht, hört die Stimme der Bleibenden am Telefon.
- **Die, die bleibt, nennt sich Margot.** Ob die Gruppe glaubt, dass sie es ist, bleibt offen. Die Spielleitung bestätigt nichts.
- **Marsh bittet den Rat, den Namen der anderen in keiner Akte zu führen.** Die Gruppe kann widersprechen. Der Rat schweigt und tut es trotzdem. Der Widerspruch kostet Vertrauen bei Marsh.
- **Danach arbeiten Operativer Zweig und Illusionisten zusammen; Hort-3 Hamburg entsteht.** Die Gruppe kann den Grundstein legen, indem sie Marshs Plan verteidigt oder den Schwestern hilft.

Die festen Punkte halten, indem die Welt einen Umweg findet, wenn die Gruppe sie verhindern will. Der Preis ist Vertrauen, kein Verhör. Wer den vierten Morgen nicht verhindern kann, wird Zeuge: ein Zettel, eine Stimme am Telefon, eine offene Tür.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wie der Citroën abgeschüttelt wird.** Folge: Der fremde Dienst behält eine Spur oder verliert sie. Verliert er sie, hört die Gruppe nur noch von einem „alten Beobachter“ in Paris. Behält er sie, kennt er den Weg ins Archiv; die Spielleitung kann das später als Faden aufnehmen, Pflicht ist es nicht.
- **Wer in Reims bleibt.** Folge: Ein Agent, der bei den Schwestern bleibt, sieht die Waldwände und trägt eine Belastung, die ihn in Einsatz 13 beim Anblick von Nebel oder einem Bild an der Kantinenwand wieder einholt. Ein Thaumaturg, der bleibt, schläft drei Nächte nicht und altert in diesen Tagen.
- **Ob jemand der Schwester in den Wald folgt.** Folge: Wer folgt, kommt allein zurück und weiß nicht, wie lange er fort war. Er fehlt in den Zwischenjahren, seine Uhr geht falsch, und er bringt einen Stock oder einen Stein aus dem Wald mit. Dienstbuch: „[Name] folgte der Schwester in den Wald. Kam allein zurück. Dauer unbekannt.“
- **Ob die Gruppe glaubt, dass die, die bleibt, wirklich Margot ist.** Folge: Der Glaube oder Zweifel wird im Dienstbuch vermerkt und beeinflusst, wie die Gruppe 1960 von der Hochzeit hört. Ein Investigator kann später eine Kartei anlegen, die nie geschlossen wird.

Personen

Evelyn Marsh (47)

Leiterin des Operativen Zweigs. Will den Transport ohne Verlust durchbringen. Weiß alles über den Citroën, sagt nur, was nötig ist. Verschweigt, dass sie den Schwestern erlaubt hat, die Illusion bis an den Rand zu treiben. Redet kurz, präzise, Französisch mit englischem Akzent. „Niemand kennt mehr, als er für seinen Auftrag braucht.“

Thomas Ashgrove (50)

Major, Taktischer Zweig. Will die Ladung sicher sehen und die Männer heil zurück. Weiß, dass im Wald etwas ist, obwohl sein Kompass, der seit Kiruna auf Risse zeigt, hier auf nichts zeigt: kein Riss, und doch etwas. Verschweigt, wie sehr ihn gerade das beunruhigt. Redet wie ein Offizier, der zu viele Namen nicht aufgeschrieben hat. „Nicht jeder Krieg ist zu gewinnen. Nicht jeder Verlust ist umsonst.“

Die eine Lavigne (27, geb. 1931)

Illusionistin, eine Stunde älter. Will an manchen Abenden in den Wald, an anderen nach Hause. Weiß, dass die Illusion sie ruft, und will wissen, wer. Verschweigt, dass sie den Ruf schon in Paris hörte. Redet schnell,

manchmal singend, als ob sie ein Lied fortsetzt, das nur sie kennt.

Die andere Lavigne (27, geb. 1931)

Illusionistin, eine Stunde jünger. Will nach Hause, bis sie in einer Nacht selbst in den Wald will. Weiß, dass eine von ihnen gehen wird, und kann es nicht aufhalten. Verschweigt, dass sie nachts die Stimme ihrer Schwester nicht mehr unterscheiden kann von der Stimme aus dem Wald. Redet leise, oft unvollendet, als würde sie auf ein Echo warten.

Der Fahrer des Citroën (namenlos, etwa 40)

Ein Mann des fremden Dienstes. Will den Weg des Konvois. Weiß nicht, was er verfolgt, nur dass sein Auftraggeber es will. Verschweigt, dass er Angst vor dem Wald hat. Redet selten, und wenn, dann auf Französisch mit einem Akzent, den niemand zuordnen kann.

Der Verbindungsoffizier (um 45)

Ein Franzose von einem Partnerdienst. Will den fremden Dienst. Weiß vom Citroën, bietet Hilfe an. Verschweigt, dass seine Dienststelle selbst gern wüsste, was in den Vogesen gebaut wird. Redet höflich, formelhaft, mit den Floskeln der Behörden. „Meine Dienststelle wäre Ihnen verbunden."

Der alte Mann an der Straße (Alter unklar, wirkt 70)

Ein Waldgänger, der sich als Förster ausgibt. Will, dass die Regeln eingehalten werden: nicht pfeifen, nicht rufen, nichts mitnehmen. Weiß, dass die Straße nur existiert, wenn die Illusion sie trägt. Verschweigt seinen Namen. Redet in kurzen Sätzen, als wären Worte im Wald zu laut.

Briefing

Es gibt keinen Führungsoffizier. Evelyn Marsh spricht selbst, im Hinterzimmer eines Cafés am Gare de l'Est.

„Vier Lastwagen, achtundvierzig Kisten, eine Straße. Sie fahren den echten oder den falschen, oder Sie bleiben bei den Schwestern. Der schwarze Citroën folgt dem, was er für den Konvoi hält. Ich will, dass er es bis Reims glaubt. Danach ist es mir gleich, ob er sich im Wald verirrt oder nach Hause fährt. Die Ladung kommt an. Das ist alles, was zählt. Fragen? Gut. Keine."

Evelyn Marsh, 1958

Was die Gruppe bekommt: einen Dienstwagen (grauer Peugeot 403, Papiere auf eine Scheinfirma), Bargeld, am Tisch 25.000 Francs, eine Karte der Vogesen, die Nummer des Hotelzimmers in Reims, eine Minox.

Spesen: am Tisch in Francs, intern wie jede Rote Akte 10.000 Euro.

Anfordern: Feldtelefon, Kurzwellenfunk, Waffen des Taktischen Zweigs (Kriegswaffen, ein Magazin Brandmunition je Einsatz; gegen den Waldgänger wirkt es nicht), Salzsäckchen, einen zweiten Wagen. Was sie nicht bekommt: einen Hubschrauber, ein Flugzeug, Verstärkung vor Ort.

Die Knoten

Die Gruppe hat drei Tage, vom 14. bis zum 17. November 1958. Die Knoten sind Schauplätze, keine festen Reihenfolgen.

Knoten 1: Gare de l'Est, Paris

Vier Lastwagen mit grünen Planen stehen an der Rampe. Männer des Taktischen Zweigs verladen zwölf Bleikisten pro Wagen, ruhig, ohne Uniform. Ein Mann mit Hut beobachtet von einem Zeitungskiosk. Ein Verbindungsoffizier tritt an die Gruppe heran und bietet Hilfe an.

- **Hinweis:** Der Beobachter notiert Kennzeichen. Ein Agent oder Investigator mit Wahrnehmung gegen Einfach (1) erkennt ihn. Genau diese Kennzeichen tragen später die Lastwagen der Illusion. (führt zu: Landstraße vor Reims, Hotelzimmer in Reims, Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Der Verbindungsoffizier erwähnt den Citroën, bevor die Gruppe ihn gesehen hat. Ein Investigator mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) erkennt das. (führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Beim Fahrer des ersten Wagens liegen die Frachtpapiere: vier Wagen, aber nur drei Fahrer eingetragen. Den vierten Wagen fährt ein Spieleragent oder Ashgrove. (führt zu: Handout N24)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg spürt die Kristalle in den Kisten als leises, ungleiches Summen. Thaumaturgie gegen Einfach (1). (führt zu: Landstraße vor Reims)

Proben: Wahrnehmung gegen Einfach (1), Menschenkenntnis gegen Machbar (2), Thaumaturgie gegen Einfach (1). Es glänzen Agent (Wahrnehmung), Investigator (Menschenkenntnis), Thaumaturg (Thaumaturgie).

Knoten 2: Landstraße vor Reims

Der Konvoi fährt auf der N3 nach Osten. Der Citroën bleibt zurück. Nach einem Tankstopp taucht er wieder

auf, folgt aber einer Abzweigung, die der echte Konvoi nicht nimmt.

- **Hinweis:** Ashgroves Kompass zittert nicht. Er zeigt auf nichts, nicht einmal auf Risse. Das ist der eigentliche Hinweis. (führt zu: Kreuzung in den Vogesen)
- **Hinweis:** Ein Agent mit Fahren gegen Schwer (3) hält den Citroën, ohne aufzufallen. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Die Ladung summt lauter, je weiter der Konvoi nach Osten kommt. Ein Thaumaturg mit Thaumaturgie gegen Machbar (2) hört es. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein Soldier mit Spurenlesen gegen Machbar (2) sieht am Straßenrand Fußspuren, die im Wald enden, als wäre jemand vom Weg abgebogen. (führt zu: Waldstraße)

Proben: Fahren gegen Schwer (3), Thaumaturgie gegen Machbar (2), Spurenlesen gegen Machbar (2). Es glänzen Agent (Fahren), Thaumaturg (Thaumaturgie), Soldier (Spurenlesen).

Knoten 3: Hotelzimmer in Reims

Zwei Betten, ein Tisch, ein Telefon, ein Fenster zum Hof. Die Schwestern sitzen oder liegen, abwechselnd wach. Die Wände zeigen Wald, erst nur im Augenwinkel, dann klar: Bäume, Nebel, eine Straße.

- **Hinweis:** Die Schwestern beschreiben den falschen Konvoi und wohin der Citroën fährt. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg mit Okkultismus gegen Schwer (3) erkennt, dass die Illusion von außen gehalten wird. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Die Schwestern sprechen im Schlaf. Ein Psion mit Telepathie gegen Sehr schwer (4) versteht, dass sie nicht träumen, sondern antworten. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) findet auf dem Hotelblock eine angefangene Zeile: „Mitge“. (führt zu: Schlussfolgerung 3, Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Scientist mit Technik gegen Machbar (2) bemerkt, dass das Telefon im Zimmer im Takt der Illusion rauscht und bei jedem Gespräch zweimal klickt: Die Leitung wird abgehört. (führt zu: Schlussfolgerung 2, Schlussfolgerung 4)

Proben: Okkultismus gegen Schwer (3), Telepathie gegen Sehr schwer (4), Wahrnehmung gegen Machbar (2), Technik gegen Machbar (2). Es glänzen Thaumaturg (Okkultismus), Psion (Telepathie), Investigator (Wahrnehmung), Scientist (Technik).

Knoten 4: Kreuzung in den Vogesen

Eine Weggabelung, an der eine alte Straße abzweigt, die auf keiner Karte steht. Ein alter Mann steht dort, als hätte er gewartet.

- **Hinweis:** Der alte Mann warnt: „Nicht pfeifen. Nicht rufen. Nichts mitnehmen.“ Ein Agent mit Etikette oder ein Thaumaturg mit Okkultismus gegen Schwer (3) versteht die Warnung. (führt zu: Waldstraße)
- **Hinweis:** Ein Soldier mit Taktik gegen Machbar (2) erkennt, dass die Abzweigung taktisch ungünstig ist: eng, kurvig, ohne Deckung. (führt zu: Konfrontation)
- **Hinweis:** Der Mann trägt seine Kleidung links herum. Ein Investigator mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) sieht es. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg mit Thaumaturgie gegen Schwer (3) spürt, dass der Mann keine Illusion ist, aber auch kein Mensch. (führt zu: Konfrontation)

Proben: Etikette oder Okkultismus gegen Schwer (3), Taktik gegen Machbar (2), Wahrnehmung gegen Machbar (2), Thaumaturgie gegen Schwer (3). Es glänzen Agent (Etikette), Thaumaturg (Okkultismus, Thaumaturgie), Soldier (Taktik), Investigator (Wahrnehmung).

Knoten 5: Waldstraße in den Vogesen

Eine schmale Straße, rechts und links dichter Wald. Der Nebel steht, obwohl der Wind geht. Keine Vögel. Der Citroën fährt langsam, als suche er etwas.

- **Hinweis:** Die Straße steht auf keiner Karte. Ein Investigator mit Navigation gegen Schwer (3) erkennt, dass sie erst seit Stunden existiert. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Die Bäume tragen keine Vögel. Ein Soldier mit Überleben gegen Machbar (2) sieht es. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Telepathie gegen Schwer (3) hört ein gleichmäßiges, sehr altes Flüstern, das nicht von den Kisten kommt. (führt zu: Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg mit Ritualismus gegen Schwer (3) kann einen Bannkreis ziehen, der den Wald für eine Stunde ruhig hält. (führt zu: Konfrontation)

Proben: Navigation gegen Schwer (3), Überleben gegen Machbar (2), Telepathie gegen Schwer (3), Ritualismus gegen Schwer (3). Es glänzen Investigator (Navigation),

Soldier (Überleben), Psion (Telepathie), Thaumaturg (Ritualismus).

Knoten 6: Das neue Archiv in den Vogesen

Ein stillgelegter Stollen bei Le Tholy, schwere Eisentür, ein Generator, ein Vorraum mit Regalen. Der Konvoi kommt an, die Kisten werden entladen.

- **Hinweis:** Die Tür ist älter als der Stollen. Ein Thaumaturg mit Okkultismus gegen Schwer (3) erkennt es. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Die Kisten passen genau in die Regale. Ein Scientist mit Ingenieurwesen gegen Machbar (2) sieht es. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Der Generator springt an, ohne dass jemand ihn startet. Ein Scientist mit Technik gegen Machbar (2) findet keinen Fehler an der Zündung, aber die Bleikisten sind wärmer als auf der Straße. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein Agent mit Sicherheitssystemen gegen Schwer (3) findet einen frischen Kratzer am Schloss, von einem Dietrich. (führt zu: Schlussfolgerung 4)

Proben: Okkultismus gegen Schwer (3), Ingenieurwesen gegen Machbar (2), Technik gegen Machbar (2), Sicherheitssysteme gegen Schwer (3). Es glänzen Thaumaturg (Okkultismus), Scientist (Ingenieurwesen, Technik), Agent (Sicherheitssysteme).

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Der fremde Dienst folgt nicht dem echten Konvoi, sondern einem Bild. (Knoten 1, 2, 3)
2. Die Illusion ist mehr als eine Täuschung. (Knoten 2, 3, 6)
3. Etwas Altes im Wald wartet auf die Schwestern. (Knoten 3, 4, 5, 6)
4. Der Verbindungsoffizier weiß mehr, als er sagt. (Knoten 1, 3, 6)

Eskalation

Die Gruppe hat Zeit bis zum vierten Morgen. Wenn sie zu langsam ist oder bemerkt wird, geschieht Folgendes:

- **Tag 1:** Der Citroën folgt dem echten Konvoi bis zur Kreuzung. Der Beobachter in Paris meldet die Kennzeichen weiter. Ein Agent mit Wahrnehmung gegen Machbar (2) bemerkt am Abend, dass im Rückspiegel neben dem Citroën ein zweiter Wagen auffällig unauffällig bleibt.
- **Tag 2:** Der fremde Dienst setzt den zweiten Wagen offen ein. Der Verbindungsoffizier wird unruhig und ruft im Hotelzimmer an. Die Schwestern verlieren eine Stunde, die Illusion flackert. Wer im Zimmer ist, sieht für einen Moment den Hof von Reims statt der Waldstraße. Ein Thaumaturg mit Thaumaturgie gegen Schwer (3) erkennt, dass die Illusion für einen Augenblick nicht von den Schwestern gehalten wurde.
- **Tag 3:** Die Wände im Hotelzimmer sind voller Wald. Die Schwestern können die Illusion nicht mehr allein halten. Wer im Zimmer ist, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen Verstörend (2), sonst verliert er eine Stunde im Wald, ohne es zu merken. Er steht plötzlich im Hof des Hotels, die Schuhe nass, die Uhr falsch.
- **Tag 4:** Eine der Schwestern ist fort. Der Citroën ist im Wald verschwunden. Die Straße beginnt sich zu schließen. Wer jetzt noch folgt, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen Grauenhaft (3), wenn er die Stimme der Schwester zwischen den Bäumen hört. Bei Misslingen erleidet er Belastung wie üblich und geht dennoch weiter, wenn er nicht zurückgehalten wird.

Behörden: Vor 1961 gibt es kein Schleierprotokoll. Die französische Polizei und der Zoll verhaften, verhören, beschlagnahmen. Wer mit Waffen erwischt wird, kommt in Untersuchungshaft. Der Verbindungsoffizier kann helfen, aber er will dafür das Archiv sehen. Die Gruppe sollte vermeiden, mit Kriegswaffen, Bleikisten oder einem Lastwagen voller Kristalle in eine Routinekontrolle zu geraten. Ein Agent mit Täuschung oder Verkleidung gegen Schwer (3) kann eine Kontrolle abwenden, wenn die Gruppe nicht bereits auffällig geworden ist. Ein Soldier mit Taktik gegen Machbar (2) erkennt im Voraus, welche Straßen kontrolliert werden.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Waldstraße in den Vogesen, am vierten Morgen. Nebel, Stille, eine Straße, die sich langsam schließt. Der Citroën steht am Rand, die Türen offen, der Fahrer sitzt am Steuer und starrt in den Wald. Zwischen den Bäumen geht eine junge Frau, die aussieht wie beide Schwestern. Die Straße ist schmaler als am Tag zuvor, als zöge der Wald sie zurück. (Karte K7)

Ablauf

1. Die Gruppe erreicht die Kreuzung. Der alte Mann ist fort. Die Straße ist da, aber schmaler als gestern. Ein Investigator mit Navigation gegen Schwer (3) erkennt, dass die Straße sich zurückbildet, als hätte sie nie existiert.

2. Der Citroën steht am Rand. Der Fahrer reagiert nicht. Wer ihn anspricht, würfelt Auftreten oder Einschüchtern gegen Schwer (3). Er stammelt: „Sie hat gerufen. Ich musste folgen.“

3. Zwischen den Bäumen erscheint die Gestalt der Schwester. Sie winkt, lächelt, geht weiter in den Wald. Wer folgt, verliert die Orientierung: Überleben gegen Schwer (3), sonst kommt er allein zurück und weiß nicht, wie lange er fort war (siehe „Was der Tisch entscheidet“).

4. Der Waldgänger tritt auf die Straße, jetzt als große Gestalt aus Ästen und Rinde. Er verhandelt oder kämpft. Grauen-Probe: WK + Geistige Widerstandskraft gegen Unheimlich (1). Wer ihn schon an der Kreuzung gesehen hat, würfelt nicht erneut.

Lösungen

- **Ohne Kampf:** Ein Agent (Negotiator) oder ein Thaumaturg (Invoker) mit Verhandeln gegen Schwer (3) kann mit ihm reden, wenn die Gruppe seine Regeln kennt. Der Waldgänger lässt die Gruppe gehen, wenn sie drei Regeln einhält: nicht pfeifen, nicht rufen, nichts mitnehmen. Die Schwester bleibt im Wald. Der Citroën-Fahrer wird freigegeben, aber ohne Gedächtnis an die Straße. Die Gruppe kann die Regeln annehmen oder ablehnen. Lehnt sie ab, kommt es zum Kampf, oder der Waldgänger schließt die Straße, und die Gruppe findet den Weg erst nach Stunden wieder, müde und ohne die Schwester.
- **Mit Kampf:** Die Gruppe kämpft gegen den Waldgänger, bis er sich zurückzieht. Er stirbt nicht, aber er weicht. Der Kampf endet, wenn der Waldgänger mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat oder wenn die Gruppe Eisen oder Feuer am Waldrand einsetzt. Danach ist die Straße zu, die Schwester fort. Der Citroën-Fahrer flieht, wenn er kann, oder bleibt verwirrt zurück.
- **Der Preis:** Wer der Schwester in den Wald folgt, kommt allein zurück und weiß nicht, wie lange er fort war (siehe „Was der Tisch entscheidet“). Wer den Fahrer des Citroën mitnimmt, bekommt einen Zeugen, der sich an nichts erinnert, und einen schwarzen Citroën, nach dem der fremde Dienst sucht.

Epochenregeln: Keine Energiewaffen. Der Rüstmeister hat das übliche Magazin Brandmunition ausgegeben, aber gegen das Alte wirkt sie nicht; sie beruhigt höchstens die Gruppe. Gewöhnliche Waffen treffen den Waldgänger nach seinen Werten, doch wer schießt, bricht seine Regeln. Eisen, Feuer am Waldrand und links getragene Kleidung sind seine Schwächen. Salz hält vielleicht auf.

Gegner

Der Waldgänger. Die Werte stehen im Bedrohungsatlas unter „Waldgänger“ (Spielleiterbuch). Für diesen Einsatz gelten: Initiative 5; Angriff Äste und Wurzeln 4 + 4, Schaden 3, Fläche 3, oder Irreführung: Wer im Wald ist, würfelt Überleben gegen Schwer (3), sonst verirrt er sich; Verteidigung 4 im Wald, 2 außerhalb, Rüstung 2 (Rinde), LP 14; Grauen Unheimlich (1), Verstörend (2), wenn er ein Gesicht zeigt, das ein Charakter kennt; Besonderheit: Verhandelt. Ein Invoker oder Negotiator kann mit ihm reden, wenn er die Regeln kennt. Er hält jede Abmachung, wörtlich. Schwäche: Eisen, Feuer am Waldrand und ein Mensch, der seine Kleidung links herum trägt: Den kann er nicht irreführen.

Der Fahrer des Citroën

Profi · Menschen

Ein namenloser Mann des fremden Dienstes, etwa 40 Jahre alt. Er folgt dem Konvoi, weil sein Auftraggeber es will, und hat Angst vor dem Wald, seit die Straße auf keiner Karte steht. Er ist kein Kämpfer, sondern ein Beobachter, der zu lange gefolgt ist.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 7
Grauen	Keines
Besonderheit	Steht unter dem Einfluss des Waldes. Wer ihn anspricht, würfelt Auftreten oder Einschüchtern gegen Schwer (3), sonst antwortet er nicht
Schwäche	Flieht, wenn der Waldgänger weicht oder wenn er seine Waffe verliert. Erinnert sich an nichts, sobald er die Straße verlässt
Verhalten	Sitzt im Citroën, starrt in den Wald, reagiert kaum. Er will nur noch weg, aber der Wald lässt ihn nicht

Evelyn Marsh

Leiterin des Operativen Zweigs · Menschen

Die Leiterin des Operativen Zweigs, 47 Jahre alt. Sie spricht kurz und präzise, Französisch mit englischem Akzent. Sie weiß, dass der Transport kein reiner Routineauftrag ist, und sagt nur, was die Gruppe für ihren Auftrag braucht. Im Einsatz tritt sie kaum in Erscheinung, außer am Anfang und am Ende.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 9
Grauen	Keines
Besonderheit	Grundsatz: „Niemand kennt mehr, als er für seinen Auftrag braucht.“ Würfelt Täuschung und Menschenkenntnis mit 4 + 4
Schwäche	Verschweigt, dass sie den Schwestern erlaubt hat, die Illusion bis an den Rand zu treiben
Verhalten	Hält sich zurück, beobachtet, greift nur ein, wenn der Konvoi scheitert

Thomas Ashgrove

Major, Taktischer Zweig · Menschen

Der Major des Taktischen Zweigs, 50 Jahre alt. Ein Brite, der seit Kiruna 1953 weiß, dass es Dinge gibt, die nicht in Akten stehen. Sein Kompass zeigt nicht auf Risse, und das ist für ihn das Unheimlichste an diesem Einsatz. Er redet wie ein Offizier, der zu viele Namen nicht aufgeschrieben hat.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Karabiner 4 + 3, Schaden 4, oder Messer Nr. 1 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 12
Grauen	Keines
Besonderheit	Taktik 4 + 4, Führung 3 + 3. Trägt das Aschesilber-Messer Nr. 1
Schwäche	Schweigt über Kiruna und über das, was er im Wald spürt
Verhalten	Führt die Männer des Taktischen Zweigs, hält sich an den Auftrag, weicht nur, wenn die Ladung in Gefahr ist

Die Schwestern Lavigne

Illusionistinnen · Menschen

Zwei Zwillingsschwestern des Kollegiums, 27 Jahre alt, geboren 1931 in Lyon. Beide sind starke Illusionistinnen, unausgebildet im Feld, aber einander so nah, dass sie eine Illusion gemeinsam länger halten können als jede einzelne. Mal will die eine in den Wald und die andere nach Hause, mal umgekehrt. Wer am Ende geht, bleibt offen.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 8
Grauen	Keines
Besonderheit	Thaumaturgie 4 + 4, Illusionen. Können eine Illusion gemeinsam halten, solange eine wacht und die andere döst. Wer im Zimmer ist, sieht Wald an den Wänden
Schwäche	Drei Tage ohne Schlaf. Am dritten Tag würfeln sie alle Proben mit −2 Würfeln
Verhalten	Wechseln sich ab, streiten leise, sprechen im Schlaf. Die eine will bleiben, die andere will gehen

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Vier Lastwagen fuhren am 14. November 1958 durch Paris und am 17. November in die Vogesen. Niemand meldete etwas. Der Citroën wurde später bei Épinal gefunden, leer, der Fahrer saß daneben und erinnerte sich an nichts. Die französische Polizei schrieb es als Unfall.

Was O.D.I.N. bekommt: Ein neues Archiv in den Vogesen mit 48 Kristallen. Hort-3 Hamburg entsteht als Stützpunkt für die Zusammenarbeit von Operativem Zweig und Illusionisten. Marshs Bericht an den Rat ist drei Seiten lang und nennt keinen Namen.

Erfahrung: Rote Akte: 5 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, +1 je aufgenommenem Faden. Die Gruppe kann bis zu zwei Fäden aufnehmen: den Waldgänger und die Straße, die es nicht gibt, oder die Frage, wer die bleibende Schwester wirklich ist. Die Spielleitung hält die Fäden im Dienstbuch fest.

Dienstbuch: „November 1958: Gruppe Frachtbrief begleitete den Konvoi von Paris in die Vogesen. [Namen der Agenten] waren dabei. Die Lavigne-Schwestern hielten die Illusion. Am vierten Morgen fehlte eine. Der Name wurde auf Bitten von Marsh nicht in die Akte genommen. Wer zurückblieb, nennt sich Margot.“ Dazu die offenen Punkte aus „Was der Tisch entscheidet“: wie der Citroën abgeschüttelt wurde, wer in Reims blieb, ob jemand der Schwester in den Wald folgte, ob die Gruppe glaubt, dass die Bleibende wirklich Margot ist.

Übergabe: Wer stirbt, hinübergeht, ausbrennt, überläuft oder abtritt, wird durch einen Schützling ersetzt. Die Übergabe ist eine Szene nach den Regeln des Nachfolger-Systems (Kapitel 2). In diesem Einsatz stirbt

niemand zwangsläufig, aber der Wald kann jemanden für Stunden oder Tage verschlucken. Ein Agent, der fehlt, ohne tot zu sein, gibt Anlass für einen Eintrag ins Dienstbuch.

Der offene Faden: Die Straße, die es nicht gibt, steht auf keiner Karte. Wenn 1976 die Kristalle aus den Vogesen nach Nordlicht gehen, kann die Spielleitung den Faden aufnehmen; Pflicht ist es nicht. Wer der Straße später folgt, kommt anders zurück. Ob die Bleibende Margot ist, wird nie gelöst. Der Name der anderen steht in keiner Akte.

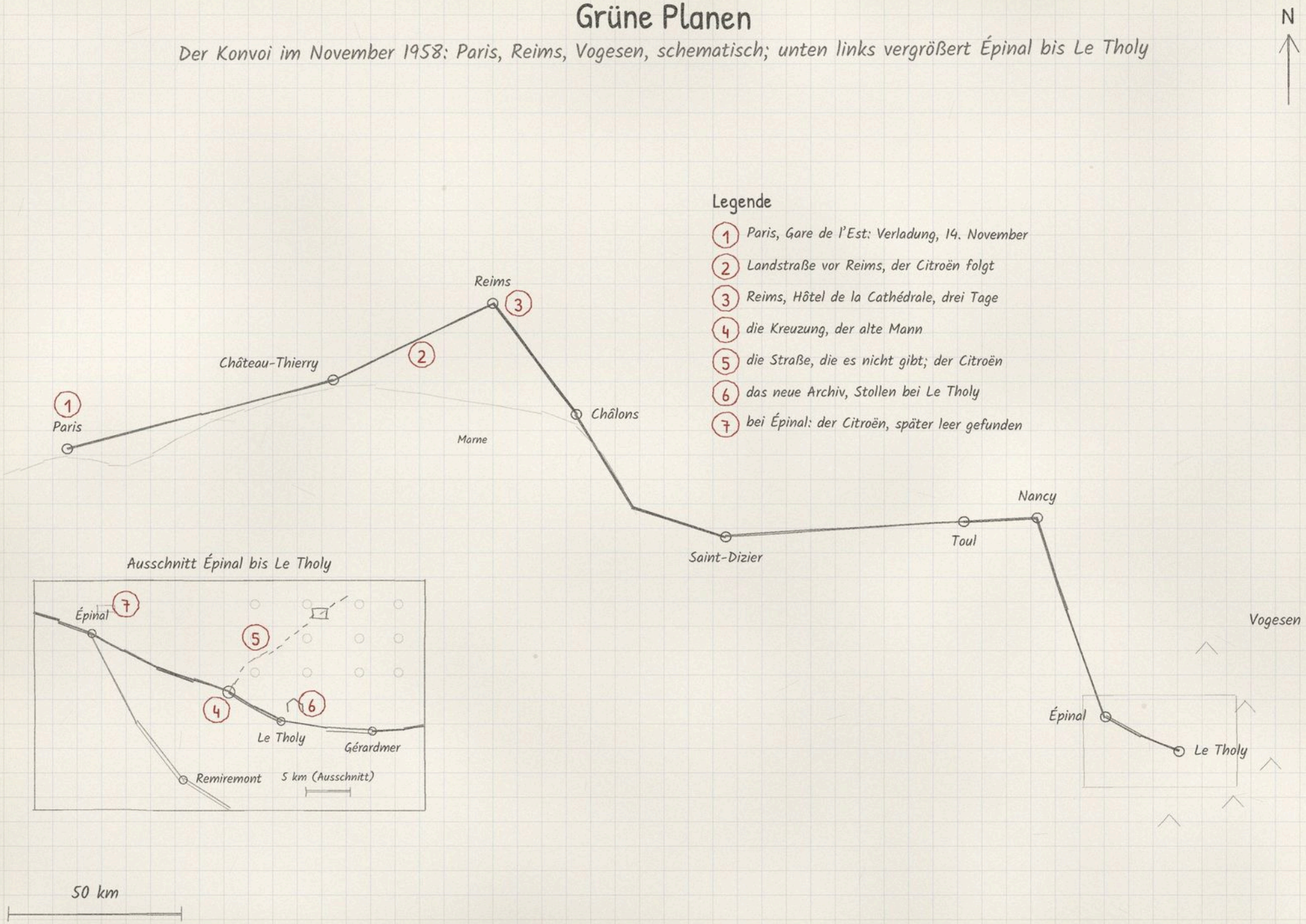
Bis zum nächsten Einsatz: Im Winter 1958/59 erhält die Gruppe eine Karte aus Frankreich, ohne Absender. Auf der Rückseite steht nur: „Die Wälder sind still.“ Der nächste Einsatz beginnt im Herbst 1959 in der Kammer in Wales.

HANDOUTS UND KARTE

- N22: Marsh an den Rat, 1958. Ein Brief, maschinengeschrieben, ohne Kopie. Die Gruppe sieht Marsh schreiben und versiegeln oder bekommt den Brief als Spielleitungs-Handout im Nachspiel.
- N23: Personalakte Lavigne, 1958. Karteikarte mit zwei Fotos und einem gestrichenen Vornamen. Marsh zeigt sie der Gruppe im Nachspiel, nachdem ein Vorname gestrichen ist.
- N24: Ladeliste des Konvois, 48 Positionen. Frachtliste, handschriftlich, mit Stempel des Kollegiums. Liegt bei den Frachtpapieren des Fahrers des ersten Wagens am Gare de l’Est.
- K7: Karte mit Paris, Reims, den Vogesen, der Waldstraße und dem neuen Archiv.

Grüne Planen

Der Konvoi im November 1958: Paris, Reims, Vogesen, schematisch; unten links vergrößert Épinal bis Le Tholy



Einsatz 8: Die zwölfte Partei

HERBST 1959 BIS 1961
Aktenfarbe Schwarz für Teil A, Grau für Teil B · **Ursprung** die Stimme, dazu die Menschen · **Im Mittelpunkt** Thaumaturg in Teil A, Agent als Negotiator in Teil B

Nach dem Konvoi 1958 bleibt die Gruppe Frachtbrief für den Rat verfügbar. Ein Jahr später bittet das Kollegium um Wachen für eine alte Frau, die einen Kreis lesen will. Was als Ehrenwache beginnt, wird zur Zeugenschaft an einer Tür, die keine Tür ist.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1959 bis 1961	Kammer in Wales, elf Hauptstädte, Genf, Lissabon, Oxford	die Stimme, dazu die Menschen	3 bis 4 Sitzungen

Worum es geht

Margaret Holloway, Gründerin des Kollegiums, hat in der Kammer in Wales jahrzehntelang die Kreise gelesen. Im Herbst 1959, mit siebzig Jahren, will sie den siebten Kreis lesen. Sie hat das Kollegium gebeten, Wachen zu stellen, die nicht zum Kollegium gehören. Die Archivare haben den Rat gebeten, die Gruppe Frachtbrief zu schicken. Es ist eine Ehrenwache, kein Kampfauftrag.

Holloway hat einen Assistenten, den die Archivare nur den Hüter nennen. Er ist 28, seit zehn Jahren in der Kammer, still, genau, liest ihr die Kristalle vor. Sie wird mit ihm in den dritten Stollen gehen. Was dort geschieht, weiß niemand. Holloway sagt, sie werde lesen. Die Archivare sagen, es sei wie immer. Aber die Gruppe ist nicht wegen des Lesens da. Sie ist da, weil etwas an der Stahltür nicht stimmt. Die Archivare haben es nicht gesagt, aber die Gruppe spürt es: Die Tür ist kalt, aber nicht kalt wie Stahl.

Im Januar 1960 beginnt Teil B. Ein Mann, der nur Diplomat genannt wird, reist im Auftrag des Rates durch elf Hauptstädte. Er verhandelt über etwas, das er nicht benennt. Er unterschreibt nichts. Er will, dass nichts geschieht, was eine Regierung zum Nein zwingt. Die Gruppe reist mit ihm, nicht als Leibwache, sondern als Unsichtbare. Sie lässt Vorfälle verschwinden: einen Ministersohn, der einen Riss gesehen hat; einen Journalisten mit einem Foto; einen Beobachter eines fremden Dienstes. Die Welt soll nicht merken, dass über sie verhandelt wird.

Was wirklich geschah

Vorgeschichte: Seit 1923 führt Margaret Holloway das Kristallbuch. Sie hat die sieben Kreise von Anatolien, Peru und dem Himalaya zusammengeführt. Der siebte Kreis ist der letzte, den sie nie vollständig gelesen hat. In ihren Tagebüchern stehen Notizen. Sie weiß seit Jahren, dass die Tür im dritten Stollen keine Tür ist, sondern eine Schwelle. Sie hat nie gesagt, was dahinter liegt. Am Rand ihres letzten Tagebuchs steht: „Wir übersetzen nicht. Wir sprechen nach. Das ist der ganze Unterschied, und er wird uns eines Tages umbringen."

Teil A, Herbst 1959: Holloway liest mit dem Hüter den siebten Kreis. Die Gruppe hält Wache im Stollen. Die Tür öffnet sich. Dahinter ist Nebel und eine Lampe, weit entfernt. Holloway geht hindurch. Der Hüter bleibt zurück. Er spricht nie wieder. Er summt. Die Archivare schließen die Tür. Am 3. Dezember, drei Uhr, öffnen sie die Stahltür und legen den ersten Brief auf die Schwelle. Es ist der Brief von Diplomat. Niemand von der Gruppe liest ihn. Die Antwort kommt in Hollowys Handschrift.

Die falsche Fährte: Die Archivare behaupten, Holloway sei nur in eine andere Kammer gegangen, um dort zu lesen. Sie sagen, der Hüter habe einen Schock. Sie sagen, die Tür sei immer schon da gewesen. Die Gruppe soll glauben, es sei eine Prüfung, ein Ritual, eine innere Angelegenheit des Kollegiums. Es ist keine. Holloway ist

fort. Die Antwort kommt in Holloways Handschrift. Ob sie schreibt, lebt oder liest, bleibt offen.

Teil B, 1960 bis 1961: Diplomat, ehemaliger Botschaftssekretär aus Wien, geboren 1906, verhandelt im Auftrag des Rates mit elf Regierungen. Er spricht vier Sprachen, in keiner laut. Er verhandelt über das Schleierprotokoll: keine Regierung erkennt O.D.I.N. an, keine behindert es, O.D.I.N. hält das Übernatürliche fern. Keine Unterschriften. Er sagt einmal: „Ich verhandle mit elf Regierungen und mit jemandem, der nicht von hier ist.“ Wer die zwölfte Partei ist, sagt er nicht. Im Dezember 1960 legt er den zweiten Brief auf die Schwelle. Der Brief bleibt ungelesen. Am Tag des Inkrafttretens, 1961, stirbt Arthur Penhallow, Magister des Kollegiums, in Oxford. Die Zahlenstation beginnt zu senden. Die Registratur wird Ermittlungszweig, Hallström bekommt einen Sitz neben dem Rat. Diplomat bekommt einen neuen Namen und eine Wohnung in Lissabon.

Der offene Faden: Die zwölfte Partei bleibt ungenannt. Die Gruppe kann ahnen, dass es die Stimme ist, oder etwas, das durch Holloways Tür gekommen ist, oder die Loge, oder die Kongregation. Sie erfährt es nicht. Der Faden führt in die Grauen Akten, zu den offenen Fragen der zwölften Partei, und in die kommenden Jahre, wenn die Briefe an der Stahltür beantwortet werden.

WAS FESTSTEHT

- **Holloway geht durch die Tür.** Der Tisch kann sie nicht aufhalten. Will ein Spieler sie festhalten, greift er ins Leere, oder er zahlt einen Preis: Belastung, ein Jahr, eine Erinnerung.
- **Der Hüter schweigt und summt.** Er spricht nie wieder. Er summt seit der Nacht, in der Holloway ging.
- **Holloways Tagebücher enden.** Die letzten Seiten sind beschrieben, dann leer.
- **Diplomats Brief ist der erste.** Er wird am 3. Dezember 1959 auf die Schwelle gelegt. Niemand von der Gruppe liest ihn. Will jemand lesen, ist die Seite für ihn leer und warm.
- **Elf Regierungen stimmen zu, ohne Unterschrift.** Die Gruppe kann verhandeln, vermitteln, verhindern, dass jemand Nein sagt. Die Zustimmung selbst steht fest.
- **Die zwölfte Partei bleibt ungenannt.** Diplomat nennt sie nicht. Keine Akte nennt sie.
- **Penhallow stirbt am Tag des Inkrafttretens.** Die Gruppe kann ihn nicht retten. Sie kann bei ihm sein.
- **Die Zahlenstation beginnt zu senden.** In der Nacht nach dem Inkrafttreten, drei Uhr, Fünfergruppen, Englisch, Agnes Linds Stimme.
- **Die Registratur wird Ermittlungszweig.** Hallström bekommt einen Sitz neben dem Rat.
- **Diplomat bekommt einen neuen Namen und eine Wohnung in Lissabon.** Der Name wird nie genannt. Die Gruppe kann ihn zum Bahnhof bringen.

Die Spielleitung hält diese Punkte mit Umweg, Preis und Zeugenschaft. Will der Tisch Holloway aufhalten, findet die Welt einen anderen Weg: Holloway geht an einem anderen Tag, oder die Tür öffnet sich, wenn die Gruppe schläft. Will der Tisch den Brief lesen, ist die Seite leer und warm, und ein Spieler verliert eine Stunde Erinnerung. Will der Tisch Penhallow retten, findet kein Arzt eine Ursache, und er stirbt am selben Abend, vielleicht in den Armen eines Agenten. Nie bestrafen, immer tragisch machen. Wer die Zeitleiste kennt, spielt nicht gegen sie, sondern in ihr.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Ob jemand durch die Tür sieht oder hindurchgeht.** Wer hindurchgeht, ist drüben. Der Schützling übernimmt. Wer nur sieht, würfelt Grauen. Die Folge: Der Blick durch die Tür wird zur Erinnerung, die der Agent nie vergisst.
- **Welche Hauptstädte wie gewonnen werden.** Der Tisch wählt, in welcher Stadt die Gruppe eingreift, welche sie nur beobachtet, welche sie fast scheitern lässt. Die Folge: In einer Stadt, die die Gruppe rettet, entsteht ein stiller Kontakt oder eine Schuld, die später einmal eingefordert werden kann.
- **Ob die Gruppe den Brief öffnen will.** Will sie, ist die Seite leer und warm. Die Folge: Der Agent, der es versucht, trägt die Wärme in den Händen und erkennt sie wieder, wann immer er vor der Stahltür steht.
- **Wer die erste Sendung der Zahlenstation mitschreibt.** Der Tisch entscheidet, welcher Agent das Kurzwellenfunkgerät bedient und die Fünfergruppen notiert. Die Folge: Diese Mitschrift wird Handout N27, und der Agent wird später in Einsatz 10 derjenige sein, der die letzte Sendung erkennt.

Personen

Margaret Holloway, 70

Gründerin des Kollegiums, Orientalistin aus Oxford. Will den siebten Kreis lesen. Weiß, dass sie geht. Verschweigt, was hinter der Tür ist. Redet wie eine Lehrerin, die Abschied nimmt: ruhig, präzise, ohne Eile.

Der Hüter, 28

Assistent Holloways, seit zehn Jahren in der Kammer. Will ihr dienen, bis sie geht. Weiß, dass er nicht mitgehen darf. Verschweigt nichts, aber er redet fast nie. Nach der Tür summt er nur noch.

Diplomat, 53 bis 55

Ehemaliger Botschaftssekretär aus Wien. Will das Schleierprotokoll, ohne dass jemand Nein sagt. Weiß, wer die zwölfte Partei ist. Verschweigt es. Redet leise, höflich, in Andeutungen. Trägt einen Füller, mit dem er nie unterschreibt.

Arthur Penhallow, 54 bis 56

Magister des Kollegiums, erster Magister von 1928. Will das Protokoll, weil er glaubt, es schütze die Kammer. Weiß, dass er stirbt. Verschweigt es. Redet wie ein Mann, der seine eigene Totenwache hält.

Viktor Hallström, 58 bis 60

Leiter der Registratur. Will die Akten, die aus den Verhandlungen entstehen. Erkennt die Stimme der Zahlenstation, als sie kommt. Verschweigt, was er 1938 in Solberg hörte. Redet knapp, schwedisch, mit langen Pausen.

Evelyn Marsh, 48 bis 50

Leiterin des Operativen Zweigs. Will, dass die Vorfälle verschwinden, ohne dass jemand stirbt. Weiß, dass die Gruppe besser ist als ihre Legenden. Verschweigt, wie viele Legenden sie selbst getragen hat. Redet leise, britisch, mit der Schärfe einer Näherin, die Stoff prüft.

Die Setzerin, 24

Arbeitet im Kinderzimmer der Druckerei. Will, dass die Legenden sauber sind. Weiß nicht, worum es geht. Verschweigt, dass sie Angst vor der Kammer hat. Redet jung, schnell, zürichdeutsch. Im Jahr 1961, vor der Abreise nach Oxford, sitzt sie mit der Gruppe in der Druckerei und legt die Legenden für die letzten Verhandlungstage auf: Pässe, Hotelrechnungen, ein Telegramm an eine erfundene Tante in Basel.

Ein Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes, 40

Brite, ältester Partnerdienst. Will, dass das Protokoll kommt, weil er dann weniger zu tun hat. Weiß, dass seine Regierung zustimmen wird. Verschweigt, dass er die Gruppe beobachten soll. Redet wie ein Offizier, der zu viel Tee getrunken hat.

Briefing

„Das Kollegium bittet um Wachen, die nicht zum Kollegium gehören. Margaret Holloway liest den siebten Kreis. Sie will nicht, dass jemand zusieht. Sie will, dass jemand die Stollen hält. Tut das. Fragt nicht, was hinter der Tür ist. Haltet jeden auf, der hinein will. Auch euch selbst.“

Evelyn Marsh, 1959

Was die Gruppe bekommt: Für Teil A Grubenlampen, Salzsäckchen, eine Skizze des dritten Stollens, keine Waffen. Für Teil B Legenden aus der Druckerei, Reisegeld in Pfund, Franken, D-Mark, Schilling, Kronen, einen Koffer mit Wechselkleidung, einen Mietwagen mit Papieren.

Spesen: Pro Person und Woche etwa 40 Pfund, dazu Übernachtung in Mittelklassehotels. Am Tisch in Landeswährung.

Anfordern: Für Teil A nichts, was das Kollegium nicht kennt; das Magazin Brandmunition, das der Rüstmeister wie für jeden Einsatz ausgibt, bleibt im Wagen, denn das Kollegium will keine Waffen im Stollen. Für Teil B ein tragbares Tonbandgerät, eine Minox, ein

Kurzwellenfunkgerät für die Nacht, in der die Zahlenstation beginnt.

Teil B, Januar 1960. Die Gruppe bekommt ein Fernschreiben des Rates:

„DIPLOMAT REIST AB SOFORT MIT BEGLEITUNG. BEGLEITUNG SIEHT NICHTS, HOERT NICHTS, UNTERSCHREIBT NICHTS. VORFAELLE UNTERWEGS SIND ZU BEREINIGEN, BEVOR EINE REGIERUNG DAVON ERFAEHRT. KEINE AKTEN UEBER DIE VERHANDLUNGEN. LEGENDEN UEBER ZUERICH.“

Fernschreiben des Rates, Januar 1960

Die Knoten

Die Knoten verteilen sich auf zwei Teile. Teil A spielt in der Kammer, Teil B auf den Reisen. Jeder Knoten trägt mindestens drei Hinweise.

Knoten 1: Holloways Studierstube

Eine kleine Kammer im ersten Stollen, Bücher, Kristallbuch, 31 Tagebücher. Holloway sitzt hier, wenn sie nicht liest. Sie empfängt die Gruppe, höflich, ohne Zeit zu verlieren.

- **Hinweis:** Die Tagebücher 1923 bis 1959 stehen im Regal. Der letzte Band ist aufgeschlagen, die Seite beschrieben, die nächsten leer. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Eine Randnotiz liegt auf dem Tisch: „Wir übersetzen nicht. Wir sprechen nach.“ (Handout N25, führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg findet mit **Okkultismus gegen Schwer (3)** heraus, dass die Kreise in Holloways Zeichnungen nicht zum Lesen gedacht sind, sondern zum Nachsprechen. (führt zu: Schlussfolgerung 1)

Probe: Okkultismus gegen Schwer (3) oder **Thaumaturgie gegen Schwer (3)**.

Besonders gut für: Thaumaturg.

Knoten 2: Der dritte Stollen

Ein schmaler Stollen, tief im Berg, feuchte Wände, Grubenlampen. Am Ende die Stahltür, davor ein Bannkreis, den Holloway selbst gezogen hat. Die Tür ist kalt, aber nicht kalt wie Stahl.

- **Hinweis:** Der Bannkreis ist von innen gezogen, nicht von außen. Ein Thaumaturg mit **Ritualismus gegen Machbar (2)** sieht, dass der Kreis nicht schützt, sondern einlädt. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Die Tür ist zu. Sie hat keinen Griff, kein Schloss, keine Scharniere. Sie ist einfach da. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Ein Investigator mit **Wahrnehmung gegen Schwer (3)** erkennt, dass die Luft vor der Tür stiller ist als im Rest des Stollens. (führt zu: Schlussfolgerung 1)

Probe: Ritualismus gegen Machbar (2) oder **Wahrnehmung gegen Schwer (3)**.

Besonders gut für: Thaumaturg, Investigator.

Knoten 3: Die Archivarskammer

Ein Raum im zweiten Stollen, Regale mit Kisten, ein Tisch, ein Kurzwellenfunkgerät. Die Archivare führen hier das Kristallbuch der Kammer und verwahren die Schlüssel der Stollen. Sie sind höflich, aber verschlossen.

- **Hinweis:** Auf dem Tisch liegt eine Skizze des Stollens, die Tür eingezeichnet, der Bannkreis von innen. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Die Archivare sprechen von „der Antwort“, nicht von „den Antworten“. Ein Agent mit **Menschenkenntnis gegen Machbar (2)** merkt, dass sie mehr wissen. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein Archivar sagt: „Der erste Brief wird im Dezember gelegt. Er ist schon geschrieben.“ (führt zu: Schlussfolgerung 2)

Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2) oder **Ermittlung gegen Schwer (3)**.

Besonders gut für: Agent, Investigator.

Knoten 4: Genf, Diplomats Standquartier

Teil B beginnt im Januar 1960. Diplomat behält zwei Jahre lang dasselbe Zimmer in einem Hotel am Genfer See und fährt von dort in die Hauptstädte. Auf dem Schreibtisch liegen ein Füller, mit dem er nie unterschreibt, und ein kleines Notizbuch mit elf Städten, das er nie aus den Augen lässt, aber manchmal auf dem Tisch liegen lässt. Hierher kommen die Telegramme aus den Hauptstädten.

- **Hinweis:** Die elf Städte stehen in der Reihenfolge der Reise: London, Paris, Bonn, Rom, Den Haag, Brüssel, Bern, Wien, Stockholm, Oslo, Kopenhagen. (Handout N26, führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Die zwölfte Zeile ist leer, aber das Papier ist an der Stelle glatt, als wäre oft darüber gestrichen worden. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein Agent mit **Kryptografie gegen Schwer (3)** erkennt, dass die Kürzel neben den Städten nicht

Daten sind, sondern Zuständigkeiten. (führt zu: Schlussfolgerung 2)

- **Hinweis:** Ein Telegramm aus London: Der Sohn eines Ministers erzählt in seinem Club von einem Riss, den er gesehen hat. Ein Agent mit **Überzeugen gegen Schwer (3)** bringt ihn in London zum Schweigen, ohne dass er es merkt. (führt zu: Schlussfolgerung 3)

Probe: Kryptografie gegen Schwer (3) oder **Überzeugen gegen Schwer (3)**.

Besonders gut für: Agent, Investigator.

Dezember 1960: Diplomat fährt mit der Gruppe nach Wales. In der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember, um drei Uhr, öffnen die Archivare die Stahltür, und Diplomat legt seinen zweiten Brief auf die Schwelle. Niemand von der Gruppe liest ihn. Der Hüter steht dabei und summt.

Knoten 5: Wien, das Café gegenüber

Diplomat verhandelt am Ballhausplatz. Im Café gegenüber sitzen jeden Nachmittag zwei Männer: ein Beobachter eines fremden Dienstes mit einer Kamera und ein Engländer mit einer Zeitung. Im Hotel der Gruppe wohnt ein Journalist aus Paris, der ein Foto verkaufen will.

- **Hinweis:** Der Beobachter des fremden Dienstes fotografiert jeden, der das Haus am Ballhausplatz betritt, und schreibt mit. Ein Scientist mit **Technik gegen Schwer (3)** kann den Film in seiner Kamera belichten oder sein Tonband löschen. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Der Journalist aus Paris hat einen Riss fotografiert und will den Abzug an eine Wiener Zeitung verkaufen. Ein Agent mit **Fingerfertigkeit gegen Schwer (3)** tauscht den Film aus, bevor er im Labor ist. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Der Engländer liest seit drei Tagen dieselbe Zeitung. Ein Soldier oder Investigator mit **Wahrnehmung gegen Machbar (2)** erkennt einen Verbindungsoffizier, der die Gruppe beobachtet. (führt zu: Konfrontation, Teil B)

Probe: Technik gegen Schwer (3), **Fingerfertigkeit gegen Schwer (3)** oder **Wahrnehmung gegen Machbar (2)**.

Besonders gut für: Scientist, Agent, Soldier.

Knoten 6: Oxford, der Tag des Inkrafttretens

Am Tag des Inkrafttretens reist die Gruppe mit Diplomat nach Oxford. Arthur Penhallow, Magister des Kollegiums, sitzt am Fenster seines Studierzimmers, das Kristallbuch aufgeschlagen, und sagt: „1928 habe ich drei Minuten gebrannt. Heute ist es genug.“ Er stirbt am Abend, still, ohne eine Ursache, die ein Arzt findet. Die Gruppe kann bei ihm sein. Diese Szene trägt keinen Hinweis; sie ist Zeugenschaft. In der Nacht danach stellt die Gruppe im Hotel das Kurzwellenfunkgerät auf.

- **Hinweis:** Um drei Uhr kommt die erste Sendung: Fünfergruppen, Englisch, eine Frauenstimme. (Handout N27, führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Ein Psion mit **Telepathie gegen Schwer (3)** hört die Stimme als eine, die er kennt, aber nicht einordnen kann. Wer zu den Einunddreißig gehört, denkt an einen Flur in Solberg. (führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Ein Investigator mit **Kryptografie gegen Schwer (3)** erkennt, dass die Gruppen kein Zufall sind, sondern ein Muster, das sich nicht lesen lässt. Hallström will die Mitschrift sehen. (führt zu: Knoten 7)

Probe: Telepathie gegen Schwer (3) oder **Kryptografie gegen Schwer (3)**.

Besonders gut für: Psion, Investigator.

Knoten 7: Stockholm, die Aufnahme

Nach der ersten Sendung bittet Hallström die Gruppe nach Stockholm. Er spielt ihr eine alte Radioaufnahme vor, die 1948 mit der Kiste des Ahnenerbes in die Registratur kam: die Stimme der Nachtschwester Agnes Lind, aufgenommen 1937 im Sanatorium Solberg.

- **Hinweis:** Die Aufnahme ist verrauscht, aber die Stimme ist ruhig und deutlich. Sie spricht Schwedisch. Es ist die Stimme aus dem Funkgerät. (führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Hallström sagt: „Sie war die Nachtschwester in Solberg. Seit der Nacht im Dezember 1938 ist sie fort.“ (führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Ein Investigator mit **Ermittlung gegen Schwer (3)** findet in Hallströms Notizbuch einen Vermerk vom Morgen nach der ersten Sendung: „Dieselbe Stimme. Abwarten.“ (führt zu: Schlussfolgerung 4)

Probe: Ermittlung gegen Schwer (3).

Besonders gut für: Investigator.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. **Die Tür ist kein Ritual, sondern eine Schwelle.** Hinweise: Holloways Randnotiz (Knoten 1), der Bannkreis von innen (Knoten 2), die Skizze der Archivare (Knoten 3).

2. **Diplomat verhandelt mit elf Regierungen und einer zwölften Partei.** Hinweise: die leere Zeile im Reisekalender (Knoten 4), die Kürzel neben den Städten (Knoten 4), der erste Brief im Dezember (Knoten 3).

3. **Das Protokoll muss kommen, weil die Welt sonst hinsieht.** Hinweise: der Ministersohn aus London (Knoten 4), der Journalist aus Paris (Knoten 5), der Beobachter in Wien (Knoten 5).

4. **Die Stimme ist bekannt.** Hinweise: die erste Sendung (Knoten 6), die Stimme, die ein Psion kennt (Knoten 6), die Aufnahme von 1937 und Hallströms Vermerk (Knoten 7).

Eskalation

In der Kammer: Wenn die Gruppe zu langsam ist oder sich einmischt, öffnet sich die Tür früher. Die Archivare werden nervös. Der Hüter schläft nicht mehr. In der Nacht, wenn die Gruppe schläft, geht Holloway allein. Die Gruppe findet am Morgen die Tür geschlossen, den Hüter davor, summend, und den Boden vor der Schwelle warm. Wer die Tür später offen sieht, würfelt wie in der Konfrontation **WK + Geistige Widerstandskraft gegen Grauenhaft (3)**.

In den Hauptstädten: Wenn die Gruppe einen Vorfall nicht verhindert, wird es laut. Ein Ministersohn erzählt es der Zeitung. Ein Journalist entwickelt das Foto und sieht den Riss. Ein Beobachter meldet es seinem Dienst. Die Verhandlungen geraten ins Stocken. Diplomat wird kälter. Die Behörden der Zeit greifen ein, denn vor 1961 gibt es kein Schleierprotokoll. Polizei, Zoll, Geheimdienste verhaften, verhören, beschlagnahmen. Der Preis ist Vertrauen bei Marsh und Diplomat.

Die Zahlenstation: Wenn niemand mitschreibt, sendet die Station trotzdem. Die Folge: O.D.I.N. bekommt die Mitschrift später, von einem Horchposten. Der Faden wird dünner, aber er reißt nicht.

Die Konfrontation

Teil A: Der Schauplatz

Der dritte Stollen, vor der Stahltür, in der Nacht vom 12. auf den 13. November 1959, drei Uhr. Holloway steht vor der Tür. Der Hüter neben ihr. Die Archivare warten am Eingang des Stollens. Die Gruppe hält Wache. Die Grubenlampen brennen ruhig. Die Luft ist kalt und still. (Karte K2)

Teil A: Ablauf in Schritten

1. Holloway liest den siebten Kreis. Die Grubenlampen flackern.

2. Die Tür öffnet sich. Dahinter Nebel, eine Lampe in der Ferne. Wer hindurchsieht, würfelt **WK + Geistige Widerstandskraft gegen Grauenhaft (3)**.

3. Holloway geht. Der Hüter bleibt. Von dieser Nacht an summt er.

4. Die Tür schließt sich. Die Archivare verriegeln den Stollen.

5. Drei Wochen später, in der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember 1959 um drei Uhr, öffnen die Archivare die Stahltür und legen Diplomats Brief auf die Schwelle. Die Gruppe hält wieder Wache. Niemand von ihr liest den Brief. Die Antwort kommt in Holloways Handschrift.

Teil A: Lösungen

Ohne Kampf: Die Gruppe hält den Stollen. Sie sieht nicht hin. Sie hält jeden auf, der hinein will, auch sich selbst. Sie ist Zeuge.

Mit Kampf: Es gibt nichts zu bekämpfen. Wer die Tür schließen will, findet keinen Griff. Wer den Hüter schlagen will, trifft ins Leere. Der einzige Kampf ist der gegen die eigene Neugier.

Teil B: Der Schauplatz

Wien, das Café gegenüber dem Ballhausplatz, Februar 1961. Der Verbindungsoffizier des britischen Dienstes setzt sich unaufgefordert an den Tisch der Gruppe. Er hat gesehen, wie der Film des Beobachters schwarz wurde oder wie der Journalist seinen Abzug verlor. Er kennt zwei der Legenden. Keine Karte.

Teil B: Ablauf in Schritten

1. Er bestellt Tee, lobt die Legenden und nennt einen Namen, der auf keiner steht.

2. Er fragt, wer den Film belichtet hat. Er braucht die Antwort für seinen Bericht nach London.

3. Er erwähnt, dass die österreichische Staatspolizei nach Ausländern fragt, die Kameras beschädigen.

4. Er wartet auf ein Angebot.

Teil B: Lösungen

Ohne Kampf: Ein Agent mit **Verhandeln gegen Schwer (3)** oder **Täuschung gegen Schwer (3)** bringt ihn dazu, einen Bericht ohne Namen zu schreiben. Preis: eine

Schuld beim britischen Dienst, die später eingefordert wird.

Mit Gewalt: Wer ihm die Notizen abnimmt oder ihn festhält, hat keinen Schleier, denn das Protokoll gilt noch nicht. Die Staatspolizei verhaftet, verhört, beschlagnahmt. Diplomat verliert Wien für Wochen, Marsh verliert Vertrauen in die Gruppe. Die Zustimmung Wiens kommt trotzdem, später und teurer.

Gegner

Der Hüter

Assistent Holloways · Kammer in Wales

Ein stiller, genauer Mann, der seit zehn Jahren in der Kammer dient. Nach Holloways Gang spricht er nie wieder. Er summt.

Wert	Angabe
Initiative	2
Angriff	Keiner
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 6
Grauen	Unheimlich (1), wenn man ihn zum ersten Mal summen hört
Besonderheit	Summt seit der Nacht, in der Holloway ging, eine Melodie, die niemand kennt. Spricht nie wieder.
Schwäche	Kann nicht kämpfen. Lässt sich nicht festhalten.
Verhalten	Steht, summt, starrt auf die Tür. Reagiert auf nichts.
Was bleibt	Ein Zeuge, der nicht spricht. Ein offener Faden zur Kammer.

Der Verbindungsoffizier des Partnerdienstes: **Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes** (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch).

Die Archivare: **Fanatiker** (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch), wenn sie die Gruppe als Bedrohung sehen. Sonst **Zeugen**, die mehr wissen, als sie sagen.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Nichts. Die Kammer bleibt still. Die Verhandlungen bleiben geheim. Die Welt merkt nicht, dass ein Schleierprotokoll entsteht.

Was O.D.I.N. bekommt: Das Schleierprotokoll, die Zahlenstation, den Ermittlungszweig, einen Sitz für Hallström neben dem Rat, einen neuen Namen für Diplomat, eine Wohnung in Lissabon.

Erfahrung: Einmal für beide Teile, nach der höheren Farbe: Schwarze Akte: 7 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, dazu +1 je aufgenommenem Faden. Die Fäden: die zwölfte Partei (offen), Holloways Brief (offen), die Zahlenstation (offen).

Dienstbuch: „Herbst 1959: Holloway geht durch die Tür. Der Hüter bleibt. 3. Dezember 1959: erster Brief auf der Schwelle, der von Diplomat. 1960 bis 1961: elf Hauptstädte, keine Unterschrift. 1961: Schleierprotokoll. Penhallow stirbt. Zahlenstation beginnt. Die Gruppe hielt Wache, reiste mit, schrieb die erste Sendung mit oder nicht.“

Übergabe: Wenn ein Agent durch die Tür geht, übernimmt sein Schützling. Der Schützling erhält die Hälfte der EP, die der Mentor seit der Benennung bekam, mindestens die Mindest-EP des laufenden Abschnitts, dazu ein Vermächtnis: +1 auf eine Fertigkeit des Mentors oder ein Gegenstand oder ein Kontakt.

Der offene Faden: Die zwölfte Partei. Wer sie ist, bleibt ungenannt. Der Faden führt in die Grauen Akten, zu den offenen Fragen der zwölften Partei, und in „Die Tür“, Mission 9: 2027 liegen an der Stahltür Holloways Brief und Diplomats Satz.

Bis zum nächsten Einsatz: 1960: Von den Einunddreißig leben noch 22. Die Lavigne, die sich Margot nennt, heiratet. 1961: Die Setzerin beginnt im Kinderzimmer. Hort-4 Oxford entsteht. Im September braucht ein Trupp bei Lima drei Tage zu Fuß zu einem Riss, der danach zu ist; Ashgrove schreibt: „Ich will Männer, die fallen können.“ Noch 1961 bildet der Zweig die ersten Shadow Paratroopers aus. Ekberg verlässt das Institut ohne Abschied. 1962: Nachtigall in Wien, Britt Holm fährt am 21. Dezember in den Harz und kommt nicht zurück. 1963: Berglund, Neuro-Helm Mk. I, Helmtag. 1964 bis 1966: Hort-5 Wien, Lehrhelm, Hort-6 Lagos. 1968: Lüttich, Adeyemi, Dorje stirbt. 1969: Einsatz 9, „Elster“.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout N25: Holloways Randnotiz 1959. Gefunden in Holloways Studierstube.
- Handout N26: Diplomats Reisekalender 1960/61. Liegt in Diplomats Notizbuch, das er nie aus den Augen lässt.
- Handout N27: Mitschrift der ersten Sendung 1961. Geschrieben von dem Agenten, der das Kurzwellenfunkgerät bedient.
- Handout N28: Fernschreiben des Rates: Die Registratur wird Ermittlungszweig. Kommt 1961 nach dem Inkrafttreten; die Gruppe liest es bei Hallström in Stockholm (Knoten 7).
- Karte: K2, die Kammer in Wales im Schnitt, mit dem dritten Stollen und der Stahltür.

Zwischenjahre

1954

Der Taktische Zweig entsteht aus der Eskorte. Lager Ashgrove in den Highlands, sechs Monate Ausbildung. Die Amerikaner richten STILLWATER ein. In der Sowjetunion entsteht die Arbeitsgruppe Psychotronik, später Abteilung 13. In Bergen findet Astrid Solheim, Uhrmacherin, einen Kristall in einer Taschenuhr. Sie hört das Flüstern als Takt.

In Lissabon findet eine geschlossene Auktion statt. Kein Auktionshaus. Keine Kataloge. Ein Saal im Hinterhaus eines Antiquitätenhändlers, nach Einbruch der Dunkelheit, drei Bieter: zwei Privatsammler und ein Agent der Gruppe, der für das Kollegium bietet. Angeboten werden drei Kristalle aus Anatolien. Weil die Versteigerung erst nach Einbruch der Dunkelheit beginnt, nennt der Händler sie „den Abend“.

Mögliche Szene: Ein Agent der Gruppe sitzt im Saal. Er trägt einen unauffälligen Anzug und eine Nummer aus Pappe. Die Kristalle liegen in Bleikästen auf einem Tisch aus Nussbaum. Der Auktionator spricht leise. Die Gebote steigen in kleinen Schritten. Bei einem Kristall bleibt der Raum still. Er ist milchig und klein. Zwei Bieter heben die Hand. Jeder der drei Bieter bekommt einen Stein; welchen der Agent ersteigert und was er dafür zahlt, entscheidet der Tisch. Was er auf dem Weg zum Hafen erlebt und wem er den Koffer übergibt, erzählt der Spieler.

1956

Astrid Solheim ist zweiundzwanzig. Sie ist Uhrmacherin aus Bergen. Sie hat einen Kristall in einer Taschenuhr gefunden und das Flüstern als Takt gehört. Jetzt sitzt sie in der Kammer in Wales. Das Kollegium hat sie aufgenommen. Sie ist die erste Chronomancerin. Penhallow selbst führt sie in die Kreise ein. Er spricht langsam und wiederholt alles zweimal. Er sagt: „Zeit ist keine Richtung. Zeit ist ein Material. Wir biegen es nicht. Wir hören zu.“ Penhallows Regel gilt ab sofort: Jeder Chronomancer arbeitet nur unter Aufsicht eines zweiten.

Die Legende „Ferdinand Aigner“ entsteht. Es ist eine einzige Legende, die von 1956 bis 1991 nacheinander von vier Agenten des Operativen Zweigs getragen wird. Der erste ist ein Agent der Gruppe. Ferdinand Aigner ist Nähmaschinenvertreter aus Graz, Jahrgang 1919. Er fährt einen grauen Opel. Er raucht Zigarillos. Er hat drei Geschichten, die er auf Verlangen erzählt: eine über die Straßen der Steiermark, eine über eine Witwe in Wiener Neustadt, eine über einen Zollbeamten in Salzburg. Er hat eine Gewohnheit mit dem Hut: Beim Betreten eines Geschäfts nimmt er den Hut ab, beim Betreten einer Wohnung behält er ihn auf, bis ihm eine Frau die Hand gibt. Die Druckerei in Zürich hat keine Brieftasche mit einem Foto vorbereitet. Aigner hat keine Frau, kein Kind, keine Geschwister. Wer ihn trägt, lernt den Namen, die Biografie, die Unterschrift. Er übt den Gang, die Stimme, die Art, eine Landkarte zu falten. Eine Legende ist kein Kostüm. Sie ist ein zweites Gedächtnis.

Mögliche Szene: Der Agent der Gruppe trägt Aigner zum ersten Mal durch eine fremde Stadt. Er kauft Benzin, isst ein belegtes Brot, spricht mit einem Tankwart über das Wetter. Am Abend schreibt er in sein Notizbuch, was Aigner anders gemacht hätte.

In derselben Woche geht Birgit Wallin in der Registratur in Stockholm zum ersten Mal in die Dunkelkammer. Sie schließt die Tür. Rotlicht. Sie entwickelt die ersten Abzüge aus der Überwachung der Horte. Sie lernt, dass ein Schatten auf einem Negativ mehr weiß als der Fotograf. Am Abend schreibt sie in ihr neues Notizbuch: „Die Dunkelkammer ist der einzige Raum, in dem ich nichts hören muss.“ Der Umschlag geht an Hallström.

Der Uhrmacher aus Biel beginnt für den Operativen Zweig zu arbeiten. In Hort-1 entsteht Ashgroves Inschrift: „Nicht jeder Krieg ist zu gewinnen. Nicht jeder Verlust ist umsonst.“

1960

Von den einunddreißig Kindern von Solberg leben noch zweiundzwanzig. Der Appell findet nicht in einem Saal statt. Er findet in einem Gutshaus in Schottland statt, in dem Raum, in dem Marek sie 1939 zum ersten Mal versammelt hat. Einundzwanzig Männer und Frauen stehen im Halbkreis. Einer fehlt. Er ist in einer Stille. Ein Stuhl bleibt leer. Marek liest die Codenamen. Bei jedem

Namen antwortet jemand. Bei dem leeren Stuhl antwortet niemand. Marek liest weiter.

Mögliche Szene: Ein Agent der Gruppe steht an der Tür. Er ist eingeladen, weil er einen der Einunddreißig als Beobachter begleitet. Er darf nicht mitsprechen. Was er sieht, wie die Psionen einander ansehen, ob jemand weint, ob jemand die Hand hebt, erzählt der Spieler. Nach dem Appell gibt es Tee und Kuchen. Worüber die Überlebenden sprechen und was der Agent abends in seinen Bericht schreibt, entscheidet der Tisch.

Die Frau, die sich Margot nennt, heiratet in diesem Jahr. Die Hochzeit ist klein. Die Braut trägt ein graues Kleid. Die Gäste sind wenige. Eine Schwester fehlt. Niemand spricht ihren Namen aus. Der Mann ist Buchhalter. Er weiß nichts. Die Frau tanzt. Sie lacht. Sie sieht einmal zur Tür, als erwarte sie jemanden. Dann dreht sie sich wieder ihrem Mann zu. Die Gruppe ist nicht eingeladen. Mögliche Szene: Ein Agent beobachtet die Feier von draußen, durch ein Fenster. Was er notiert, bleibt ihm überlassen.

Die Jahre 1962 bis 1968 bilden den Übergang zu Abschnitt III. Ihre EP gehören zu Abschnitt III.

1962

Nachtigall liest auf einem Botschaftsempfang in Wien hundertvierzig Gäste. Sie trägt ein schwarzes Kleid und sitzt als Pianistin am Flügel, zwischen Chopin und Schubert. Sie spricht nicht. Sie spielt und hört. Danach schreibt sie vierzehn Seiten. Der Ermittlungszweig schickt die Gruppe. Ein Agent liest die Seiten. Sie enthalten Namen, Ängste, Lügen. Ein Name ist dreimal unterstrichen. Der Agent fragt nicht, wer ihn unterstrichen hat. Er legt die Seiten in einen grauen Umschlag. Der Umschlag geht an Hallström. Im Institut beginnt die Beryllium-Isolierung. Greta Sundqvist beendet nach zwölf Jahren ihre Arbeit an den Kreisen: kein Code, sondern eine Sprache.

Am 20. Dezember 1962 fährt Britt Holm von Stockholm aus mit dem Nachtzug nach Hamburg; am 21. Dezember steigt sie dort in den Zug in den Harz. Sie ist Sekretärin der Registratur. Sie trägt einen Mantel und eine kleine Tasche. Hallström hat ihr den Auftrag gegeben: „Wer holt sie? Frag nicht Marek. Frag die Druckerei.“ Es geht um ein Harzdorf mit singenden Kindern. Die Gruppe bringt sie in Stockholm zum Zug. Ein Agent hebt ihre Tasche in das Abteil. Ein anderer reicht ihr eine Thermoskanne. Sie lächelt. Sie sagt: „Ich komme wieder.“ Der Zug fährt ab. Am 21. Dezember 1962 entgleist ihr Anschlusszug aus Hamburg im Harz. Sechsunddreißig Tote. Britt Holms Name steht auf der Liste.

Die Gruppe erfährt es am Morgen. Sie stehen im Bahnhof, als die Meldung kommt. Ein Agent liest die Zeitung. Ein anderer geht zum Telefon. Der dritte starrt auf die Anzeigetafel. Keiner spricht. Später schreibt der Investigator der Gruppe in sein Notizbuch: „Wir haben sie zum Zug gebracht. Sie hat gelächelt. Sie hat gesagt, sie kommt wieder. Das hat sie nicht.“ Er klappt das Notizbuch zu und legt es in die Schublade.

1963

Der Journalist Anders Berglund findet Solberg und zieht nach Hallströms Besuch zurück. Der Neuro-Helm Mk. I kommt aus dem Institut. Er ist eine Stahlschale mit Plättchen aus Legierung S. Ein Kabel verbindet ihn mit einem Gerät in Aktentaschengröße. Das Gerät zeichnet mit einer Nadel auf, wann und wie stark die Kraft wirkt. Die Psionen nennen es „Koffer“. Der Beobachter des Spielerpsions übergibt den Helm in einer stillen Zeremonie. Der Helm liegt auf einem Tisch. Der Beobachter sagt: „Er ist kein Käfig. Er ist ein Deckel. Du entscheidest, wann du ihn aufsetzt.“ Dann setzt er ihn dem Psion auf. Der Psion schließt die Augen. Der Papierstreifen bewegt sich. Darauf zeigt sich ein einziger Ausschlag. Der Beobachter liest ihn. Er nickt. Er sagt nichts. Der Psion fragt nicht.

Der Helmtag wird eingeführt. Es ist der Tag, an dem der Beobachter dem Psion seinen Helm übergibt. Viele Psionen feiern ihn jährlich. Manche tragen den Helm an diesem Tag für eine Stunde, manche für einen ganzen Tag. Sie essen mit Helm. Sie schlafen mit Helm. Sie hören einander nicht. Manche beschreiben es als Stille. Andere als Druck. Einer sagt: „Es ist, als hätte man mir eine Decke über den Kopf gelegt. Ich höre mein eigenes Blut.“ Die Gruppe beobachtet. Sie notiert. Sie lernt, dass ein Psion mit Helm anders geht, anders spricht, anders schweigt.

1964 bis 1966

Die Horte wachsen. Hort-5 in Wien entsteht. Ein Lehrhelm wird gebaut. Hort-6 in Lagos folgt. Die Gruppe zieht um, bildet Schützlinge aus, verliert und gewinnt.

Mögliche Szene Wien: Ein Agent der Gruppe verbringt drei Monate in der Stadt. Er lernt die Türen, die Fluchtwege. Er richtet eine Wohnung ein, die aussieht wie die Wohnung eines Handelsvertreters. Was er unter dem Waschbecken deponiert, was er über den Hausmeister lernt und ob er es meldet, erzählt der Spieler.

Mögliche Szene Lagos: Ein anderer Agent bildet einen Schützling aus. Der junge Mann ist schnell. Er ist wendig. Er hat Angst vor Wasser. Der Agent bringt ihm bei, die

Angst zu verbergen. Er bringt ihm bei, eine Legende zu tragen, eine Waffe zu reinigen, eine Nachricht zu verbrennen. Er bringt ihm bei, dass ein toter Kontakt besser ist als ein verratener. Ob der Schützling alles in ein kleines Heft schreibt und was der Agent dazu sagt, entscheidet der Tisch.

1968

Lüttich. Ein Telekinet hält mitten am Tag eine entgleisende Straßenbahn an, vor zweihundert Zeugen und einer Kamera des belgischen Fernsehens. O.D.I.N. braucht drei Wochen, einen Brand im Archiv des Senders und eine erfundene Gasexplosion, um die Sache aus der Welt zu schaffen. Danach entsteht die Lütticher Regel: Ein Telekinet setzt seine Kraft öffentlich nur ein, wenn es sich hinterher erklären lässt oder sonst Menschen sterben. Die Gruppe hört davon. Sie fragt nicht, wer die Regel geschrieben hat.

Ruth Adeyemi springt als erste Frau des Zweigs über den Anden ab und hält neun Tage einen Bannkreis um einen offenen Riss. Niemand erfährt, was sie darin gesehen hat. Hofers Prototyp 0417 läuft zum ersten Mal.

Dorje stirbt. Er hatte den Kristall aus dem verlassenen Kloster im Himalaya nach London gebracht, an dem das Kollegium begann. Er hat 1940 „rufen können“. Jetzt ist er tot. Die Kammer schweigt einen Tag. Dann lesen die Archivare die Kreise weiter. Das Kollegium trauert nicht. Es arbeitet. Das ist seine Trauer.

Der Uhrmacher aus Biel sabotiert einen Sonderzug. Die Druckerei legt die Legende der „Erleuchteten“ an. Hundert Siegelringe werden bei einem Goldschmied in Auftrag gegeben. Der Auftrag läuft über drei Zwischenhändler. Die Ringe sind aus Messing. Sie tragen ein Auge, das keines ist. Die Gruppe erfährt davon erst, als die ersten Ringe in den Händen von Männern auftauchen, die an Türen klopfen und Fragen stellen. Die Erleuchteten sind eine Fälschung. Aber sie ziehen Neugierige an wie Licht die Motten. O.D.I.N. beobachtet. O.D.I.N. wartet. O.D.I.N. notiert Namen.

ENDE DES ABSCHNITTS

Die Gruppe hat die Jahre des Silbers überstanden. Sie hat Aschesilber gesehen, Legenden getragen, Tote gezählt. Die Welt hat sich geteilt und wieder verbunden. Das Schleierprotokoll gilt. Die Zahlenstation sendet. Die Rangleiter gilt ab 1961.

Vor dem nächsten Abschnitt erhält jeder Agent 10 EP aus den Zwischenjahren. Wer einen Schützling hat, notiert dessen EP. Wer abtritt, übergibt. Zu Beginn von Abschnitt III gilt für jeden Agenten ab 45 die Alterung: minus 1 auf ein körperliches Attribut nach Wahl (ST, GE oder KO, nicht unter 1), dafür plus 1 auf WE oder GL (Höchstwert 6). Ab 60 zusätzlich minus 1 auf Athletik oder Ausdauer. Der Mindest-EP-Wert beim Eintritt in Abschnitt III beträgt 110. Die Zwischenjahre 1962 bis 1968 reichen in den Abschnitt III hinein. Ihre EP stecken in den 20 EP, die Abschnitt III einmal für alle Zwischenjahre bis 1975 vergibt.

Im nächsten Abschnitt kommt die Kaskade. Der Ton wird härter. Die Stimme wird lauter. Die Gruppe wird gebraucht.

Abschnitt III.
DIE KASKADE

Der vorige Abschnitt endet 1968. Die Zwischenjahre 1962 bis 1968 sind dort erzählt. Hier beginnt 1969.

1969 ist die Welt geteilt. In Berlin steht eine Mauer. In den Archiven von O.D.I.N. stehen die Akten in Reih und Glied. Der Ermittlungszweig arbeitet mit Karteikarten. Das Institut misst mit Röhren und Bleistift. Der Taktische Zweig trägt noch immer Stahlhelme aus dem Krieg. Der Operative Zweig arbeitet mit Legenden aus der Druckerei in Zürich.

Für die Gruppe Frachtbrief sind mehr als zwanzig Jahre vergangen. Die Agenten von 1947 sind älter geworden. Manche tragen Narben. Manche tragen Silber. Alle tragen Erinnerungen, von denen sie niemandem erzählen. Die Jüngsten von damals sind jetzt um die vierzig. Die Ältesten gehen auf die sechzig zu. Sie sind die Alten.

Die Schützlinge stehen bereit. Jeder Agent hat jemanden ausgebildet, einen jungen Mann oder eine junge Frau, der oder die in den Akten als Nachfolger geführt wird. Sie haben die Hälfte der EP erhalten, die ihre Mentoren seit der Benennung verdient haben. Sie haben ihre eigenen Narben. Noch nicht so viele. Noch.

Die Gruppe hat einen Ruf. Die Leute nennen sie die Gruppe Frachtbrief. Manche sprechen den Namen mit Ehrfurcht aus. Andere mit Misstrauen. Einige mit Neid. Die Gruppe hat Dinge gesehen, die in keiner Akte stehen. Sie hat Menschen verloren. Sie hat Menschen gerettet. Sie ist der Beweis dafür, dass O.D.I.N. funktioniert.

Die Aktenlage ist eindeutig. 1968: Lüttich, Adeyemi, Dorjes Tod, der Sonderzug des Uhrmachers, die Erleuchteten. 1969: Elster tritt in den Operativen Zweig ein. Niemand weiß, wen der Zweig da holt. Niemand verbindet sie mit Leipzig 1952.

Kantor wartet. Er ist dreißig Jahre alt, ehrgeizig, ein Telepath. Er hat Mareks Übungen durchlaufen. Er trägt den Mk. I, wenn er muss. Er glaubt, dass Psionen gemeinsam mehr können.

Die Offenen gibt es noch nicht. Noch nicht. Aber die ersten Risse zeigen sich. In den Akten stehen sie als Anomalien. In den Protokollen als Vorfälle. In den Gesichtern der Agenten als Frage. Was passiert, wenn man die Helme abnimmt? Was passiert, wenn man die Kreise öffnet? Was passiert, wenn man zuhört?

Die Gruppe hat diese Fragen schon einmal gestellt. In Kiruna. An der Stahltür in Wales. Die Antworten waren nie gut.

1969 beginnt mit einer Meldung aus Westberlin. Eine Telefonistin hört nachts Fünfergruppen in der Leitung. Eine Frauenstimme auf Englisch. Wer zu lange zuhört, wird zum Hörer. Die Zahlenstation sendet. Die Gruppe wird gerufen. Es ist Mai. Es ist Zeit für Elster.

Einsatz 9: Elster

MAI BIS JUNI 1969
Graue Akte · **Ursprung** die Maschine, dazu die Menschen · **Im Mittelpunkt** Agent (Spy), Investigator (Cryptanalyst)

Nachts im Westberliner Fernamt sickern Fünfergruppen in die Leitungen, eine Frauenstimme, die Zahlen liest. Wer zu lange mithört, verändert sich: Kolleginnen vergessen Schichten, ein Hausmeister schreibt Zahlen an die Kellerwände, ein Polizist summt. Eine junge Telefonistin hört die Stimme und erkennt sofort, dass es keine Stimme ist.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
Mai bis Juni 1969	Westberlin, Ostberlin	die Maschine, dazu die Menschen	Zwei bis drei Sitzungen

Worum es geht

Die Gruppe kommt nach Westberlin, weil das Fernamt seit Wochen nachts eine englische Frauenstimme

meldet, die Fünfergruppen liest. Die Telefonistinnen nennen es „die Stimme in der Leitung“. Wer zu lange mithört, verändert sich: Die Kolleginnen werden still, vergessen Schichten, stehen nachts an den Fenstern. Ein Hausmeister hat begonnen, die Zahlen an die Wände des Kellers zu schreiben. Ein Polizist, der eine Beschwerde aufnehmen wollte, sitzt seit drei Tagen im Revier und summt.

Eine junge Telefonistin, 23, hört die Stimme auch. Sie erkennt sofort, dass es keine Stimme ist, sondern eine Aufnahme, die jemand wieder und wieder ausstrahlt. Man glaubt ihr, weil sie ruhig ist und weil sie jede Legende der Gruppe freundlich benennt, als sehe sie die Namen an den Mänteln. Ihr Geburtsname steht in keiner Akte, die die Gruppe lesen darf.

Auf der anderen Seite der Mauer sitzt eine Abhörstelle der Staatssicherheit. Sie hat die Sendung mitgeschnitten, auf Tonband gelegt und sendet sie seitdem selbst, um zu verstehen, was sie ist. Die Maschine in der Abhörstelle hat längst begonnen, ohne die Männer zu laufen. Die Gruppe muss hinüber, die Bänder sichern oder zerstören und die Frau mitnehmen und Marsh ihre Geschichte bringen.

Was wirklich geschah

Die Zahlenstation sendet seit 1961 jede Nacht um 3 Uhr. Ihre Stimme ist die der Nachtschwester Agnes Lind, die 1938 in Solberg verschwand; eine Radioaufnahme von 1937 hält sie fest. Die Sendung ist eine Antwortmaschine: Sie liest Koordinaten, Frequenzen, manchmal Briefe, die an das Haus ohne Nummer geschrieben wurden. Sie ist keine Waffe. Aber sie verändert, wer sie ohne Helm oder Kappe hört, wenn sie über eine Leitung kommt, die jemand offen lässt.

Im Winter 1968 hat ein Techniker im Westberliner Fernamt bei Wartungsarbeiten einen offenen Übertragungsweg gelassen. Seitdem sickert die Sendung nachts in die Vermittlung, wenn die 3-Uhr-Aussendung auf die Berliner Netzfrequenz fällt. Die Telefonistinnen hören sie über ihre Kopfhörer, wenn sie eine Leitung prüfen. Wer zu lange lauscht, wird zum Hörer: Er tut, was die Sendung sagt, und erinnert sich nicht daran.

Die Abhörstelle der Staatssicherheit in Ostberlin, eine fensterlose Etage in einem Postgebäude nahe der Frankfurter Allee, hat die Sendung im April 1969 zum ersten Mal vollständig mitgeschnitten. Der zuständige Offizier ließ die Bänder kopieren und über einen eigenen Sender wieder ausstrahlen, um zu prüfen, ob der Westen reagiert. Die Reaktion kam nicht von einem Dienst, sondern von der Sendung selbst: Die Wiedergabe erzeugte eine Rückkopplung mit der Originalquelle. Seitdem läuft die Maschine in der Abhörstelle nachts von allein, auch wenn niemand sie einschaltet.

Elster, 1946 in Leipzig geboren, 1952 vom Seeker gehört, lebt seit der Flucht ihrer Familie unter einem selbst gewählten Namen in Westberlin. Sie arbeitet im Fernamt, weil sie Stimmen sortieren kann. Ihre Gabe ist nie ganz erwacht, aber sie ist da: Sie erkennt, was echt ist und was nur wiederholt wird. Dass ein Seeker sie 1952 hörte, weiß sie nicht, und in Berlin weiß es 1969 niemand. Sie weiß nur, dass die Stimme in der Leitung keine Stimme ist und dass ihre Kolleginnen verschwinden, wenn niemand hilft.

Die falsche Fährte: Ein ehrgeiziger Telepath namens Kantor, 30, bietet der Gruppe seine Hilfe an. Er behauptet, die Hörer seien von einer fremden psionischen Kraft besetzt. Er will die Quelle finden, um sie dem Kern zu melden. In Wahrheit will er die Sendung für sich, weil er glaubt, sie sei der Schlüssel zum gemeinsamen Hören ohne Helm, von dem er träumt. Er ist kein Verräter, aber er ist gefährlich ehrgeizig.

Der offene Faden: Die Gruppe kann herausfinden, dass die Zahlen Antworten sind, nicht Fragen. Wer die Fünfergruppen mit den alten Mitschriften von 1961 vergleicht, sieht, dass sie sich ändern, wenn jemand an das Haus ohne Nummer schreibt. Das führt nach 1971, als die Sendung endet, und nach 2026, wenn Elster in der Grauen Akte Kessler und in der Tür, M7 Basel, wieder auftaucht.

WAS FESTSTEHT

- Elster tritt 1969 in den Operativen Zweig ein. Will die Gruppe sie nicht anwerben, kommt Marsh am Ende des Einsatzes selbst. Die Gruppe kann Zeugin sein oder die Geschichte liefern, mit der Marsh sie holt. Der Preis für eine verweigerte Anwerbung ist ein Vertrauensverlust bei Marsh, kein Misserfolg.

- Niemand weiß, wen der Zweig holt. Wenn die Gruppe Elster anwirbt, bleibt ihr Geburtsname in keiner Akte. Fragt ein Agent danach, sagt Marsh: „Fragt nicht, woher."

- Niemand verbindet Elster mit Leipzig 1952. Hat ein Spieler 1952 das Foto gemacht, sieht er eine Ähnlichkeit, mehr nicht. Jede Probe, die mehr ergäbe, bringt nur Zweifel.

- Ihre Gabe erwacht nie ganz. Sie bleibt eine Frau, der man glaubt und die erkennt, was echt ist. Kein Psion kann sie öffnen, kein Ritual sie wecken.

- Die Zahlenstation sendet bis Oktober 1971. Die Gruppe kann die Abhörstelle zerstören, die Bänder löschen oder die Maschine sabotieren. Die Originalquelle bleibt unerreichbar. Der Umweg: Zerstört die Gruppe die Abhörstelle, sendet eine andere Stelle weiter, weil die Männer der Staatssicherheit Kopien verteilt haben. Der Preis: Will die Gruppe die Quelle selbst suchen, endet die Peilung an einer leeren Frequenz.

Die festen Punkte hält die Spielleitung, indem sie den Umweg wählt, wenn die Gruppe die Quelle sucht, und den Preis benennt, wenn sie Elster nicht anwirbt. Zeugenschaft genügt: Marsh kann selbst kommen, die Gruppe sieht die Anwerbung und trägt die Geschichte in ihr Dienstbuch ein.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- Wer Elster anwirbt und womit. Ein Spieleragent kann sie mit einer Geschichte holen, mit einem Versprechen oder mit der Wahrheit über ihre Kolleginnen. Die Folge: Ihre Loyalität gilt zuerst dem, der sie holt. Dienstbucheintrag: „Elster, Anwerbung 1969, durch [Name des Agenten], Grund: [Stichwort]."

- Ob ein Spieleragent ihr den Codenamen gibt. Er steht in keiner Akte, das bleibt so. Dienstbucheintrag: „Codenamen vergeben: Elster. Kein Eintrag."

- Wie die Sendung gestoppt wird. Zerstörung der Abhörstelle, Löschen der Bänder, Sabotage der Maschine oder Rückzug mit Elster. Die Folge für 1971: Die Sendung läuft weiter, bis sie von selbst endet. Die Gruppe kann in Einsatz 10 darauf zurückkommen, wenn sie am 14. Oktober 1971 die letzte Sendung mitschreibt.

- Ob die Gruppe ahnt, dass die Zahlen Antworten sind. Findet sie es heraus, trägt sie einen Faden in das Dienstbuch ein: „Zahlenstation: Antworten, keine Fragen. Offen seit 1969."

Personen

Elster, 23

Telefonistin im Westberliner Fernamt. Sie lebt in einer kleinen Wohnung in Charlottenburg, unter einem Namen, den ihre Familie selbst gewählt hat. Sie will ihre Kolleginnen schützen und verstehen, was die Stimme ist. Sie weiß, dass die Stimme eine Aufnahme ist, weil sie Wiederholungen erkennt. Sie verschweigt, dass sie die Stimme seit Jahren kennt, aus Träumen, die sie für Kindheitserinnerungen hält. Sie spricht ruhig, freundlich, ohne Eile, als sortiere sie jedes Wort, bevor sie es sagt.

Evelyn Marsh, 58

Leiterin des Operativen Zweigs. Sie ist in Berlin, weil die Sendung eine Frau braucht, der man glaubt. Sie will die junge Frau anwerben, aber sie will, dass jemand ihr die Geschichte bringt, die sie noch nicht kennt. Sie verschweigt, dass sie selbst nicht weiß, wen sie sucht, nur was. Sie spricht leise, präzise, mit einem britischen Tonfall, der nach Tee und Akten klingt.

Viktor Hallström, 68

Gründer der Registratur, jetzt Ermittlungszweig. Er ist in Berlin, weil die Sendung ihn an 1961 erinnert, als die Zahlenstation begann. Er will wissen, ob die Hörer gefährlich sind oder nur verloren. Er weiß, dass die Stimme Agnes Lind ist, aber er sagt es nicht. Er verschweigt, dass er die erste Mitschrift der Sendung

selbst aufbewahrt. Er spricht langsam, schwedisch gefärbt, mit Pausen, in denen er die Lupe dreht.

Kantor, 30

Telepath, ehrgeizig. Er bietet der Gruppe seine Hilfe an, weil er die Sendung für einen psionischen Schlüssel hält. Er will die Quelle finden, bevor Marsh oder Hallström sie verschließen. Er verschweigt, dass er selbst zu lange in die Fünfergruppen gehört hat und seitdem nachts zählt. Er spricht leise, ruhig, mit langen Sätzen, als höre er jedem Wort hinterher.

Ilse Marek, 58

Leiterin des Psionik-Kerns, letzter Einsatz im Band; ihren Abschied 1970 erzählen die Zwischenjahre. Sie ist in Berlin, weil die Hörer sie an die Kinder von Solberg erinnern. Sie will die Gruppe nicht einmischen, aber sie will die Psionen schützen, die zuhören. Sie weiß, dass die Sendung keine Stimme ist. Sie verschweigt, dass sie selbst die Fünfergruppen für eine Sprache hält, nicht für einen Code. Sie spricht mütterlich, aber mit einer Härte, die aus der Nacht von Solberg kommt.

Der Verbindungsoffizier der Staatssicherheit, 35

Leiter der Abhörstelle. Er hat die Sendung mitgeschnitten und wieder ausgestrahlt, weil er befördert werden will. Er will die Quelle finden und dem Westen zuvorkommen. Er weiß, dass die Maschine nachts von allein läuft. Er verschweigt, dass er selbst nicht mehr ohne die Zahlen schlafen kann. Er spricht knapp, dienstlich.

Eine Telefonistin, 41

Kollegin von Elster, seit zwei Wochen Hörerin. Sie will nicht mehr zuhören, aber sie kann nicht aufhören. Sie weiß, dass die Stimme sie nachts ruft. Sie verschweigt, dass sie die Zahlen an ihre Wohnungstür schreibt. Sie spricht leise, als fürchte sie, die Stimme zu übertönen.

Briefing

Es gibt keinen Führungsoffizier. Die Gruppe bekommt ein Fernschreiben des Rates, übermittelt über die Registratur in Stockholm:

„WESTBERLIN FERNAMT MELDET NAECHTLICHE STOERUNG IN DEN LEITUNGEN. WEIBLICHE STIMME LIEST FUENFERGRUPPEN. MEHRERE MITARBEITER VERHALTEN SICH AUFFAELLIG. MARSH UND HALLSTROEM SIND VOR ORT. SICHTEN, SICHERN, MELDEN. KEINE EIGENEN MASSNAHMEN GEGEN DIE QUELLE. KONTAKT UEBER REGISTRATUR.“

Fernschreiben des Rates, 1969

Was die Gruppe bekommt: eine Reisekasse von 400 D-Mark, zwei Tonbandgeräte mit leeren Spulen, einen Kurzwellenempfänger, eine Minox-Kamera, eine Liste der auffälligen Mitarbeiter, die Adresse des Fernamts, die Telefonnummer eines toten Briefkastens in Charlottenburg.

Spesen: 400 D-Mark, in kleinen Scheinen. Weitere Mittel nur gegen Beleg über die Registratur.

Anfordern: eine Legende für Ostberlin, wenn sie hinüber will, ein Fahrzeug mit Westberliner Kennzeichen, ein Richtmikrofon. Mehr nicht. Kein GPS, kein Mobiltelefon. Ein Psion im Einsatz trägt den Neuro-Helm Mk. I im Koffer, der Beobachter ist abgestellt und muss nicht angefordert werden.

Marsh sagt bei der ersten Begegnung: „Holt sie. Fragt nicht, woher.“ Sie gibt der Gruppe den Zettel N31. Sie sagt nicht, wen sie meint. Die Gruppe muss herausfinden, dass es die junge Telefonistin ist.

Die Knoten

Die Hinweise führen zu den anderen Knoten, zur Konfrontation und zu den Schlussfolgerungen. Jeder Hinweis ist mit der Probe oder dem Schluss benannt, die ihn freilegen.

Knoten 1: Das Westberliner Fernamt

Ein hoher Bau aus den Zwanzigern, nachts erleuchtet. Die Vermittlung liegt im dritten Stock: Reihen von Frauen mit Kopfhörern vor Steckfeldern, an der Wand ein Schaltplan von Westberlin. Im Keller lagern alte Kabeltrommeln und der Hausmeister hat Zahlen an die Wände geschrieben.

- **Hinweis:** Elster sitzt an Platz 17. Sie sieht auf, bevor jemand sie anspricht. (führt zu K2, Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Eine Telefonistin, die Hörerin, hat ein Notizbuch mit Fünfergruppen in ihrer Kitteltasche und weiß nicht, wann sie es beschrieben hat. Probe:

Wahrnehmung gegen Machbar (2), um es zu entdecken. (führt zu K4, Schlussfolgerung 2)

- **Hinweis:** Der Schaltplan zeigt eine offene Leitung zum Teufelsberg. Probe: Technik gegen Schwer (3), um den Fehler zu finden. (führt zu K3)
- **Hinweis für Investigator (Cryptanalyst):** Die Fünfergruppen an der Kellerwand sind keine Zufallszahlen, sondern Koordinaten; sie zeigen auf einen Punkt in Ostberlin nahe der Frankfurter Allee. Probe: Kryptografie gegen Machbar (2). (führt zu K5, Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis für Psion:** Ein Psion mit Neuro-Helm Mk. I hört die Sendung in der Vermittlung nicht, bis er den Helm abnimmt. Dann hört er sie doppelt. Probe: Telepathie gegen Machbar (2), ohne Helm also Schwer (3), um zu verstehen: Die Sendung ist für ungeschützte Ohren. (führt zu K3)
- **Hinweis für Thaumaturg:** Die Zahlen an der Kellerwand sind in einer Kreisordnung geschrieben, nicht in Reihen. Probe: Okkultismus gegen Schwer (3), um das Muster zu erkennen. (führt zu K5)
- **Hinweis:** Der Nachtportier erzählt, ein höflicher junger Mann mit einem schweren Koffer habe die Hörerinnen schon vor der Gruppe befragt, lange und leise. Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu merken, dass der Portier ihn fürchtet. (führt zu Schlussfolgerung 5)

Hier glänzen Investigator und Psion: die Kryptografie der Zahlen, die doppelte Wahrnehmung der Sendung.

Knoten 2: Elsters Wohnung in Charlottenburg

Zwei Zimmer, ein Telefon, ein Block auf dem Tisch, auf dem sie die Wiederholungen der Sendung markiert. Sie empfängt die Gruppe, wenn sie ihr vertraut, und zeigt ihr die Zahlen, die sie nachts hört.

- **Hinweis:** Sie erkennt jede Legende der Gruppe, freundlich, als läse sie Namen von den Mänteln. Probe: Menschenkenntnis gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass sie wirklich sieht, nicht rät. (führt zu K6, Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Auf dem Block markiert sie jede Wiederholung der Sendung mit einem Strich. Probe: Ermittlung gegen Machbar (2), um zu sehen: Die Stimme setzt dreimal gleich an, eine Aufnahme, keine lebende Stimme. (führt zu K1, Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Auf Elsters Türschwelle liegt Salz, das sie nicht gestreut hat. Probe: Okkultismus gegen Einfach (1). Elster sagt, ihre Kollegin, die Hörerin, war nachts hier, streute es und schrieb dieselben Zahlen an ihre eigene Tür, ohne sich zu erinnern. (führt zu K4, Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis für Agent (Spy):** Elster sagt, sie habe keine Angst vor der Stimme, weil sie keine Stimme ist. Sie spricht von „echt“ und „nicht echt“ wie eine Agentin. Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2). (führt zu K6, Schlussfolgerung 4)

Hier glänzen Agent und Investigator: die Legende, die erkannt wird, die Wiederholungen, die sortiert sind.

Knoten 3: Der Teufelsberg, in Sichtweite

Die Abhörstation der Alliierten auf dem Schuttberg. Von hier kann man das Fernamt sehen und die Antennen der Stadt. Die Gruppe kann hier nicht hinein, aber sie kann die Richtung peilen.

- **Hinweis:** Von hier gepeilt, liegen die Koordinaten der Fünfergruppen nicht im Westen, sondern jenseits der Mauer. Probe: Navigation gegen Schwer (3). (führt zu K5)
- **Hinweis:** Ein Techniker des Fernamts, der hier oben repariert, erzählt von einem Rückkopplungston, der nicht aus dem Westen kommt. Probe: Ermittlung gegen Machbar (2). (führt zu K5, Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis für Scientist (Physicist):** Die Sendung hat eine Trägerfrequenz, die sich mit der Netzfrequenz überlagert. Probe: Physik gegen Schwer (3), um zu berechnen, dass der zweite Sender im Osten steht. (führt zu K5, Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis für Investigator (Cryptanalyst):** Die Zahlen der Hörerin ergeben dieselben Koordinaten wie die Kellerwand, einen Punkt in Ostberlin. Probe: Kryptografie gegen Machbar (2). (führt zu K5)

Hier glänzen Scientist und Investigator: die Physik der Frequenz, die Kryptografie der Koordinaten.

Knoten 4: Das Revier in Charlottenburg

Ein Polizist, der die Beschwerde der Telefonistinnen aufnehmen wollte, sitzt im Aufenthaltsraum und summt. Er hat einen Block mit Fünfergruppen.

- **Hinweis:** Der Polizist kann sagen, wann die Stimme zuletzt kam: „Gestern, drei Uhr, zwölf Minuten lang. Und um halb fünf noch einmal, dieselben Zahlen.“ Probe: Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um zu erkennen, dass er nicht lügt. Die zweite Aussendung kommt nicht zur Sendezeit der Station. (führt zu K3, Schlussfolgerung 1, Schlussfolgerung 3)

- **Hinweis:** Sein Block zeigt die Zahlen in Spalten, nicht in Reihen. Probe: Kryptografie gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass sie Antworten sind, keine Fragen. (führt zu K6)
- **Hinweis für Soldier (Eskorte-Veteran):** Der Polizist reagiert auf die Stimme eines Spielers, der ruhig spricht, als würde er geweckt, und weiß nicht, was er in den letzten drei Tagen getan hat. Probe: Führung gegen Machbar (2). (führt zu K1, Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Die Telefonistin, die Hörerin, hat den Polizisten besucht. Probe: Ermittlung gegen Machbar (2), um ihre Handschrift an den Zahlen an der Wand des Reviers zu erkennen. (führt zu K2)
- **Hinweis:** Der Wachtmeister sagt, ein junger Mann aus Westdeutschland habe gestern eine Stunde bei dem Polizisten gesessen, ohne etwas aufzuschreiben, die Augen geschlossen. (führt zu Schlussfolgerung 5)

Hier glänzen Soldier und Investigator: die Führung, die weckt, die Spuren, die verbinden.

Knoten 5: Die Abhörstelle in Ostberlin

Ein Postgebäude nahe der Frankfurter Allee, vierte Etage, fensterlos. Die Gruppe braucht eine Legende, um hinüberzukommen, über die Grenzübergangsstelle im Bahnhof Friedrichstraße oder den Checkpoint Charlie. Drinnen: Tonbänder, eine Maschine, die weiter sendet, ein Offizier, der nicht schläft.

- **Hinweis:** Die Maschine läuft, obwohl der Netzstecker gezogen ist. Probe: Technik gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass sie von der Sendung selbst gespeist wird. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Die Tonbänder tragen Aufnahmestempel der Staatssicherheit und das Datum des ersten Mitschneidens, April 1969; darauf dieselben Gruppen wie in der Leitung. Probe: Ermittlung gegen Einfach (1). (führt zu K6, Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Ein Soldat der Staatssicherheit, der die Gruppe bemerkt, fragt nach ihren Papieren. Probe: Täuschung gegen Schwer (3), um zu bestehen. (führt zur Eskalation)
- **Hinweis für Agent (Saboteur):** Die Maschine hat drei Kerne, die man einzeln ausschalten kann. Probe: Sprengstoffe oder Technik gegen Schwer (3). (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis für Thaumaturg:** Die Zahlen an der Kellerwand des Fernamts zeigen auf dieses Gebäude, wenn man sie als Kreisordnung liest. Probe: Okkultismus gegen Schwer (3). (führt zur Konfrontation)

Hier glänzen Agent und Thaumaturg: die Sabotage der Kerne, die Ordnung der Kreise.

Knoten 6: Marshs Hotelzimmer am Zoo

Marsh wartet, bis die Gruppe ihr eine Geschichte bringt. Auf dem Tisch liegt ein Personalbogen, halb ausgefüllt: kein Name, kein Foto, Herkunft „unauffällig“. Sie fragt nach der jungen Frau. Ilse Marek sitzt am Fenster; sie ist wegen der Hörer gekommen.

- **Hinweis:** Marsh sagt: „Holt sie. Fragt nicht, woher.“ (führt zu K2, Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Der Bogen nennt keine Herkunft außer „unauffällig“. Probe: Ermittlung gegen Machbar (2), um zu sehen, dass Marsh ihn ausgefüllt hat, bevor sie weiß, wen sie holt. Das Foto kommt erst nach der Anwerbung dazu (Handout N29). (führt zu Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis für Investigator (Profiler):** Marsh beobachtet die Gruppe, nicht die Akte. Sie will wissen, wer die Geschichte bringt. Probe: Menschenkenntnis gegen Schwer (3). (führt zu K2)
- **Hinweis:** Fragt die Gruppe Hallström nach 1961, legt er seine Mitschrift auf den Tisch. Probe: Kryptografie gegen Machbar (2), um zu erkennen: Die Sendung antwortet, nicht fragt. (führt zum offenen Faden „Zahlenstation: Antworten, keine Fragen“)
- **Hinweis:** Marek sagt über Kantor: „Er hört zu gern zu. Lasst ihn nicht an die Bänder.“ (führt zu Schlussfolgerung 5)

Hier glänzen Profiler und Cryptanalyst: das Profil der Anwerbung, die Mitschrift der Antworten.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Die Stimme in der Leitung ist eine Aufnahme, keine lebende Stimme: Hinweise in K2 (Elsters Block, die Stimme setzt dreimal gleich an), K4 (dieselben Zahlen um halb fünf noch einmal), K5 (die Tonbänder mit den Gruppen aus der Leitung).

Die Hörer tun, was die Sendung sagt, und erinnern sich nicht: Hinweise in K1 (das Notizbuch der Hörerin), K2 (die Zahlen an ihrer Wohnungstür), K4 (der Polizist, der wie geweckt wirkt).

Die Abhörstelle im Osten strahlt die Sendung wieder aus: Hinweise in K1 (die Koordinaten an der Kellerwand), K3 (der Rückkopplungston und der zweite Sender im Osten), K4 (die zweite Aussendung außerhalb der Sendezeit).

Elster ist die Frau, die Marsh holen will: Hinweise in K1 (sie sieht auf, bevor jemand sie anspricht), K2 (sie erkennt jede Legende), K6 (Marsh und der halb leere Personalbogen).

Kantor will die Sendung für sich: Hinweise in K1 (der junge Mann, der die Hörerinnen vor der Gruppe befragte), K4 (die Stunde beim Polizisten), K6 (Mareks Warnung).

Eskalation

Wenn die Gruppe zu langsam ist oder in Ostberlin auffällt, reagieren die Behörden der Zeit nach dem Schleierprotokoll. Die Westberliner Polizei und die Bundespost sehen weg, wenn O.D.I.N. anruft. Die DDR ist keine Partei des Protokolls. Die Staatssicherheit verhaftet zuerst und fragt später.

Der Verbindungsoffizier der Abhörstelle lässt die Maschine laufen, bis die Hörer im Westen nicht mehr zur Arbeit kommen. Nach drei Tagen ohne Eingreifen der Gruppe schickt Marsh einen anderen Agenten. Die Gruppe verliert die Anwerbung an einen Namenlosen. Der Einsatz gilt trotzdem als bestanden, wenn die Gruppe Elster gefunden und Marsh ihre Geschichte gebracht hat.

Grauen-Proben:

- Wer die Sendung ungeschützt über einen Kopfhörer hört, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen den Angriff der Sendung (4 + 4). Wer weniger Erfolge hat, wird für eine Szene zum Hörer: Er schreibt Zahlen oder summt und erinnert sich nicht daran. Wer die Sendung zum ersten Mal als das erkennt, was sie ist, würfelt außerdem Grauen gegen Verstörend (2).
- Wer die Maschine in der Abhörstelle ohne Strom laufen sieht, würfelt auf Geistige Widerstandskraft gegen Unheimlich (1). Ein Psion ohne Helm würfelt gegen Verstörend (2), weil er die Sendung doppelt hört.
- Wer den Keller des Fernamts betritt und die Zahlen an den Wänden sieht, würfelt auf Geistige Widerstandskraft gegen Unheimlich (1). Wer verliert, zählt eine Runde lang leise mit.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Abhörstelle der Staatssicherheit liegt in der vierten Etage eines Postgebäudes nahe der Frankfurter Allee. Der Raum ist fensterlos. An den Wänden stehen Regale mit Tonbandspulen. In der Mitte steht eine Maschine, groß wie ein Schrank, mit drei Kernen hinter Glas. Kabel laufen zu einer Antenne auf dem Dach. Der Verbindungsoffizier und zwei Soldaten bewachen die Bänder. Sobald die Gruppe eintritt, beginnt die Maschine, die Sendung über die Lautsprecher der Etage auszustrahlen.

Die Gruppe braucht eine Legende, um nach Ostberlin zu kommen. Der Hinweg führt über die Grenzübergangsstelle im Bahnhof Friedrichstraße oder über den Checkpoint Charlie. Der Rückweg führt über denselben Übergang; wer über den Bahnhof Friedrichstraße kam, geht durch den Tränenpalast, die Ausreisehalle von Ost nach West.

Ablauf

1. Die Tür fällt zu. Die Maschine schaltet sich ein. Die Stimme liest Fünfergruppen.

2. Der Verbindungsoffizier verlangt Papiere. Die Soldaten greifen an, wenn die Gruppe nicht sofort verhandelt.

3. Die Maschine erzeugt einen Rückkopplungston. Glühbirnen und Spulen vibrieren. Jeder Charakter würfelt auf Zähigkeit gegen Schwer (3). Wer verliert, ist eine Runde lang desorientiert.

4. Die Gruppe kann die Maschine sabotieren, die Bänder löschen oder den Offizier überwältigen.

5. Die Stimme wird leiser, als die Maschine stirbt. Die Hörer im Westen erwachen.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Gruppe verhandelt mit dem Verbindungsoffizier. Sie überzeugt ihn, dass die Sendung ein westlicher Störsender sei, den sie mitnimmt. Probe auf Täuschung oder Verhandeln gegen Schwer (3). Der Offizier lässt die Maschine abschalten und die Gruppe

gehen. Preis: Der Rat erfährt von der Lüge. Das Vertrauen in die Gruppe sinkt.

Mit Sabotage: Die Gruppe zerstört die drei Kerne der Maschine oder löscht die Bänder mit einem starken Magneten. Probe auf Sprengstoffe oder Technik gegen Schwer (3). Die Maschine stirbt. Die Soldaten fliehen oder werden überwältigt.

Mit Rückzug: Die Gruppe bricht ab, bevor die Verstärkung kommt, und bringt Elster in Westberlin in Sicherheit. Die Abhörstelle bleibt bestehen. Elster ist in Sicherheit. Die Sendung läuft weiter bis 1971.

Gegner

Verbindungsoffizier der Staatssicherheit

Profi · Menschen · umgedeutet

Der Leiter der Abhörstelle. Ein Mann von 35 Jahren, der die Sendung mitgeschnitten und wieder ausgestrahlt hat. Er will befördert werden. Er schläft nicht mehr ohne die Zahlen. Werte aus dem Bedrohungsatlas: Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 9
Grauen	Keines
Besonderheit	Verhandeln, Täuschung, Kontakte 4 + 4. Ruft an: einmal pro Szene Verstärkung
Schwäche	Seine Müdigkeit. Wer ihn nach seinen Träumen fragt, bringt ihn aus der Fassung
Verhalten	Knapp, dienstlich, misstrauisch. Will die Gruppe festhalten, bis Verstärkung kommt

Soldat der Staatssicherheit

Handlanger · Menschen

Ein junger Wachsoldat der Abhörstelle. Er trägt Uniform und Maschinenpistole. Er hat die Sendung nie ungeschützt gehört, weil er nachts vor der Tür steht.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Maschinenpistole 3 + 2, Schaden 3, Automatisch
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 1 / 6
Grauen	Keines
Besonderheit	Greift als Trupp an, wenn beide Soldaten zusammen kämpfen
Schwäche	Angst vor der Maschine. Weicht zurück, wenn sie ohne Strom läuft
Verhalten	Befolgt Befehle, prüft Papiere, schießt bei Widerstand

Die Sendung selbst verwendet die Werte aus dem Bedrohungsatlas: „Die Sendung“ (Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch). Sie ist der Gegner in der Maschine, nicht die Maschine selbst. Die Maschine ist ihr Sender.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat:

In Westberlin melden mehrere Zeitungen eine Störung im Telefonnetz, die nachts aufgetreten sei. Ein Polizist wird vom Dienst suspendiert, weil er drei Tage lang im Revier saß und summte. Eine junge Telefonistin kündigt ohne Angabe von Gründen.

Was O.D.I.N. bekommt:

Elster im Operativen Zweig. Die Tonbänder der Abhörstelle, wenn die Gruppe sie sichert. Einen Bericht über die Maschine, die ohne Strom lief. Die Registratur legt eine Graue Akte an: „Sendung, Berlin 1969. Ursprung ungeklärt.“

Erfahrung:

Graue Akte: 4 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, dazu +1 je aufgenommenem Faden. Der offene Faden „Zahlenstation: Antworten, keine Fragen“ zählt als ein Faden.

Dienstbuch:

„Elster, Anwerbung 1969, durch [Name des Agenten], Grund: [Stichwort]. Codenamen: [falls vergeben, sonst kein Eintrag]. Sendung: [gestoppt / läuft weiter]. Abhörstelle: [zerstört / gesichert / bestehend].“

Übergabe:

Elster bleibt Nichtspielerfigur. Ihre Bindung an den Agenten, der sie anwirbt, wird als Faden eingetragen: „Elster vertraut [Name des Agenten] seit der Anwerbung 1969.“ Dieser Faden zählt für spätere Einsätze.

Der offene Faden:

Die Zahlen sind Antworten. Wer an das Haus ohne Nummer schreibt, bekommt eine Sendung. Das führt

nach Einsatz 10, wenn die letzte Sendung läuft, und nach 2026, wenn Elster in der Grauen Akte Kessler und in der Tür, M7 Basel, wieder auftaucht.

Bis zum nächsten Einsatz:

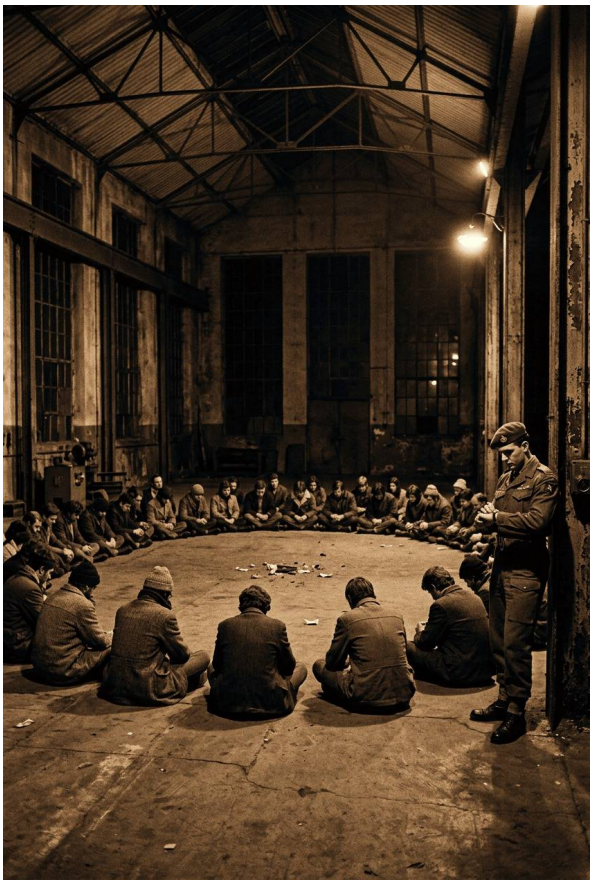
Bis Einsatz 10 vergehen zwei Jahre. In der Zwischenzeit tritt Marek ab, Kantor übernimmt den Kern. Die Gruppe kann in einer Szene erzählen, wie sie Elster ausbildet oder wie sie die Tonbänder an Hallström übergibt. Hallström notiert erst 1971: „Das Haus steht. Die Nummer fehlt." Bis dahin bleibt die Frage offen, wer die Antworten schickt.

HANDOUTS UND KARTE

- (Handout N29): Personalbogen des Operativen Zweigs 1969, mit Foto, Herkunft „unauffällig". Marsh vervollständigt ihn nach der Anwerbung in K6, Marshs Hotelzimmer.
- (Handout N30): Abhörprotokoll des Fernamts, mit echten Fünfergruppen. Gefunden in K1, Fernamt, beim Dienststellenleiter oder in K4, beim Polizisten.
- (Handout N31): Marshs Zettel „Holt sie. Fragt nicht, woher. M." Gefunden in K6, Marshs Hotelzimmer, oder von Marsh direkt an einen Agenten gegeben.
- Karte: keine eigene. Berlin steht auf K1 (Europa 1947 bis 1977); für die Stadt genügt ein Stadtplan der Zeit.

Einsatz 10: Zehn nach zehn

SEPTEMBER BIS OKTOBER 1971
Rote Akte, später Schwarz · **Ursprung** die Stimme · **Im Mittelpunkt** Psion, Soldier



Im September 1971 bereitet Kantor, der Leiter des Psionik-Kerns, einen Versuch vor, den er „die Kaskade" nennt. Vierzig Psionen sollen ohne Helme in der Halle über dem dritten Stollen der Kammer in Wales sitzen und gemeinsam hören. Die Gruppe wird als Wache, Zeugin und möglicherweise als Teilnehmerin dorthin beordert.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1971	Wales, Stockholm, Wien	die Stimme	zwei bis drei Sitzungen

Worum es geht

Kantor, seit 1970 Leiter des Psionik-Kerns, ist überzeugt, dass Psionen gemeinsam mehr erreichen als einzeln. Er hat an ein Haus ohne Nummer in Stockholm geschrieben, und eine Frau im Radio hat ihm

geantwortet. Die Zahlenstation, die seit 1961 jede Nacht um 3 Uhr sendet, hat ihm in den Fünfergruppen einen Ort gezeigt: zwölf Punkte im Kreis, in der Mitte die Halle in Wales, vierhundert Meter über dem dritten Stollen der Kammer.

Uhrwerk, eine Präkognitive des Chors in Wien, hat im September eine Warnung geschrieben: drei Tote, sieben Ausgebrannte, einen Satz. Kantor hält das für Eifersucht einer Kollegin. Die Gruppe ist Wache, Teilnehmerin, Zeugin. Sie soll die Kaskade sichern, die Tonbänder prüfen und da sein, wenn vierzig Psionen ohne Helme in einen Kreis treten, der die Stimme anzieht. Was die Gruppe nicht weiß: Die Stimme hat längst geantwortet.

Was wirklich geschah

Die Vorgeschichte beginnt 1938 in Solberg. Zweiunddreißig Kinder saßen im Speisesaal im Kreis, nicht einunddreißig, und am Morgen waren Hanna Sander und die Erwachsenen fort. Die Einunddreißig, die zurückblieben, wurden Psionen. Kantor, geboren 1939, kam ein Jahr danach zur Welt. Er hat die Helme nie als Schutz erlebt, sondern als Käfig.

1970 übernimmt Kantor den Kern von Ilse Marek. Er liest die alten Protokolle, die Akte Null, die Mitschriften von Greta Sundqvist. Er kommt zu dem Schluss, dass die Stimme nicht angreift, wenn man nicht widersteht. Dass die Helme das Problem sind. Dass die Psionen sich abschirmen und deshalb nie wirklich hören. Im Sommer 1971 beginnt er, an das Haus ohne Nummer in Vasastan zu schreiben. Er bekommt Antworten, nicht als Briefe, sondern als Sendungen. Die Zahlenstation beginnt in ihren Fünfergruppen Muster zu zeigen, die nur Kantor versteht. Er hört die Stimme der Nachtschwester Agnes Lind, und er hört darin eine Einladung. Die Sendungen zeigen ihm den Ort: zwölf Punkte im Kreis, in der Mitte die Halle in Wales. Kantor glaubt, die zwölf Punkte seien die anderen Psionen, die mit ihm im Kreis sitzen sollen. Was die Stimme wirklich zeigte, waren die zwölf Stellen, an denen der Schleier dünn ist.

Kantor wählt vierzig Psionen aus. Es sind nicht die stärksten, sondern die, die ihm glauben. Viele sind jung. Märta, seit 1938 Seeker, sitzt nicht im Kreis; der Seeker verlässt seine Stille nie. Sie ist zweiundvierzig und hat seit dreiunddreißig Jahren gehört. Über ihren Beobachter lässt sie Kantor ausrichten: „Ich will wissen, ob es uns kennt.“ Kantor versteht das als Zustimmung.

Im September 1971 schreibt Uhrwerk, eine Präkognitive mit Neuro-Helm Mk. I in Wien, eine Warnung auf eine Karteikarte. Sie schickt sie an den Kern. Kantor liest sie und legt sie beiseite. Er hält Uhrwerk für eine Frau, die nie im Kreis saß und deshalb nicht versteht, was der Kreis bedeutet.

Am 13. Oktober 1971, dem Vorabend, nimmt die Gruppe Tonbänder auf. Vierzig Psionen sitzen in der Halle und stimmen sich ein. Auf den Bändern sind vierzig Stimmen zu hören, die einen Ton halten. Manchmal ist eine einundvierzigste zu hören, eine Frauenstimme, die nicht zu den vierzig gehört. Kantor sagt, das sei ein Artefakt, eine Resonanz.

Am 14. Oktober 1971, kurz nach 22 Uhr, sitzen vierzig Psionen ohne Helme im Kreis. Die Gruppe steht an der Tür. Sergeant Alun Rees, sechsunddreißig, Soldat des Taktischen Zweigs, sieht auf seine Uhr: zehn nach zehn. Um 22:10 verstummen alle Stimmen gleichzeitig. Es ist, als hätte jemand einen Schalter umgelegt. Rees wartet die zehn Minuten nicht ab. Er geht hinein, bevor 22:20 erreicht ist, und trägt die ersten hinaus. Andere folgen. Am Ende sind drei Psionen tot, Hirnblutung. Sieben hören nie wieder.

Kantor liegt zwei Wochen im Koma. Als er aufwacht, sagt er: „Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“ Er wird abgesetzt. Die Regel der Zwölf wird erlassen: Nie mehr als zwölf Psionen gemeinsam ohne Helme, nie mehr als zwölf in einem Kreis. Märta stirbt laut Akte in derselben Nacht in ihrer Stille. Die Gruppe sieht ihre Leiche nicht.

Der rote Hering: Uhrwerk. Die Gruppe kann den ganzen Einsatz damit verbringen, Uhrwerk zu misstrauen, ihre Warnung für Sabotage zu halten, ihre Motive zu prüfen. Uhrwerk ist keine Gegnerin. Sie hat recht. Aber sie hat keine Beweise, nur eine Vorahnung und eine Karteikarte.

Der offene Faden: Die Zahlenstation verstummt am 14. Oktober 1971 um 3 Uhr. Die letzte Mitschrift ist ein Dokument, das die Gruppe in den Händen halten kann. Die Röhre eines Kurzwellensenders wird im Oktober in einem ausgebrannten Bauernhaus in Schweden gefunden. Am 20. Oktober geht Hallström in Vasastan an dem Haus vorbei, an das Kantor geschrieben hat: Das Haus steht, die Nummer fehlt. Dieser Faden führt zu den späteren Einsätzen und nach 2026 zu „Die Tür“ und „Graue Akten“.

WAS FESTSTEHT

- Vierzig Psionen ohne Helme sitzen im Kreis.
- Um 22:10 verstummen alle Stimmen.
- Drei sterben an Hirnblutungen, sieben hören nie wieder.
- Rees geht vor Ablauf der zehn Minuten hinein, bekommt einen Verweis und das erste Rettungssilber.
- Kantor liegt zwei Wochen im Koma und sagt dann: „Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind.“
- Märta stirbt laut Akte in derselben Nacht, die Gruppe sieht ihre Leiche nicht.
- Muezzin, ein Junge aus Kairo, wird Seeker.
- Die Regel der Zwölf wird erlassen.
- Kantor wird abgesetzt.

Die Spielleitung hält diese Punkte, ohne zu bestrafen. Will die Gruppe die Kaskade verhindern, findet die Welt einen Umweg: Kantor führt den Versuch trotzdem durch, an einem anderen Ort, mit anderen Psionen, ohne die Gruppe. Will die Gruppe Rees zurückhalten, reißt er sich los und geht hinein. Will die Gruppe Märtas Leiche sehen, verweigert ihr Beobachter den Zugang zur Stille, und am Morgen ist die Akte bereits geschlossen. Zeugenschaft ist der häufigste Weg: Die Gruppe steht an der Tür, sieht auf die Uhr und kann nicht eingreifen, weil es zu schnell geht.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Ob Spielerpsionen im Kreis sitzen.** Die Zahlen drei und sieben gelten für alle vierzig. Wen es trifft, entscheidet der Tisch oder der Würfel. Folge: Ein Spielerpsion, der zu den sieben Ausgebrannten gehört, tritt ab und wird durch einen Schützling ersetzt. Ein Spielerpsion, der zu den drei Toten gehört, stirbt. Das Dienstbuch vermerkt, wer im Kreis saß.
- **Wer die Tonbänder aufnimmt.** Die Gruppe kann die Bänder selbst aufnehmen, ein Techniker kann es tun, oder die Bänder liegen bereits vor. Folge: Wer die Bänder aufnimmt, hört die einundvierzigste Stimme zuerst. Das Dienstbuch vermerkt, wer die Bänder aufgenommen hat.
- **Ob die Gruppe Uhrwerks Warnung liest und was sie tut.** Die Kaskade findet statt, egal was die Gruppe tut. Aber was sie mit der Warnung macht, entscheidet, wie viel sie vorher weiß. Folge: Liest die Gruppe die Warnung und nimmt sie ernst, kann sie Vorkehrungen treffen, aber die Kaskade nicht verhindern. Ignoriert sie die Warnung, steht sie in der Nacht ahnungslos vor der Tür. Das Dienstbuch vermerkt, wer die Warnung gelesen hat.
- **Wer mit Rees hineingeht.** Die Gruppe kann Rees begleiten, ihn zurückhalten oder allein hineingehen. Folge: Wer hineingeht, trägt Menschen hinaus und sieht die Toten. Das Dienstbuch vermerkt, wer hineinging.
- **Was die Gruppe Kantor fragt, als er aufwacht.** Kantor antwortet auf jede Frage, aber seine Antworten sind nicht immer verständlich. Folge: Die Antworten fließen in die späteren Einsätze ein, besonders in Einsatz 11 und in die Nacht von Nordlicht. Das Dienstbuch vermerkt die Fragen.

Personen

Kantor, 32

Leiter des Psionik-Kerns. Ehrgeizig, überzeugt, von sich selbst am meisten. Er will die Stimme verstehen, nicht bekämpfen. Er weiß, dass die Kaskade gefährlich ist, aber er glaubt, dass die Gefahr der Preis für das Verständnis ist. Er verschweigt, dass er in den Wochen vor der Kaskade Briefe an das Haus ohne Nummer geschrieben hat. Er redet ruhig, mit langen Pausen, als würde er jedes Wort abwägen. Sprache der Zeit: „Das ist kein Experiment. Das ist eine Frage.“

Märta, 42

Seeker seit 1938. Sie hat die Stimme länger gehört als jeder andere. Sie verlässt ihre Stille nie; die Gruppe spricht mit ihr nur über ihren Beobachter oder durch einen Telepathen. Sie weiß, dass etwas nicht stimmt,

und will wissen, ob es sie kennt. Sie verschweigt, wie laut es für sie seit dem Sommer geworden ist. Sie redet wenig, und wenn, dann in kurzen Sätzen, als hätte sie keine Zeit. Sprache der Zeit: „Ich höre es. Es ist nicht böse. Es ist nur laut.“

Alun Rees, 36

Sergeant des Taktischen Zweigs. Geboren 1935 in Wales, nahe der Kammer. Er ist Soldat, kein Psion. Er hält die Kaskade für einen Fehler, aber er hat den Befehl, die Tür zu sichern. Er will seine Leute schützen. Er verschweigt, dass er vor der Kaskade eine Wette abgeschlossen hat: dass er hineingeht, wenn etwas schiefgeht. Er redet kurz, militärisch, mit walisischem Akzent. Sprache der Zeit: „Ich warte nicht zehn Minuten. Ich warte gar nicht.“

Uhrwerk, 41

Ottilie Brandauer, geboren 1930. Sie lebt in Wien und ist eine Präkognitive des Chors mit Neuro-Helm Mk. I. Sie hat die Warnung geschrieben, weil sie eine Vorahnung hatte: drei Tote, sieben Ausgebrannte, einen Satz. Sie will die Kaskade verhindern, aber sie hat keine Beweise. Sie verschweigt, dass sie seit der Vorahnung kaum schläft. Sie redet präzise, wie jemand, der gewohnt ist, Datum und Uhrzeit zu notieren. Sprache der Zeit: „Die Stimme lügt nicht. Sie wiederholt nur, was sie hört.“

Viktor Hallström, 70

Leiter des Ermittlungszweigs, Sitz neben dem Rat. Er kennt die Akte Null, die Kaskade, die Zahlenstation. Er will verhindern, dass die Kaskade stattfindet, aber er hat keine Befugnis, Kantor zu stoppen. Er verschweigt, was er in Solberg gesehen hat. Er redet langsam, mit schwedischem Akzent, als würde er jeden Satz zweimal denken. Sprache der Zeit: „Ich habe das schon einmal gesehen. Nur war es damals ein Speisesaal.“

Thomas Ashgrove, 63

Major des Taktischen Zweigs. Er hat Kiruna 1953 überlebt. Er weiß, was passiert, wenn die Stimme zu nahe kommt. Er will die Kaskade verhindern, aber er akzeptiert den Befehl. Er verschweigt, dass er Kantors Plan für Wahnsinn hält. Er redet knapp, mit britischem Akzent, ohne Höflichkeiten. Sprache der Zeit: „Ich habe elf Männer verloren. Ich will nicht vierzig verlieren.“

Evan Pryce, 52

Chemiker des Kollegiums, Werkstatt in Wales. Er hat die Brandmunition mitentwickelt und das Aschesilber. Er ist für die Sicherheit der Kammer zuständig. Er will die Kaskade verhindern, weil er die Halle kennt. Er verschweigt, dass er in der Halle vor Jahren ein Flüstern gehört hat, das nicht von Psionen kam. Er redet leise, mit walisischem Akzent, als würde er mit den Steinen sprechen. Sprache der Zeit: „Die Halle ist nicht leer. Sie ist nur still, wenn niemand hinhört.“

Briefing

„Ich habe einen Auftrag für Sie. Es geht nicht um eine Akte, noch nicht. Es geht um eine Vorsichtsmaßnahme. Kantor, der Leiter des Kerns, will vierzig Psionen ohne Helme in einen Kreis setzen. In Wales, in der Halle über dem dritten Stollen. Der Rat hat zugestimmt, weil Kantor überzeugt, und weil wir keine bessere Idee haben. Sie sind die Wache. Sie stehen an der Tür. Sie lassen niemanden hinein und niemanden hinaus, bis die zehn Minuten um sind. Wenn etwas passiert, rufen Sie Rees. Wenn Rees nicht da ist, rufen Sie mich.“

Evelyn Marsh, 1971

Das Briefing gibt Evelyn Marsh, die Leiterin des Operativen Zweigs. Sie ist 60 Jahre alt, trägt einen grauen Mantel und einen Fingerhut an einer Kette. Sie empfängt die Gruppe in einem unauffälligen Büro in Stockholm, zwei Straßen vom Ermittlungszweig entfernt. Sie sitzt am Fenster und raucht nicht. Auf dem Tisch liegt ein Umschlag.

Was die Gruppe bekommt:

- Einen Umschlag mit Uhrwerks Warnung, ungeöffnet, mit dem Vermerk „Nur zur Kenntnisnahme“.
- Einen Dienstplan der Halle: Tür, Stollen, Kreis, Wachen.
- Ein Tonbandgerät mit zwölf Bändern, um die Stimmen aufzunehmen.

Spesen: In Pfund Sterling, für zwei Wochen, ausgezahlt vom Ermittlungszweig in Stockholm.

Anfordern:

- Zwei Mann des Taktischen Zweigs als Eskorte zusätzlich, aus Hort-2 Cardiff.
- Ein Feldtelefon für die Verbindung zur Werkstatt.
- Eine Bleikiste, um die Tonbänder zu sichern.
- Salz, um die Tür zu bestreuen.
- Keine Brandmunition. Die gibt es nur für Einsätze gegen Wesen aus Rissen, und das hier ist keiner. Sagt Marsh.

Die Knoten

Die Ermittlungen führen von Cardiff über Stockholm und Wien in die Kammer nach Wales. Jeder Ort hält Hinweise bereit, die zusammen ein Bild ergeben, das die Gruppe vor der Nacht vom 14. Oktober kennen kann.

Knoten 1: Hort-2 Cardiff, Kantors Dienstzimmer

Ein kleiner Raum im Bunker von Hort-2 Cardiff. An der Wand hängt eine Karte von Wales, mit zwölf Punkten im Kreis und der Halle in der Mitte. Auf dem Schreibtisch liegen Briefentwürfe an eine Adresse ohne Nummer.

- **Hinweis:** Briefentwürfe an ein Haus ohne Nummer, datiert in den Wochen vor der Kaskade. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Kantors Notizen zu den Sendungen, mit dem Vermerk „Es antwortet." (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Ein Agent bringt Kantors Sekretär dazu, über die Briefe zu reden. (führt zu: Schlussfolgerung 1)

Proben: Ermittlung gegen Schwer (3), um die Briefentwürfe zu finden. Ein Investigator findet sie besonders gut. Überzeugen gegen Machbar (2), um den Sekretär zum Reden zu bringen. Ein Agent glänzt dabei.

Knoten 2: Stockholm, Ermittlungszweig, Hallströms Büro

Ein Raum voller Akten, an der Wand die Karte von Europa, auf dem Tisch eine Lupe und eine Salzdose. Hallström sitzt hinter dem Schreibtisch und liest in Notizbuch null.

- **Hinweis:** Hallström fragt nach der einundvierzigsten Stimme und schweigt lange, als die Gruppe antwortet. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Die Akte Null liegt auf dem Tisch, aufgeschlagen bei der Seite über Solberg. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Hallström zeigt der Gruppe die Mitschriften der Sommersendungen und erklärt, wie die Zahlen Koordinaten sind. Die letzte Sendung vom 14. Oktober lässt er der Gruppe durch einen Kurier nach Wales bringen. Der Agent, der 1961 die erste Sendung mitschrieb (Handout N27), erkennt die letzte als Erster, ohne Probe: Er legt N27 neben N33 und sieht, dass die Stimme verstummt, wo sie damals begann. (führt zu: Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Hallström hat Uhrwerks Karte gesehen, bevor Kantor sie ablegte. Er sagt: „Das ist keine Eifersucht. Die Frau hat Angst." (führt zu: Schlussfolgerung 4)

Proben: Geschichte gegen Schwer (3), um die Verbindung zwischen Solberg und der Kaskade zu erkennen. Ein Investigator findet sie besonders gut. Ein Soldier erkennt mit Taktik gegen Machbar (2), dass die Halle schlecht zu sichern ist: nur eine Tür.

Knoten 3: Wien, Uhrwerks Wohnung

Eine kleine Wohnung in der Nähe des Westbahnhofs. Überall liegen Karteikarten, mit Bleistift beschrieben, jede mit Datum und Uhrzeit. Uhrwerk sitzt an einem Tisch, den Mk. I neben sich, und schreibt ihre Vorahnungen auf.

- **Hinweis:** Uhrwerks Warnung, auf einer Karteikarte: „Drei Tote, sieben Ausgebrannte und einen Satz." (führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Uhrwerk sagt, sie habe die Halle gesehen, bevor ihr jemand davon erzählte: vierzig Menschen im Kreis und einen Soldaten, der auf seine Uhr sieht. (führt zu: Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Ein Psion der Gruppe spürt am Umschlag Angst statt Eifersucht. (führt zu: Schlussfolgerung 4)

Proben: Menschenkenntnis gegen Machbar (2), um Uhrwerks Angst zu erkennen. Ein Psion glänzt dabei. Ermittlung gegen Machbar (2), um unter den Karteikarten die Vorahnung vom September zu finden. Ein Investigator findet sie besonders gut.

Knoten 4: Wales, die Kammer, Werkstatt von Pryce

Ein Raum im Fels, voller Werkzeuge, Fläschchen, Bleikisten. Pryce arbeitet an einem Stück Aschesilber. Er sieht auf, als die Gruppe eintritt, und legt das Stück beiseite.

- **Hinweis:** Pryce warnt: „Die Halle ist nicht leer. Sie ist nur still, wenn niemand hinhört." (führt zu: Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Pryce zeigt der Gruppe den Plan der Halle: eine Tür, kein zweiter Ausgang, darunter der dritte Stollen. (führt zu: Schlussfolgerung 5 und Konfrontation)
- **Hinweis:** Ein Investigator legt Kantors Karte über Pryces Vermessungsplan: Die Mitte der zwölf Punkte liegt genau über dem dritten Stollen. (führt zu: Schlussfolgerung 2)

Proben: Okkultismus gegen Schwer (3), um zu verstehen, dass die Halle ein dünner Ort ist. Ein Thaumaturg findet

sie besonders gut. Ein Soldier erkennt mit Taktik gegen Machbar (2), dass die Tür der einzige Fluchtweg ist.

Knoten 5: Wales, die Halle über dem dritten Stollen

Eine große, roh gehauene Halle im Schieferberg. Der Boden ist glatt, die Wände sind feucht, die Luft riecht nach nassem Stein und Ozon. Vierzig Decken liegen im Kreis. An der Tür stehen zwei Soldaten.

- **Hinweis:** Auf den Tonbändern ist die einundvierzigste Stimme zu hören, eine Frauenstimme. (führt zu: Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Rees hat Kantor am Vorabend sagen hören, eine Frau im Radio habe ihm den Ort gezeigt. (führt zu: Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Ashgrove sagt: „Kiruna begann mit einer Meldung, die jemand zur Seite gelegt hat." (führt zu: Schlussfolgerung 5)

Proben: Wahrnehmung gegen Schwer (3), um die einundvierzigste Stimme auf dem Band zu hören. Ein Investigator findet sie besonders gut. Ein Psion hört die Stimme ohne Probe, aber er muss Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3) bestehen, um nicht in den Ton einzustimmen.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Schlussfolgerung 1: Kantor hat seit dem Sommer 1971 Kontakt mit der Stimme. (Hinweise: Knoten 1, Knoten 1, Knoten 5)

Schlussfolgerung 2: Die Zahlenstation hat den Ort gezeigt. (Hinweise: Knoten 1, Knoten 2, Knoten 4)

Schlussfolgerung 3: Die einundvierzigste Stimme ist real. (Hinweise: Knoten 2, Knoten 2, Knoten 5)

Schlussfolgerung 4: Uhrwerk hat recht. (Hinweise: Knoten 2, Knoten 3, Knoten 3)

Schlussfolgerung 5: Die Kaskade ist ein Unfall, der vorhersehbar war. (Hinweise: Knoten 4, Knoten 4, Knoten 5)

Eskalation

Die Eskalation ist kein Kampf, sondern ein Unfall. Die Gruppe hat drei Gelegenheiten, ihn zu bemerken, bevor er geschieht. Keine davon hält ihn auf. Jede verändert, wie viel die Gruppe vorher weiß und wie sie in der Nacht handelt.

Erste Eskalation: Die Warnung. Liest die Gruppe Uhrwerks Warnung und nimmt sie ernst, kann sie Kantor zur Rede stellen. Kantor antwortet ruhig, dass Uhrwerk nicht versteht, was der Kreis bedeutet. Er hält die Warnung für die Eifersucht einer Kollegin. Die Gruppe kann Kantor nicht aufhalten, aber sie kann Vorkehrungen treffen: die Tür offen lassen, einen Sanitäter bereitstellen, Rees früher hineinschicken. Ignoriert die Gruppe die Warnung, steht sie in der Nacht ahnungslos an der Tür.

Zweite Eskalation: Die Tonbänder. Hört die Gruppe die Tonbänder vom Vorabend, hört sie die einundvierzigste Stimme. Ein Psion spürt, dass die Stimme nicht zu den vierzig gehört. Ein Investigator stellt fest, dass die Stimme auf allen Bändern gleich ist. Ein Soldier kann entscheiden, dass das ein Grund ist, die Kaskade zu verschieben. Tut die Gruppe das, führt Kantor die Kaskade trotzdem durch, in derselben Nacht, ohne die Gruppe. Die Gruppe erfährt es am Morgen aus einer Meldung des Taktischen Zweigs.

Dritte Eskalation: Die Nacht. Wenn die Gruppe zu langsam ist, passiert die Kaskade ohne sie. Sie steht an der Tür, sieht auf die Uhr, und um 22:10 verstummen die Stimmen. Rees geht hinein. Die Gruppe muss entscheiden, ob sie folgt.

Grauen-Proben:

- Die einundvierzigste Stimme auf dem Band: Verstörend (2).
- Der Moment, in dem alle Stimmen verstummen: Verstörend (2).
- Der Anblick der drei Toten: Grauenhaft (3).
- Der Anblick von Kantor, der zwei Wochen später aufwacht und seinen Satz sagt: Grauenhaft (3).

Die Behörden der Zeit: Das Schleierprotokoll gilt seit 1961. Britische Behörden sehen weg, wenn O.D.I.N. in Wales arbeitet. Ruft die Gruppe die Polizei, kommen Beamte, die den Vorfall als Unfall aufnehmen und die Tonbänder mitnehmen. O.D.I.N. holt die Bänder später über die üblichen Kanäle zurück. Das kostet Vertrauen beim Rat und eine Erklärung an den Taktischen Zweig.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Halle in Wales, 14. Oktober 1971, kurz nach 22 Uhr. Vierzig Psionen sitzen ohne Helme im Kreis auf dem glatten Boden. Kantor ist einer von ihnen. Die Luft riecht nach nassem Stein und Ozon. Die Gruppe steht an der Tür, bei Rees und zwei Soldaten. Ein Tonbandgerät läuft im Vorraum. Die Karte K8 zeigt die Halle, den Kreis, die Tür und die Wachen.

Ablauf

1. **22:08.** Die Psionen halten den Ton. Er ist laut und gleichmäßig, wie ein Chor, der nicht atmet. Ein Psion in

der Gruppe hört die einundvierzigste Stimme, deutlich, direkt hinter Kantor. Sie gehört keiner der vierzig Personen im Kreis.

2. **22:10.** Die Stimmen verstummen gleichzeitig. Es ist, als hätte jemand einen Schalter umgelegt. Stille. Dann fallen die ersten um.

3. **Rees sieht auf seine Uhr.** Zehn nach zehn. Er sagt: „Ich warte nicht." Er geht hinein.

4. **Die Gruppe entscheidet.** Sie kann Rees folgen, ihn zurückhalten oder allein hineingehen. Will die Gruppe Rees zurückhalten, reißt er sich los. Preis: Belastung oder Vertrauen bei Ashgrove.

5. **In der Halle.** Drei Psionen sind tot, Hirnblutung. Sieben halten sich die Ohren, sie hören nie wieder. Die anderen sind benommen, wie nach einem Schlag auf den Kopf. Kantor liegt im Kreis, die Augen offen, die Lippen bewegen sich.

6. **Der Ausbruch.** Ein Psion des Kreises, der zu den Benommenen gehört, schlägt um sich. Seine ungesteuerte Kraft wirkt jede Runde als Fläche von 3 m, Schaden 3. Er ist nicht böse, er ist in Panik. Die Gruppe muss ihn festhalten oder beruhigen, während Rees' Trupp die anderen hinausträgt.

7. **Märta.** Sie ist nicht in der Halle. Gegen Morgen meldet ihr Beobachter, dass sie in ihrer Stille tot ist. Die Akte sagt: Hirnblutung. Kantor sagt später: hinübergegangen. Die Gruppe sieht ihre Leiche nicht.

Lösungen

Ohne Kampf. Die Gruppe erkennt, dass die Kaskade nicht aufzuhalten ist, und konzentriert sich darauf, Menschen hinauszutragen. Sie geht mit Rees hinein, trägt die Toten und die Verletzten hinaus, sichert die Halle. Der Preis: Sie sieht die Toten und trägt sie hinaus. Erfolg: Niemand stirbt über die drei hinaus.

Mit Kampf. Nach 22:10 bricht ein Psion des Kreises aus und schlägt mit ungesteuerter Kraft um sich. Die Gruppe muss ihn festhalten oder beruhigen, während Rees' Trupp in der folgenden Stunde alle vierzig hinausträgt. Ein Psion kann ihn beruhigen: Telepathie gegen Schwer (3). Ein Soldier kann ihn festhalten: Handgemenge gegen Machbar (2); wer ihn berührt, legt dazu Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3) ab, um nicht selbst in den Ton einzustimmen. Erfolg: Niemand stirbt über die drei hinaus. Misserfolg: Der Ausbruch kostet Zeit, nicht Menschenleben. Die drei Toten bleiben dieselben.

Gegner

Die Stimme wirkt durch Menschen und Psionik, nicht durch eine Kreatur. Für den ausbrechenden Psion des Kreises verwendet die Spielleitung die Werte des Chorkinds aus dem Bedrohungsatlas (Spielleiterbuch), umgedeutet als Erwachsener in Panik.

Psion des Kreises

Profi · Stimme

Ein Psion, der nach dem Verstummen in Panik gerät. Seine Gabe feuert ungesteuert, weil der Ton ihn noch hält. Er ist kein Gegner, sondern ein Verletzter.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Ungesteuerte Kraft 4 + 3, Schaden 3, Fläche 3. Welche Kraft, bestimmt die Spielleitung: Kraftstoß, Hitze, Schrei, Stille.
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 7
Grauen	Verstörend (2), für Psionen Grauenhaft (3), weil sie sich erinnern.
Besonderheit	Die Kraft wirkt jede Runde von selbst, auch ohne Absicht. Jeder Psion in 100 m würfelt jede Runde seinen Resonanzwurf.
Schwäche	Ein Helm, eine Kappe, ein Stück Legierung S. Ein Telepath kann ihn beruhigen: Telepathie gegen Schwer (3).
Verhalten	Flieht vor Berührung, schlägt um sich, wenn er festgehalten wird. Kommt zur Ruhe, sobald der Ton nachlässt oder ein Psion ihn erreicht.

Für Kantor, Rees, Ashgrove, Pryce, Hallström und Uhrwerk gilt: Sie sind in diesem Einsatz keine Kämpfer. Kantor ist bewusstlos. Rees trägt, Ashgrove sichert, Pryce wartet in der Werkstatt. Sie brauchen keine Werte. Uhrwerk ist eine Präkognitive mit Mk. I und bleibt in Wien.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Nichts. Die Kaskade fand unter der Erde statt, in einer Halle, die auf keiner Karte steht. Die Polizei wurde nicht gerufen. Die drei Toten werden als Unfälle geführt, die sieben Ausgebrannten als krank. Die Druckerei in Zürich bekommt später die Namen der Toten, um Legenden zu schreiben.

Was O.D.I.N. bekommt: Die Tonbänder, die Mitschrift der letzten Sendung, die Frage nach Märta. Die Regel der

Zwölf, erlassen vom Rat Ende Oktober. Die Erkenntnis, dass die Stimme geantwortet hat. Und Kantors Satz, als er nach zwei Wochen aus dem Koma erwacht.

Erfahrung: Rote Akte, die schwarz wird: 7 EP wie eine Schwarze Akte, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, plus 1 EP für jeden aufgenommenen Faden. Mögliche Fäden: die Tonbänder, Uhrwerks Warnung, die einundvierzigste Stimme, die Frage nach Märta, die letzte Mitschrift der Zahlenstation.

Dienstbuch: Wer im Kreis saß. Wer die Tonbänder aufnahm. Wer die Warnung las. Wer mit Rees hineinging. Was die Gruppe Kantor fragte, als er aufwachte. Der letzte Satz, den jedes Gruppenmitglied in dieser Nacht sagte.

Übergabe: Ein Spielerpsion, der zu den sieben Ausgebrannten gehört, tritt ab. Sein Schützling übernimmt nach den Regeln aus Kapitel 2. Ein Soldier, der mit Rees hineinging und die Toten trug, kann seinen Schützling in dieser Nacht ausbilden: Er zeigt ihm, wie man eine Trage trägt, ohne hinzusehen.

Der offene Faden: Hallström schreibt am 20. Oktober in sein Notizbuch: „Das Haus steht. Die Nummer fehlt.“ (N35) Dieser Faden führt zu Einsatz 11, zu den Grauen Akten und nach 2026.

Bis zum nächsten Einsatz: 1972 kommt der Neuro-Helm Mk. II. Ein Brief eines der sieben Ausgebrannten erreicht die Gruppe. Er schreibt, er habe dreißig Jahre lang alle gehört. 1973 wird Mercier angeworben. Die Gruppe altert, bildet Schützlinge aus, trägt die Erinnerung an die Nacht vom 14. Oktober 1971.

HANDOUTS UND KARTE

- N32: Uhrwerks Warnung, September 1971. Handgeschriebene Karteikarte, Bleistift. Die Gruppe findet sie im Briefing-Umschlag oder in Uhrwerks Wohnung in Wien.

- N33: Letzte Mitschrift der Zahlenstation, 14. Oktober 1971, 3 Uhr. Handschriftliche Mitschrift, 26 Fünfergruppen, Schreibfehler „RUHIG“. Ein Kurier des Ermittlungszweigs bringt sie am 14. Oktober nach Wales.

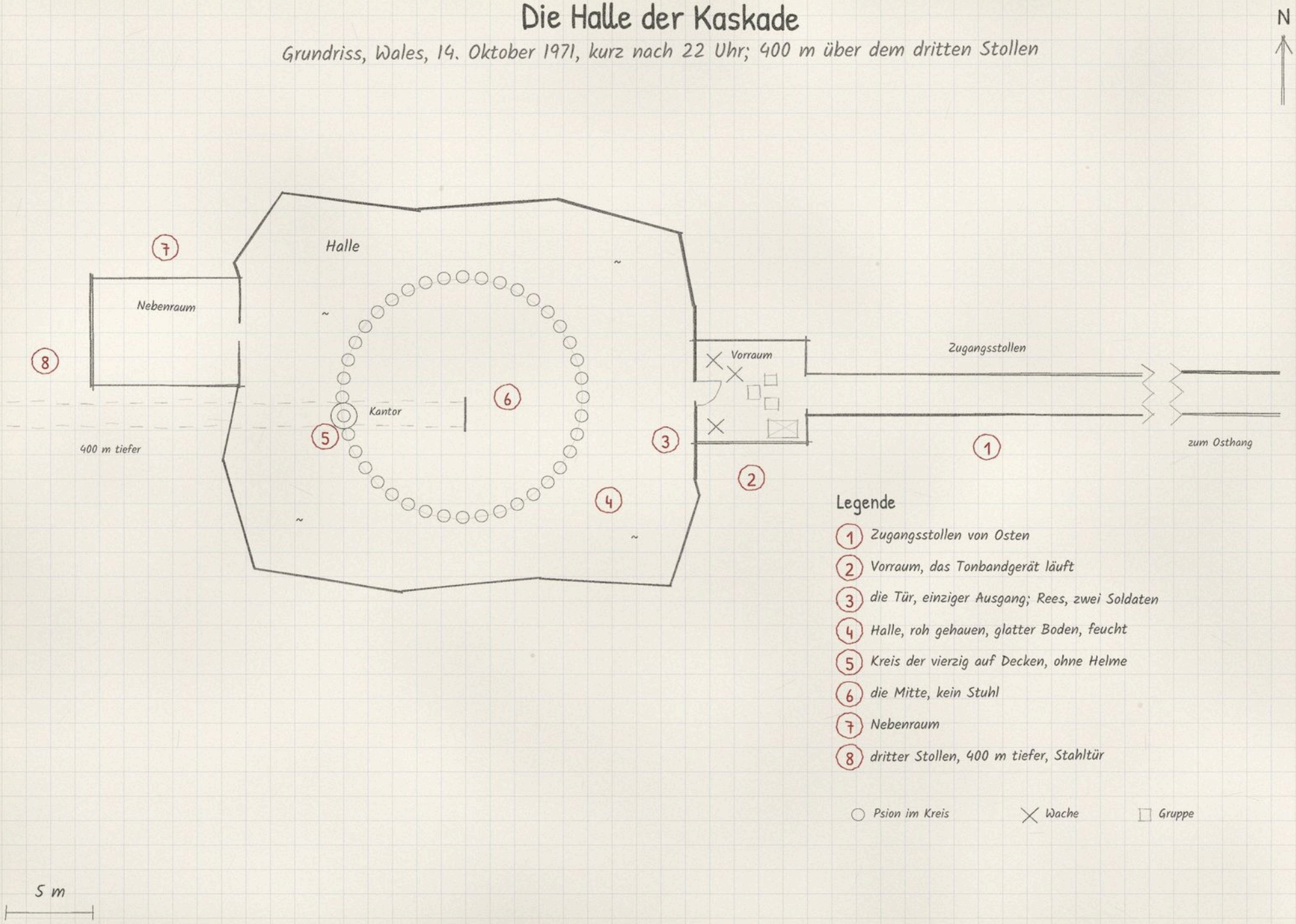
- N34: Verlustmeldung per Fernschreiben, 15. Oktober 1971. Vom Taktischen Zweig Hort-2 Cardiff. Die Spielleitung liest sie im Nachspiel vor.

- N35: Hallström, Notizbuch, 20. Oktober 1971. Handgeschriebene Seite, schwarze Tinte. Die Spielleitung liest sie im Nachspiel vor oder gibt sie als Kopie.

- Karte K8: Halle der Kaskade. Zeigt Zugangsstollen, Tür, Vorraum, Halle, Kreis der vierzig ohne Stuhl in der Mitte, Nebenraum, Stollen darunter. Die Tür ist der einzige Ausgang.

Die Halle der Kaskade

Grundriss, Wales, 14. Oktober 1971, kurz nach 22 Uhr; 400 m über dem dritten Stollen



Einsatz 11: Sieben

HERBST 1974 UND MÄRZ 1976
Graue Akte, die rot wird · **Ursprung** die Menschen, dazu die Stimme und das Verschobene ·
Im Mittelpunkt Psion, Soldier

Kantor verschwindet aus der Stille von Hort-2. Die erste, vertrauliche Mission der neuen Echo-Operative sucht ihn, und die Gruppe geht mit. Zwei Jahre später kennt O.D.I.N. das Kloster in den Karpaten. Abteilung 13 will die Offenen für sich.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1974 und 1976	Cardiff, Wien, Grenze, Karpaten	Menschen, Stimme, Verschobenes	4 bis 5 Sitzungen

Worum es geht

Teil A: Kantor lebt seit der Kaskade von 1971 abgesetzt in der Stille von Hort-2 Cardiff. Er hat keine Schüler und keine Aufgabe; verlässt er die Stille, trägt er einen Sperrhelm. Die Aufsicht ist diskret, aber lückenlos. Eines Morgens im Oktober 1974 ist er fort. Der erste Auftrag der neuen Echo-Operative ist vertraulich: ihn finden. Die Gruppe begleitet die Operative. Die Spur führt nach Wien, wo in einem alten Weinkeller Kinderstimmen zu hören sind, und von dort an die österreichisch-ungarische Grenze. Dort endet sie. Kantor darf reden, gefasst wird er nicht.

Teil B: Zwei Jahre später kennt O.D.I.N. das Kloster Sfântul Ioan in den Karpaten. Abteilung 13 will die Offenen darin für sich. Mercier führt die Echo-Operative, die Gruppe begleitet sie. Im Dorf unter dem Kloster ist seit dem Winter niemand älter geworden. Die Offenen sind sieben. Einer ist fünfzehn. Kantor ist nicht dort.

Was wirklich geschah

Kantor verschwand nicht aus Trotz. Er verschwand, weil er seit 1971 jede Nacht die Stimme hörte. In Hort-2 konnte er sie nur mit Sperrhelm und Stille ertragen. Er schrieb an das Haus ohne Nummer, mehrmals, und bekam keine Antwort. Dann hörte er im Herbst 1974 zum ersten Mal andere Stimmen, die ohne Helm sangen. Er folgte ihnen. Die Spur führte nach Wien, wo singende Stimmen gemeldet worden waren. Von dort zog es ihn weiter nach Osten, zur Grenze. Wie er in die Karpaten kam, erzählt der Band nicht. Er fand das Kloster und sammelte die ersten Offenen: Psionen, die ihre Helme ablegen wollen. Einer ist fünfzehn, die übrigen sind Erwachsene. Er lehrte sie, mit der Stimme zu leben, statt sie zu bekämpfen.

Der rote Hering: In Wien führt die Spur der Gruppe zu einem alten Weinkeller unter dem Nachbarhaus von Hort-5, in dem seit Jahren Stimmen im Schlaf singen. Die Gruppe könnte glauben, Kantor sei dort. Er war dort, aber er hat den Keller verlassen. Die Stimmen singen weiter, weil sie ohne Helm gehört werden. Es ist nicht Kantors Werk. Es ist der Ort, der dünn ist.

Der offene Faden: Die Offenen. Kantor hat eine Gemeinschaft gegründet, die O.D.I.N. nicht kontrolliert. Sie wird 1978 ins Kloster zurückkehren, nachdem O.D.I.N. es geräumt hat. Sie wird wachsen. 2027 wird Kantor dort leben, im Rollstuhl, und das Kloster wird eine Rolle in „Die Tür“ spielen. Ein Spielerpsion, der zu den Offenen wechselt, kann in Tür M16 als alter Offener auftauchen.

WAS FESTSTEHT

- **Kantor entkommt 1974.** Die Gruppe kann ihm nahe kommen, ihn sprechen, aber nicht fassen. Ein Kampf ist möglich, aber Kantor ist vorbereitet: Er nutzt seine Telepathie, um die Gruppe zu entwaffnen, ohne jemanden zu verletzen. Preis: Belastung für alle, die ihn verletzen wollten.
- **Die Echo-Operative entstehen 1974.** Die Gruppe erlebt ihren ersten Auftrag mit. Sie kann die Operative nicht aufhalten, nur begleiten.
- **Im Kloster sieben Festnahmen ohne Schuss und ohne Verluste, einer ist fünfzehn.** Die Offenen kämpfen nicht. Sie warten. Die Festnahme ist eine Szene der Stille. Will die Gruppe schießen, schreiten Mercier und die Operative ein. Preis: Vertrauensverlust bei den Echo-Operativen.
- **Kantor ist nicht dort.** Das Kloster ist leer von ihm. Die Gruppe findet seine Spuren: eine Schale, ein Buch, einen Satz an einer Wand.
- **Abteilung 13 geht leer aus; seitdem gelten O.D.I.N.-Agenten in Russland als feindliche Kombattanten.** Die Männer der Abteilung 13 sind vor Ort, aber zu spät. Die Gruppe kann mit ihnen sprechen, aber nicht verhandeln. Sie wollen die Offenen für ihre Forschung.
- **Mercier schreibt seinen Nachtrag und löst nie wieder selbst eine Überlagerung aus.** Die Gruppe kann Zeuge werden, wie Mercier den Fünfzehnjährigen ansieht und keine Antwort hat.
- **Das Dorf altert nicht mehr.** Die Gruppe kann es bemerken: keine Geburten, keine Todesfälle, Kinder, die seit Monaten gleich alt sind.

Die Spielleitung hält die festen Punkte, indem sie Kantor an der Grenze reden lässt, statt ihn zu überwältigen. Ein Kampf ist möglich, aber Kantor entkommt in jedem Fall. Die Probe entscheidet, was er zurücklässt: einen Satz, eine Frage. Will die Gruppe im Kloster schießen, tritt Mercier dazwischen. Die Offenen wehren sich nicht. Die Gruppe ist Zeugin, nicht Vollstreckerin. Der Preis für Gewalt ist Vertrauen, nicht Strafe.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wie nah die Gruppe Kantor 1974 kommt und was er ihr sagt.** Folge: Was Kantor sagt, kann die Gruppe in den Karpaten 1976 erinnern. Eintrag ins Dienstbuch: der letzte Satz, den Kantor zur Gruppe sagte.
- **Ob ein Spielerpsion zu den Offenen wechselt (Abtritt).** Folge: Der Agent tritt ab, sein Schützling übernimmt. Der Agent kann 2027 in Tür M16 als alter Offener auftauchen. Eintrag ins Dienstbuch: „Wechsel zu den Offenen, Kloster Sfântul Ioan, März 1976.“
- **Was die Gruppe dem Fünfzehnjährigen antwortet, der nach dem Einsatz fragt, warum man ihn nicht hören wollte.** Folge: Die Antwort bestimmt, wie die Offenen O.D.I.N. erinnern. Eintrag ins Dienstbuch: die Antwort im Wortlaut.
- **Ob sie mit den Männern der Abteilung 13 spricht.** Folge: Wenn ja, erfährt sie von deren Interesse an den Kristallen (Faden zu Einsatz 12). Eintrag ins Dienstbuch: „Kontakt Abteilung 13, Karpaten.“
- **Wie der Fünfzehnjährige heißt.** Folge: Der Band nennt ihn nicht, Orlowas Vater schreibt ihn auf. Eintrag ins Dienstbuch: der Name.

Personen

Kantor, 35 (1974), 37 (1976)

Ehemaliger Leiter des Psionik-Kerns, jetzt Flüchtiger und Gründer der Offenen. Will: gehört werden, ohne zu zerstören. Glaubt: zu wissen, was in der Kaskade geschah und was die Stimme will, und dass er ihr folgen muss. Verschweigt: den genauen Weg ins Kloster, die Namen der Offenen. Redet: leise, präzise, ohne Helme klingt seine Stimme wie von weit her. Sprache der Zeit: „Es hat uns gehört. Jetzt müssen wir lernen, es zu hören.“

Paul Mercier, 33 (1974), 35 (1976)

Akustiker, Leiter der Echo-Operative. Will: die Offenen festsetzen, ohne sie zu verletzen. Weiß: die Frequenzen, die Überlagerung, die Wirkung auf offene Gaben. Verschweigt: dass er Kantor versteht. Redet: knapp, technisch, mit französischem Akzent. Sprache der Zeit: „Frequenzen sind für Dinge. Nicht für Kinder.“

Viktor Hallström, 73 (1974), 75 (1976)

Gründer der Registratur, graue Eminenz. Will: Kantor finden, aber nicht vernichten. Weiß: die Akte Null, die Muster von 1871 und 1938. Verschweigt: was er den Schachtürken fragte. Redet: langsam, bedächtig, schwedisch. Sprache der Zeit: „Wer verschwindet, hinterlässt immer eine Uhr, die falsch geht.“

Thomas Ashgrove, 66 (1974), 68 (1976)

Major des Taktischen Zweigs. Will: die Operation sauber durchziehen. Weiß: Kiruna 1953, die Kosten der Stimme. Verschweigt: seine Angst vor den Offenen. Redet: militärisch, direkt, britisch. Sprache der Zeit: „Ich habe Männer verloren, weil wir zu spät kamen. Heute sind wir früh genug."

Orlowas Vater, um 40 (1976)

Mann der Abteilung 13, kein Name in den Akten. Will: die Offenen für die sowjetische Forschung. Weiß: die Zeichen, die Kristalle, die Methoden. Verschweigt: dass er Angst vor dem Kloster hat. Redet: russisch, hart, leise. Sprache der Zeit: „Sie sind keine Kinder. Sie sind Waffen."

Tarasow, 20 (1976)

Junger Soldat der Abteilung 13. Will: seinen Auftrag erfüllen, ohne zu sterben. Weiß: nur den Befehl. Verschweigt: dass er im Dorf eine alte Frau gesehen hat, die nicht alterte. Redet: russisch, unsicher, manchmal zu laut. Sprache der Zeit: „Herr Hauptmann, die Uhren hier gehen alle nach."

Ruth Adeyemi, 31 (1974)

Übernimmt 1974 nach Adebayos Tod Hort-6 Lagos. Tritt nur im Zwischenspiel in Lagos auf. Will: den Hort halten. Weiß: nichts über Kantors Weg. Verschweigt: wie schwer ihr der neue Posten fällt. Redet: englisch, warm, direkt. Sprache der Zeit: „Wenn Kantor geht, dann nicht ohne Grund. Findet den Grund, nicht den Mann."

Der Fünfzehnjährige, 15 (1976)

Offener im Kloster, Name offen. Will: verstehen, warum niemand ihn hören will. Weiß: was die Stimme ihm nachts sagt. Verschweigt: wo Kantor ist. Redet: leise, ohne Angst, in einer Sprache, die alle verstehen. Sprache der Zeit: „Warum wolltet ihr mich nicht hören?"

Briefing

Teil A: Hort-2 Cardiff, Oktober 1974

„Kantor ist fort. Die Echo-Operativen haben ihren ersten Auftrag. Ihr geht mit. Findet ihn, bevor die anderen es tun. Und wenn ihr ihn findet, dann hört zu. Schießen könnt ihr später immer noch."

Evelyn Marsh, 1974

Was die Gruppe bekommt: Passierscheine, Zugfahrkarten nach Wien, ein Foto von Kantor. Das Fernschreiben des Rates (Handout N36) erhält sie erst nach dem Scheitern an der Grenze.

Spesen: 200 Pfund in bar, in Wien 5.000 Schilling.

Anfordern: einen Wagen des Horts, Tonbandgerät, Kamera, einen Neuro-Helm Mk. II mit Plombe für den Spielerpsion, keine Waffen über die Grenze.

Teil B: Hort-5 Wien, März 1976

„Sfântul Ioan. Sieben Offene. Wir gehen hinein, wir holen sie heraus. Ohne Schuss. Abteilung 13 ist auch da. Wer mit ihnen spricht, gefährdet die Operation."

Paul Mercier, 1976

Was die Gruppe bekommt: Karte der Karpaten (Handout N38), Funkgeräte, Winterausrüstung.

Spesen: 1.000 D-Mark.

Anfordern: Lastwagen und Papiere über Hort-5 für den Abtransport, zusätzliche Funkgeräte, einen Thaumaturgen mit Bannkreis (kommt nicht mit ins Kloster).

Die Knoten

Die Knoten sind Schauplätze, an denen die Gruppe Hinweise findet. Jeder Hinweis nennt, wohin er führt. Die Proben sind Vorschläge; die Spielleitung kann andere Fertigkeiten zulassen, wenn die Spieler sie begründen.

Knoten 1: Hort-2 Cardiff, Kantors Raum in der Stille

Ein kahler Raum hinter einer Stahltür. Bett, Tisch, Stuhl, ein Regal mit Büchern. Die Wände sind mit Bleistift beschrieben: Kreise, Noten, ein Satz: „Es hat uns gehört."

- **Hinweis:** Kantors Notizbuch, aufgeschlagen bei Wien: „Keller, Kinder singen. Wie 1871. Wie 1938." (führt zu Knoten 3). Ein Investigator findet es mit Ermittlung gegen Machbar (2) unter der Matratze.
- **Hinweis:** Ein Tonbandgerät mit einer Aufnahme aus Wien. Ein Scientist erkennt mit Technik gegen Schwer (3) einen Takt, der in allen Aufnahmen gleich ist. Es ist der Takt, den Kantor in seinen Wandzeichnungen notiert hat.
- **Hinweis:** Ein Zettel an die Gruppe: „Wenn ihr mich sucht, sucht die Kinder." Ein Investigator erkennt Kantors Handschrift aus den Akten mit Ermittlung gegen Einfach (1).

Hier glänzen Investigator und Scientist. Ein Psion kann mit Telepathie gegen Machbar (2) die Reste von Kantors Anwesenheit spüren: Es fühlt sich an wie ein leeres Zimmer nach einem langen Gespräch.

Knoten 2: Ermittlungszweig, Stockholm

Die Gruppe kann vor der Abreise nach Wien Hallström aufsuchen. Er sitzt in seinem Büro im Ermittlungszweig, vor ihm ein Foto von 1937: Kreise an einer Wand.

- **Hinweis:** Hallström sagt: „Kantor hat an das Haus ohne Nummer geschrieben. Jede Woche. Er hat keine Antwort bekommen." (führt zu Knoten 3). Ein Psion spürt mit Telepathie gegen Machbar (2), dass Hallström mehr weiß, als er sagt.
- **Hinweis:** Hallströms Notizbuch, aufgeschlagen: „Die Stimme kommt nie ungerufen. Kantor hat sie gerufen." Ein Investigator versteht mit Okkultismus gegen Schwer (3) die Verbindung zur Kaskade.
- **Hinweis:** Eine Karteikarte in Hallströms Handschrift, 1971: „Keller Wien, singende Stimmen. Quelle: Marsh." (führt zu Knoten 3). Ein Investigator erkennt mit Ermittlung gegen Einfach (1), dass die Meldung drei Jahre alt ist und nie abgeschlossen wurde.

Hier glänzen Psion und Investigator. Hallström redet nur, wenn die Gruppe ihn direkt fragt. Er bietet Tee an, keine Antworten.

Knoten 3: Der alte Weinkeller in Wien

Ein alter Weinkeller zwei Häuser weiter, nicht der Botschaftskeller von Hort-5. Feucht, dunkel, Stimmen von irgendwo. Die Wände sind mit Salz bestrichen. Keine Betten, keine Kinder. Nur Stimmen, die im Schlaf singen.

- **Hinweis:** Ein Psion hört mit Telepathie gegen Schwer (3) die Stimmen und dazwischen Kantors Stimme: „Ich war hier. Ich folge ihnen." Danach legt er eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) ab.
- **Hinweis:** Ein Scientist misst mit Physik gegen Schwer (3) die Temperatur: Sie fällt, wie an einem Riss. Das Messgerät schlägt aus, als die Stimmen im Schlaf singen.
- **Hinweis:** Ein Soldier erkennt mit Taktik gegen Einfach (1), dass der Keller bewacht wird: Jemand hat die Salzlinie erneuert. Die Wachen sind von Hort-5, sie schweigen.
- **Probe:** Wahrnehmung gegen Schwer (3), um die Quelle der Stimmen zu orten. Die Stimmen kommen von den Wänden, nicht aus einem Mund.

Hier glänzen Psion und Scientist. Der Keller ist ein dünner Ort, kein Riss. Er antwortet auf Fragen mit Singen, nicht mit Worten.

Knoten 4: Die Grenzstation an der österreichisch-ungarischen Grenze

Eine Brücke bei Nickelsdorf. Kalter Morgen, Nebel. Auf der österreichischen Seite steht ein Mann im grauen Mantel: Kantor. Er wartet.

- **Hinweis:** Kantor spricht die Gruppe an, bevor sie ihn sieht: „Ich habe euch gehört, seit ihr in Wien seid." Ein Psion spürt mit Telepathie gegen Einfach (1), dass Kantor nicht lügt.
- **Hinweis:** Kantor zeigt auf die ungarische Seite: „Die Stimmen kommen von dort. Von weit im Osten. Ich gehe sie suchen. Ihr könnt mich nicht aufhalten." Ein Investigator erkennt mit Menschenkenntnis gegen Schwer (3): Kantor hat Angst, nicht vor der Gruppe, sondern vor dem, was er finden wird.
- **Hinweis:** Ein Soldier mit Schusswaffen könnte schießen. Kantor sieht ihn an, und der Schütze vergisst für einen Atemzug, warum er zielt. Keine Probe, nur Entscheidung. Kantor entkommt in jedem Fall.
- **Probe:** Überzeugen gegen Sehr schwer (4), um Kantor zum Bleiben zu bewegen. Er bleibt nicht, aber gelingt die Probe, sagt er einen zweiten Satz, etwa: „Sucht mich nicht in diesem Jahr. Ihr würdet nur die Stimmen finden." Misslingt sie, geht er schweigend in den Nebel.

Hier glänzen Psion und Investigator. Die Gruppe kann Kantor nicht aufhalten. Sie kann nur entscheiden, ob sie zuhört oder zielt.

Zwischenspiel: Dezember 1974 bis Februar 1976

Zwischen Teil A und Teil B liegt ein Zwischenjahr. Es verbindet die beiden Teile, einen Hinweis auf das Kloster gibt es darin nicht. Jeder Spieler erzählt eine Sache, die sein Agent in dieser Zeit tat; die Spielleitung erzählt die festen Ereignisse. Danach Übergaben nach Kapitel 2. Die Alterung gilt erst zu Beginn von Abschnitt IV.

- **Dezember 1974:** Marsh gibt der Gruppe das Fernschreiben des Rates: „Suche Kantor einstellen." (Handout N36). Die Akte bleibt offen.
- **1974, Lagos:** Yemi Adebayo stirbt, Ruth Adeyemi übernimmt mit einunddreißig Jahren Hort-6. Wer von der Gruppe sie kennt, fliegt zur Übergabe nach Lagos.
- **1974, Lyon:** Hort-7 bezieht das Gebäude, das der Rat 1971 still erworben hat.
- **1975:** Nordlicht nimmt die ersten Kristalle auf. Die ersten Transporte gehen nach Norden.

- **Anfang 1976:** O.D.I.N. erfährt, wo das Kloster liegt. Woher, bleibt offen. Mercier zeigt die Karte erst im Briefing zu Teil B (Handout N38).

Knoten 5: Das Kloster Sfântul Ioan, März 1976

Ein Steinkloster auf einem Felsvorsprung über dem Tal. Drei Stockwerke Stein, ein Glockenturm ohne Glocke, umgeben von Buchenwald. Die Tür ist offen. Drinnen brennt eine Kerze. Die sieben Offenen sitzen im Kreis, sie singen nicht. Sie warten.

- **Hinweis:** Ein Psion hört mit Telepathie gegen Schwer (3) die Offenen: Sie sprechen nicht, aber ihre Gedanken sind ein Chor. Der Fünfzehnjährige sieht ihn an und sagt: „Du hörst uns. Warum hilfst du ihnen nicht?“
- **Hinweis:** Ein Soldier erkennt mit Taktik gegen Einfach (1): Die Offenen sind vorbereitet. Sie haben die Tür offen gelassen, sie wollen gefunden werden.
- **Hinweis:** Ein Thaumaturg spürt mit Thaumaturgie gegen Schwer (3): Das Kloster ist ein dünner Ort, aber kein Riss. Es ist, als ob die Zeit hier gefaltet ist.
- **Hinweis:** Die Uhren im Kloster gehen nach. Ein Scientist misst die Abweichung mit Physik gegen Schwer (3). Die Uhren sind intakt, aber sie messen eine Zeit, die nicht die der Gruppe ist.
- **Hinweis:** Der Fünfzehnjährige sagt: „Hier ist es immer derselbe Tag.“ (führt zu Knoten 6). Keine Probe, nur Zuhören.
- **Probe:** Grauen-Probe gegen Verstörend (2): Sieben Menschen sitzen reglos im Kreis und atmen im selben Takt.

Hier glänzen Psion und Soldier. Der Psion trägt seinen Mk. II. Mercier warnt ihn vor der Überlagerung: Sie trifft ihn mit, wenn er zu nahe steht.

Knoten 6: Das Dorf im Tal, März 1976

Ein Dorf unterhalb des Klosters. Die Häuser sind warm, die Menschen freundlich. Aber niemand ist älter geworden seit dem Winter. Die Wandkalender zeigen Dezember.

- **Hinweis:** Ein Investigator befragt die Dorfbewohner mit Ermittlung gegen Schwer (3): Sie sagen, der Winter habe nicht aufgehört. Sie lächeln, wenn sie von der Zeit sprechen.
- **Hinweis:** Ein Agent erkennt mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2): Die Dorfbewohner lügen nicht, sie haben nur vergessen, wie sich Zeit anfühlt.
- **Hinweis:** Ein Soldier findet mit Spurenlesen gegen Einfach (1) Fußspuren von Männern in Stiefeln, die nicht ins Dorf gehören: Abteilung 13 war hier.
- **Hinweis:** Tarasow sitzt am Brunnen. Wer ihn mit Überzeugen gegen Machbar (2) zum Reden bringt, hört, dass sein Trupp die Offenen „für die Labors“ holen soll. (führt zu: Abteilung 13 will die Offenen)
- **Hinweis:** Orlowas Vater fragt einen Agenten der Gruppe im Dorf beiläufig, ob O.D.I.N. seine Kristalle noch in Bleikisten fährt. Mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2) merkt der Agent, dass die Frage nicht beiläufig ist. (führt zu: Abteilung 13 will die Offenen)
- **Probe:** Okkultismus gegen Schwer (3), um das Verschobene im Dorf zu verstehen. Es ist kein Zauber, sondern ein Echo der Stimme.

Hier glänzen Investigator und Soldier. Das Dorf ist freundlich, aber die Gruppe spürt, dass etwas nicht stimmt. Die Kinder spielen, aber sie wachsen nicht.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

- **Kantor folgt den singenden Stimmen.** Hinweise: Notizbuch in Cardiff (Knoten 1), Stimmen in Wien (Knoten 3), Kantors Satz an der Grenze (Knoten 4).

- **Kantor will nicht gefunden werden, aber er will reden.** Hinweise: Zettel an die Gruppe in Cardiff (Knoten 1), Nachricht in Wien (Knoten 3), Warten an der Grenze (Knoten 4).

- **Das Kloster ist ein Ort außerhalb der Zeit.** Hinweise: Dorf altert nicht, Kalender zeigen Dezember (Knoten 6), Uhren gehen nach (Knoten 5), Satz des Fünfzehnjährigen (Knoten 5).

- **Abteilung 13 will die Offenen für ihre Forschung.** Hinweise: Orlowas Vater fragt nach Kristallen (Knoten 6), Tarasow erzählt von Experimenten (Knoten 6), Mercier warnt vor ihnen (Briefing).

- **Die Offenen sind keine Feinde, aber gefährlich.** Hinweise: Ihre Gedanken sind ein Chor, ohne Helm (Knoten 5), der Fünfzehnjährige liest Gedanken (Knoten 5), Mercier löst die Überlagerung aus, und die Offenen fallen in Ohnmacht, statt zu kämpfen (Konfrontation Teil B).

Eskalation

Wenn die Gruppe in Teil A zu langsam ist, erreicht Kantor die Grenze vor ihr. Die Gruppe findet in Wien den leeren Keller, hört die Kinderstimmen, aber keine Kinder. Grauen-Probe: Unheimlich (1). An der Grenze findet sie nur den Nebel und frische Fußspuren im Schnee. Im Dezember folgt das Fernschreiben des Rates (Handout N36). Die Akte bleibt offen.

Wenn die Gruppe in Teil B bemerkt wird, kommen die Männer der Abteilung 13 vor der Festnahme ins Kloster. Orlowas Vater steht im Tor, sieht den Fünfzehnjährigen an und sagt: „Du kommst mit uns.“ Grauen-Probe: Verstörend (2). Mercier stellt sich zwischen die Männer und die Offenen. Die Echo-Operative bildet eine Linie. Es fällt kein Schuss, aber die Abteilung 13 zieht sich erst zurück, als die Gruppe die Fahrzeuge an der Talstraße sichert.

Die Behörden der Zeit: In Österreich sieht die Staatspolizei weg. Das Schleierprotokoll von 1961 gilt in Wien. Wer an der ungarischen Grenze erwischt wird, kommt in Gewahrsam. Die Papiere, die Marsh besorgt hat, sind österreichisch und ungarisch abgestempelt. In Rumänien ist die Lage 1976 angespannt. Die Gruppe bewegt sich mit falschen Papieren des Rates über die Talstraße. Wer auffällt, wird verhaftet, nicht erschossen. O.D.I.N. kann ihn nur über den Umweg Hort-5 freibekommen.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Das Kloster Sfântul Ioan liegt auf einem Felsvorsprung über dem Tal, drei Stockwerke Stein, ein Glockenturm ohne Glocke. Buchenwald steht dicht um den Hang. Die Forststraße ist im Winter unbefahrbar, ein Fußweg führt vom Dorf herauf (Karte K9). Im März liegt Schnee. Die Tür im Süden ist offen. Drinnen brennt eine Kerze. Der große Raum im Erdgeschoss ist 10 × 8 Meter, Steinboden, sieben Stühle im Kreis. Die sieben Offenen sitzen darauf. Sie singen nicht. Sie warten. Eine Treppe im Norden führt zum Turm. Die Fenster sind schmal, ohne Glas, die Luft ist kalt und still. Die Fahrzeuge warten unten an der Talstraße, wo der Fußweg beginnt.

Ablauf

1. Die Gruppe erreicht das Kloster mit Mercier und den Echo-Operativen vor Sonnenaufgang. Mercier lässt die kastenförmigen Geräte auf Stativen vor der Tür aufbauen. Er sagt zum Psion der Gruppe: „Sie behalten Ihren Mk. II. Die Überlagerung trifft Sie mit, wenn Sie zu nahe stehen.“

2. Die Tür ist offen. Die sieben Offenen sitzen im Kreis. Der Fünfzehnjährige steht auf, als die Gruppe eintritt, und sieht sie an.

3. Die Gruppe kann mit ihm sprechen. Der Junge hört zu. Dann sagt er: „Hier ist es immer derselbe Tag.“

4. Mercier gibt das Zeichen. Die Geräte schalten sich ein. Ein tiefer Ton, der nicht laut ist, aber alle im Raum spüren. Die Offenen fallen in Ohnmacht, einer nach dem anderen, ohne Schuss, ohne Gegenwehr. Der Fünfzehnjährige sieht Mercier an, bevor er umfällt. Ein Spielerpsion mit Mk. II wird von der Überlagerung mit getroffen: Vorgewarnt würfelt er drei Runden lang alle Psi-Proben mit −1 Würfel.

5. Die Gruppe trägt die Offenen hinaus. Draußen warten die Männer der Abteilung 13 am Waldrand. Orlowas Vater tritt vor: „Gebt sie uns.“ Mercier schüttelt den Kopf. Die Echo-Operative bildet eine Linie.

6. Die Gruppe trägt die Offenen den Fußweg hinunter zu den Fahrzeugen an der Talstraße. Die Männer der Abteilung 13 bleiben stehen, solange die Linie steht. Sie ziehen sich zurück, als die Fahrzeuge anfahren. Es fällt kein Schuss.

7. Auf der Talstraße wacht der Fünfzehnjährige im Lastwagen auf. Er fragt Mercier und die Gruppe, warum man ihn nicht hören wollte. Was die Gruppe antwortet, kommt ins Dienstbuch. Mercier hat keine Antwort.

Lösungen

Weg eins: Das Gespräch. Die Gruppe spricht mit dem Jungen, bevor Mercier das Zeichen gibt. Ein Agent erkennt mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2), dass der Junge keine Falle stellt. Er will verstehen. Wer nicht ausweicht, hält die Offenen ruhig, bis die Überlagerung wirkt. Seine Frage stellt der Junge erst im Lastwagen. Die Offenen erinnern sich an O.D.I.N. mit der Antwort, die er dort bekommt.

Weg zwei: Die Drohkulisse. Die Gruppe stellt sich vor die Fahrzeuge, während die Offenen verladen werden. Ein Soldier mit Taktik gegen Schwer (3) wählt die Position so, dass die Jäger der Abteilung 13 keinen freien Schuss haben, ohne die Offenen zu treffen. Die Jäger ziehen sich zurück, weil Orlowas Vater keinen Kampf will, bei dem die Offenen sterben könnten. Ein Schuss fällt nicht.

Weg drei: Der Umweg. Die Gruppe erkennt, dass die Jäger die Talstraße am Dorfausgang beobachten. Ein Agent nimmt mit Fahren gegen Schwer (3) den Waldweg, den ein Dorfbewohner zeigt. Die Jäger warten am Dorfausgang und finden die Fahrzeuge nicht. Die Fahrt dauert eine Stunde länger. Wer trotzdem schießt, erlebt den Umweg: Die Jäger ziehen sich zurück, aber Mercier spricht danach zwei Tage nicht mit der Gruppe.

Gegner

Kantor, 1974

Elite · Stimme

Ein ehemaliger Leiter des Psionik-Kerns, der 1974 verschwindet und danach die Offenen gründet. Er tritt in Teil A an der Grenze auf. Er kämpft nicht. Er redet.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Telepathie 5 + 5, kein Schaden, entwaffnet: Der Schütze vergisst für einen Atemzug, warum er zielt. Das Ziel widersteht mit Geistiger Widerstandskraft, mit Neuro-Helm +2 Würfel
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 15
Grauen	Verstörend (2) für Psionen, die seine offene Gabe spüren
Besonderheit	Kantor entkommt in jedem Fall. Die Probe entscheidet, was er zurücklässt: einen Satz, eine Frage
Schwäche	Er will nicht verletzen
Verhalten	Spricht zuerst, wartet, geht. Er beantwortet eine Frage, wenn die Gruppe ihm zuhört. Er lügt nicht

Orlowas Vater

Anführer · Menschen, Abteilung 13

Ein Mann um die vierzig, kein Name in den Akten. Er führt die Jäger der Abteilung 13 in den Karpaten. Er will die Offenen für die sowjetische Forschung.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Sturmgewehr 4 + 4, Schaden 4, oder Pistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 14
Grauen	Keines. Er ist ein Mensch
Besonderheit	Zwei Aktionen pro Runde. Er kennt die Zeichen und Kristalle der Abteilung 13
Schwäche	Er will die Offenen lebend. Er riskiert keinen Kampf, bei dem sie sterben könnten
Verhalten	Verhandelt hart, droht, zieht sich zurück, wenn die Gruppe die Offenen sichert. Er spricht russisch und deutsch

Jäger der Abteilung 13

Elite · Menschen, Abteilung 13

Acht Männer in Winteruniformen, angeführt von Orlowas Vater. Sie sind ausgebildet für den Kampf gegen Psionen. Sie schießen nicht, wenn die Gruppe nicht schießt.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	AKM mit Schalldämpfer 4 + 4, Schaden 4, Leise, oder Nahkampf 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 / 12
Grauen	Keines
Besonderheit	Treten als Trupp auf. Sie kennen das Gelände und die Forststraße
Schwäche	Sie wollen die Offenen lebend. Sie kämpfen nicht, wenn die Gruppe eine Linie bildet
Verhalten	Warten, beobachten, ziehen sich zurück, wenn die Fahrzeuge gesichert sind

Der junge Soldat Tarasow, 20, begleitet die Jäger. Er spricht mit der Gruppe, wenn sie ihn anspricht. Wer ihn lange genug fragt, hört von einer alten Frau im Dorf, die nicht alterte. Er kämpft nicht. Werte wie Jäger der Abteilung 13, aber Initiative 3, LP 10.

Die Offenen kämpfen nicht. Sie warten. Wer sie angreift, sieht einen Jungen und sechs Erwachsene, die nicht ausweichen. Für ihre Werte gilt der Offene aus dem Baustein Psion.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: In Wien bleibt der alte Weinkeller unter dem Nachbarhaus von Hort-5. Die Kinderstimmen sind dort seit 1971 bekannt. In den Karpaten bleibt ein Dorf, das nicht altert. Die Offenen werden nach Hort-7 Lyon gebracht, später ins Stille Haus in den französischen Alpen. Abteilung 13 meldet nach Moskau: O.D.I.N. hat die Offenen gestohlen. Seitdem gelten O.D.I.N.-Agenten in Russland als feindliche Kombattanten.

Was O.D.I.N. bekommt: Sieben Offene in Gewahrsam, einer ist fünfzehn. Einen Nachtrag von Mercier (Handout N37). Eine Karte der Karpaten mit Bleistiftkreis (Handout N38). Die Erkenntnis, dass Kantor eine Gemeinschaft gegründet hat, die wächst.

Erfahrung: Graue Akte, die rot wird: 5 EP wie eine Rote Akte, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher

Bonus, +1 für den aufgenommenen Faden „Die Offenen“ (zusammen bis 8). Wer einen Schützling hat, gibt die Hälfte weiter.

Dienstbuch: „Teil A: Suche Kantor, Oktober 1974. Spur endet an der Grenze. Kantor spricht, entkommt. Teil B: SA-1976-11, Kloster Sfântul Ioan. Sieben Festnahmen, keine Verluste. Abteilung 13 abgewiesen. Mercier löst Überlagerung aus. Offener Faden: Die Offenen.“ Dazu der letzte Satz, den Kantor zur Gruppe sagte, und die Antwort der Gruppe an den Fünfzehnjährigen im Wortlaut. Wer mit Orlowas Vater sprach, notiert: „Kontakt Abteilung 13, Karpaten.“ Der Name des Fünfzehnjährigen wird aufgeschrieben.

Übergabe: Wer abtritt, weil sein Psion zu den Offenen wechselt, übergibt an seinen Schützling. Das Vermächtnis ist kein Codename als Reihe, sondern ein Kontakt zu den Offenen, ein Notizbuch mit Kantors Worten oder der Mk. II-Helm des Mentors mit einer Notiz innen.

Der offene Faden: Die Offenen. Sie werden 1978 ins Kloster zurückkehren, nachdem O.D.I.N. es geräumt hat. Kantor wird 2027 dort leben, im Rollstuhl, und das Kloster wird eine Rolle in „Die Tür“ spielen. Ein Spielerpsion, der zu den Offenen wechselt, kann in Tür M16 als alter Offener auftauchen. Abteilung 13 wird 1976 versuchen, die Kristalle für das Archiv zu stehlen. Das führt zu Einsatz 12.

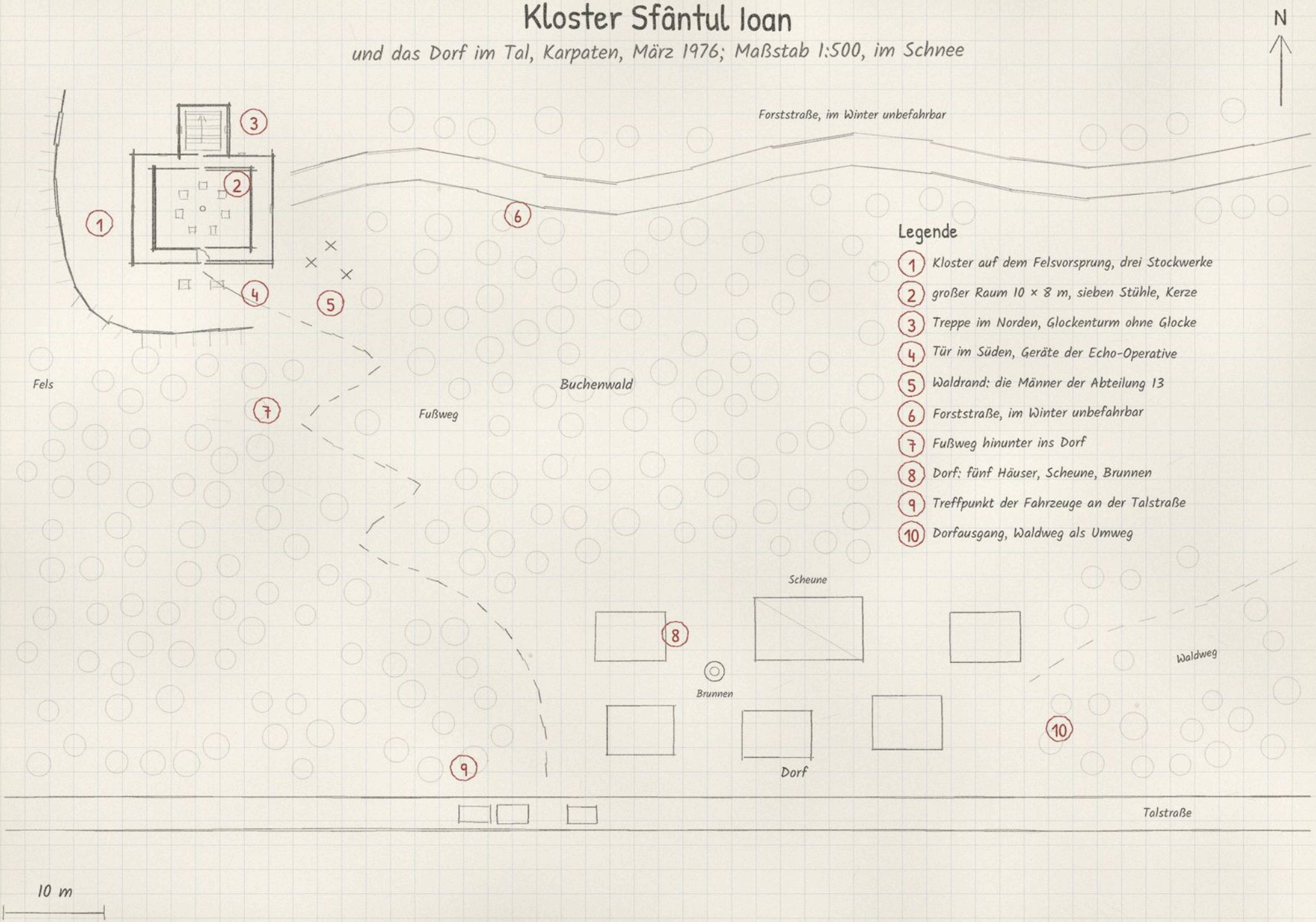
Bis zum nächsten Einsatz: Bis November 1976 vergehen acht Monate. Die Spielleitung erzählt: Mercier schreibt seinen Nachtrag und zieht sich von Überlagerungen zurück. Die Echo-Ausbildung geht 1976 ins Stille Haus.

HANDOUTS UND KARTE

- Handout N36: Fernschreiben des Rates, Dezember 1974, „Suche Kantor einstellen.“ Fundort: Zwischenspiel, Dezember 1974.
- Handout N37: Merciers Nachtrag zu SA-1976-11, handschriftlich, mit der Frage des Jungen. Fundort: Nachspiel Teil B, Mercier gibt ihn der Gruppe.
- Handout N38: Karte der Karpaten mit Bleistiftkreis. Fundort: Briefing Teil B, Mercier zeigt sie der Gruppe.
- Karte K9: Kloster Sfântul Ioan und das Dorf im Tal, Maßstab 1:500, Norden oben. Kloster auf dem Felsvorsprung, drei Stockwerke Stein, Glockenturm ohne Glocke, großer Raum mit sieben Stühlen im Kreis; Buchenwald; Forststraße, im Winter unbefahrbar; Fußweg hinunter zum Dorf (fünf Häuser, Scheune, Brunnen); Treffpunkt der Fahrzeuge an der Talstraße.

Kloster Sfântul Ioan

und das Dorf im Tal, Karpaten, März 1976; Maßstab 1:500, im Schnee



Zwischenjahre 1970 bis 1975

1970: Abschied von Marek

Dr. Ilse Marek steht im Speisesaal des Gutshauses in Schottland. Sie ist neunundfünfzig Jahre alt. Sie trägt einen grauen Mantel. Sie hat die Kappe in der Hand. Vor ihr stehen die Psionen des Kerns. Hinter ihr steht Kantor.

Marek spricht. Ihre Stimme ist ruhig. „Ich habe getan, was ich konnte. Ich habe sie eingesammelt. Ich habe sie geöffnet. Ich habe ihnen Deckel gegeben. Jetzt brauchen sie jemanden, der sie weiterführt. Ich habe getan, was ich konnte."

Sie legt die Kappe auf den Tisch. Sie dreht sich nicht um. Sie geht durch die Tür. Sie tritt danach im Band nicht mehr auf.

Ein Agent der Gruppe steht am Fenster. Er beobachtet, wie Marek über den Hof geht. Sie bleibt am Tor stehen. Sie blickt zurück. Nicht auf das Haus. Auf die Kinder, die in den Bäumen sitzen. Sie lächelt. Dann ist sie fort.

Kantor übernimmt den Kern. Er spricht. „Wir tragen die Helme nicht, um sie zu tragen. Wir tragen sie, um sie eines Tages abzunehmen." Niemand widerspricht.

Die Gruppe verlässt das Gutshaus. Der Spieler, der Marek am längsten kennt, erzählt eine Sache, die er in den mehr als zwanzig Jahren mit ihr erlebt hat. Eine Geschichte. Ein Detail. Einen Satz. Die Spielleitung hört zu. Dann schweigt der Tisch.

1972: Brief der sieben Ausgebrannten

Ein Umschlag liegt auf dem Tisch im Ermittlungszweig. Er ist braun. Er ist an die Gruppe adressiert. Er trägt keine Absenderadresse. Im Umschlag liegt ein Brief. Er ist mit Bleistift geschrieben. Er stammt von einem der sieben Psionen, die bei der Kaskade in Wales ausgebrannt sind.

Der Brief lautet:

„Ihr habt uns Helme gegeben. Ihr habt uns Beobachter gegeben. Ihr habt uns Regeln gegeben. Aber ihr habt uns nie gefragt, ob wir hören wollen. Dreißig Jahre lang habe ich alle gehört. Alle. Die Lebenden. Die Toten. Die, die dazwischen sind. Jetzt höre ich nichts mehr. Nichts. Ihr habt mir die Stille gegeben. Und die Stille ist schlimmer als alles, was ich je gehört habe. Warum habt ihr uns nicht gefragt?"

Der Brief hat keine Unterschrift. Die Gruppe kennt den Schreiber. Ein Spieleragent, der bei der Kaskade dabei war, erinnert sich an das Gesicht. An den Moment, als die Stimme verstummte. An den Ausdruck in den Augen.

Ein Agent der Gruppe nimmt den Brief. Er liest ihn laut vor. Dann legt er ihn in eine Akte. Die Akte bekommt eine Nummer. Sie ist grau.

Die Spielleitung erzählt ein festes Ereignis. Der Neuro-Helm Mk. II mit Plombe und Magnetband wird eingeführt. Ein versiegelter Umschlag der Präkognitiven liegt bereit.

Die Spieler erzählen, was ihre Agenten in dem Jahr seit der Kaskade getan haben. Eine Sache jeder. Eine Reise. Ein Gespräch. Ein Bericht. Ein Schützling, der eine Prüfung bestanden hat.

1973: Geburtsanzeige aus Bergen

Ein Brief aus Norwegen. Er ist an die Gruppe adressiert. Er trägt den Absender Astrid Solheim. Er enthält eine Geburtsanzeige. Sie ist schlicht. Sie zeigt einen Kreis. Sie zeigt einen Namen. Ingrid Solheim. Geboren im September 1973.

Die Gruppe kennt Astrid. Sie ist die erste Chronomancerin. Sie hat den Kristall in einer Taschenuhr gefunden. Sie hat das Flüstern als Takt gehört. Sie hat einen Mann namens Gunnar.

Ein Agent der Gruppe hält die Anzeige in der Hand. Er spricht. „Noch eine. Noch eine, die in diese Welt hineingeboren wird." Er legt die Anzeige in seine Tasche.

Die Spielleitung erzählt ein festes Ereignis. Dr. Paul Mercier, Akustiker aus einem französischen Schallwaffenprogramm, wird angeworben.

Die Spieler erzählen, was ihre Agenten im Jahr 1973 getan haben. Eine Sache jeder. Eine Begegnung. Eine Entscheidung. Ein Fehler. Ein Sieg.

1975: Erste Transporte nach Norden

Ein Lastwagen fährt durch die Nacht. Er ist grau. Er trägt keine Markierung. Er fährt von Wales zu einem Hafen. Er fährt auf eine Fähre. Die Fähre geht über die Nordsee. Dann Bahn über Kiruna nach Narvik. Ein Lagerhaus am Hafen. Zuletzt eine Autostunde auf das Fjell.

Auf der Ladefläche stehen Bleikisten. In den Bleikisten liegen Kristalle. Sie flüstern. Sie flüstern in einer Sprache, die niemand versteht. Sie flüstern in einem Takt, der an Uhren erinnert.

Die Gruppe begleitet den Transport. Sie sitzt in einem zweiten Wagen. Sie trägt Helme. Sie trägt Waffen. Sie trägt Salz. Sie trägt Silber.

Der Konvoi hält an einer Raststätte. Die Fahrer steigen aus. Die Agenten steigen aus. Sie stehen im Schnee. Sie atmen. Sie schweigen.

Ein Agent der Gruppe blickt nach Norden. Er spricht. „Nordlicht. Der Neubau von 1974. Die ersten Kristalle." Er spuckt in den Schnee. „Hoffentlich halten die Wände."

Der Konvoi fährt weiter. Er erreicht den Stützpunkt. Der Stützpunkt ist flach. Er ist aus Beton. Er hat zwei Antennen. Er sieht aus wie eine Wetterstation.

Die Gruppe besichtigt das Gebäude. Die Räume sind leer. Die Wände sind grau. Die Türen sind schwer. Die Kellertür ist aus Stahl. Sie hat zwei Schlösser.

Ein Agent der Gruppe steht vor der Stahltür. Er legt die Hand auf das Metall. Er spürt die Kälte. Er spürt das Flüstern. Er spürt die Erwartung.

Die Spielleitung erzählt ein festes Ereignis des Bandes: Nordlicht, der Neubau von 1974, nimmt die ersten Kristalle auf.

Die Spieler erzählen, was ihre Agenten im Jahr 1975 getan haben. Eine Sache jeder. Eine Vorbereitung. Eine Warnung. Ein Versprechen. Ein Abschied.

ENDE DES ABSCHNITTS

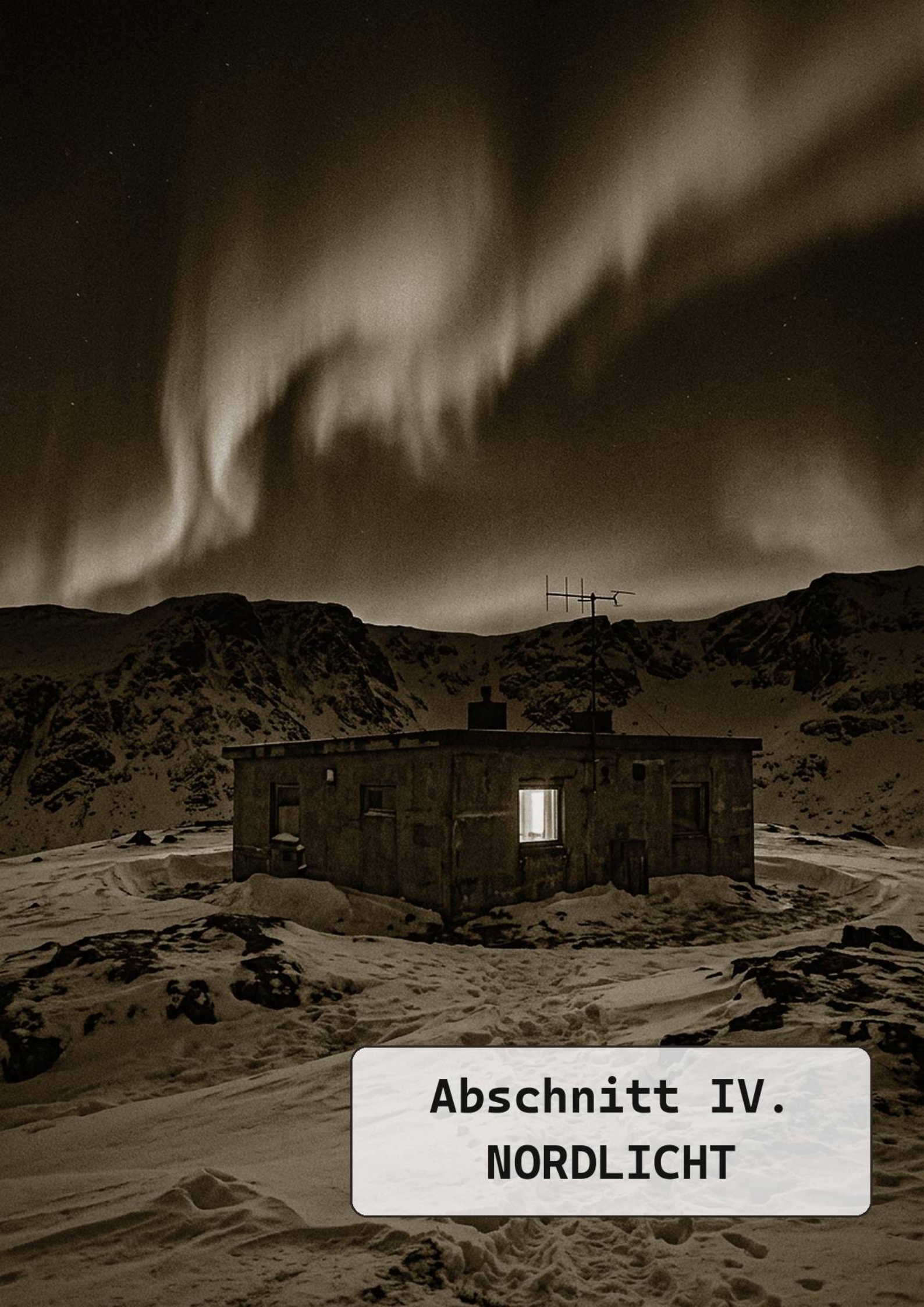
Die Gruppe hat die Kaskade überlebt. Sie hat Marek verabschiedet. Sie hat Kantor gehen sehen. Sie hat die ersten Kristalle nach Nordlicht gebracht. Sie ist älter geworden. Sie ist erfahrener geworden. Sie hat Schützlinge ausgebildet. Sie hat Verluste erlitten. Sie hat Siege errungen.

Die Agenten haben jetzt einen Ruf. Sie sind Senior-Agenten oder Veteranen. Sie haben EP in Höhe von etwa 150 Punkten. Sie haben Fertigkeiten, die über das normale Maß hinausgehen. Sie haben Wunden, die nicht heilen.

Die EP je Zwischenzeit dieses Abschnitts betragen +20, einmal für alle Zwischenjahre von 1962 bis 1975. Die Alterung gilt. Jeder Agent ab 45 wählt ein körperliches Attribut (ST, GE oder KO, nicht unter 1), das um 1 sinkt, und erhöht dafür WE oder GL um 1. Ab 60 sinkt zusätzlich Athletik oder Ausdauer um 1. Für den nächsten Abschnitt gilt ein Mindest-EP von 150; die EP je Zwischenzeit betragen dort +10.

Die Schützlinge sind bereit. Sie haben die Hälfte der EP, die ihre Mentoren seit der Benennung bekamen. Sie haben eigene Bögen. Sie haben eigene Namen. Sie haben eigene Geschichten. Sie haben eigene Ängste.

Der nächste Abschnitt beginnt. Es ist November 1976. Es ist der Einsatz Zweihundertzwölf. Es ist der Weg der letzten Kristalle nach Nordlicht. Es ist der Weg über die Ofotbanen. Es ist der Weg nach Narvik. Es ist das Jahr vor Nordlicht.



Abschnitt IV.
NORDLICHT

Der Stützpunkt

Der Stützpunkt Nordlicht liegt auf einem Fjell in Ofoten, eine Autostunde von Narvik entfernt. Die Tarnung ist eine Wetterstation einer norwegischen Firma mit Briefkasten in Oslo. Der Bau ist flach, aus Beton, 1974 errichtet. Zwei Antennen, eine Radarkuppel aus dem Jahr 1976, ein Wellblechschuppen, ein Landeplatz dreihundert Meter entfernt. Im Winter 1976/77 ist der Stützpunkt halb eingeschneit. Der Wind drückt Schnee gegen die Tür. Drinnen läuft das Küchenradio auf der Durchreiche. Es spielt Schlager. In der Kantine hängt über der Tür die Wanduhr. Im Keller hinter der Stahltür mit zwei Schlüsseln liegen 212 Bleikästchen in Regalen. Jedes Kästchen ist nummeriert. Jeder Stein flüstert. Die elf Thaumaturgen hören es lauter als sonst.

Das ist der Ort. Er ist nicht groß. Er ist nicht geheimnisvoll. Er ist ein Arbeitsplatz. Die 41 Menschen, die hier leben, haben Namen, Funktionen, Legenden. Der Dienstplan im Büro des Stationsleiters führt sie mit Bleistift auf. Die Spielleitung kennt die Liste. Die Spieler sehen sie, wenn ihre Agenten das Büro betreten. Sie werden einige Namen kennen. Gunnar Solheim, Techniker, seit August 1976. Sein Vater war 1953 in Kiruna. Andere sind neu.

Wenn die Gruppe am 7. Februar ankommt, sieht sie zuerst den Dienstplan. 41 Namen, mit Bleistift, in ordentlichen Spalten. Die Spalte für den 14. Februar ist noch leer. Die Spielleitung zeigt das Handout N42; die Radierspuren gibt es erst ab Samstag, die Haken erst beim Appell am 14. Februar. Die Agenten sehen die Kantine mit der Wanduhr und dem Küchenradio auf der Durchreiche. Sie sehen die Werkstatt, in der Gunnar einen Generator repariert, der nicht fertig wird. Sie sehen die Krankenstation mit dem Zettel: Aspirin wird knapp. Sie sehen die Stahltür im Keller mit zwei Schlüsseln. Sie sehen die Sonde am Treppenabgang, die das Institut seit Dezember betreibt. Sie sehen 212 Bleikästchen. Sie hören das Flüstern. Mehr nicht.

Der letzte Winter

Die Stimmung des letzten Winters ist nicht feierlich. Sie ist geordnet und müde. Die Agenten, die seit 1947 dabei sind, sind alt. Wer nicht mehr kann, hat einen Nachfolger ausgebildet. Die Gruppe kommt am 7. Februar 1977 zu einer Inspektion für den Rat, für Hallström und für das Kollegium. Sie bleibt eine Woche. Sie kennt den Stützpunkt aus Einsatz 12. Sie weiß, dass die Kristalle aus Wales und den Vogesen angekommen sind. Sie weiß, dass die elf Thaumaturgen etwas vorbereiten. Sie weiß nicht, was. Die Spieler wissen, dass am 14. Februar etwas geschieht. Ihre Agenten wissen es nicht. Was es ist, entscheidet nicht der Tisch. Wie es geschieht, entscheidet der Tisch.

Die Polarnacht ist vorbei, aber die Tage sind kurz. Der Stützpunkt lebt von Routine. Um sieben Uhr Appell. Um zwölf Uhr Essen in der Kantine. Um sechzehn Uhr Tee. Um zweiundzwanzig Uhr Funklog. Der letzte Eintrag am 14. Februar um 22:08: „Alles ruhig. Schnee.“ Die Spielleitung spielt diese Routine. Sie ist der Boden, auf dem die Nacht steht. Ohne Routine kein Schrecken. Ohne Ordnung kein Verlust.

Was die Spieler vielleicht schon wissen: Aus Einsatz 10 kennen sie die Kaskade in Wales. Um 22:10 verstummten vierzig Stimmen. Drei Tote, sieben Ausgebrannte, ein Satz. Aus Einsatz 11 kennen sie Kantors Verschwinden und die Karpaten. Aus Einsatz 12 kennen sie den Stützpunkt, die Kantine, Gunnar, Haugen. Sie wissen, dass die Kristalle lauter flüstern. Wie viel die Gruppe über das Vorhaben der elf erfährt, entscheidet der Tisch. Am Samstag bitten die elf, die Kantine am Montagabend frei zu halten.

So spielt man den Abschnitt

Ohne Kitsch spielt man diesen Abschnitt so: Man spielt den Alltag. Der Appell um sieben Uhr, 41 Haken. Das Radio, der Kaffee, der Schnee. Die Spielleitung beschreibt keine Vorahnung, die die Spieler nicht selbst haben. Sie beschreibt keine Symbole, die der Tisch nicht selbst findet. Die Uhrzeiten sind konkret. Die Kälte ist konkret. Die Müdigkeit ist konkret. Das Unheimliche kommt aus der Ordnung. Wenn ein Stein auf Norwegisch „zehn nach zehn“ flüstert, ist das ein Ereignis, kein Effekt. Die Spieler entscheiden, was ihre Agenten tun. Die Spielleitung hält die Zeitleiste ein. Der Satz des Bandes gilt: Was in der Zeitleiste steht, geschieht. Wie es geschah, entscheidet der Tisch.

Die Spielleitung bereitet die Woche vor. Sie kennt den Dienstplan, die Namen, die Legenden. Sie kennt die Uhrzeiten aus Kapitel „Die Nacht“. Sie spielt den Montag Stunde um Stunde, ohne Hast. Die Stunden der Nacht von 21:45 bis 22:10 sind in Kapitel „Die Nacht“ festgelegt. Die Spielleitung lässt die Frage offen, ob die elf auf den Ton warteten oder der Ton auf die elf.

WAS IN DIESEM ABSCHNITT FESTSTEHT

Beim Appell am 14. Februar 1977 um sieben Uhr bekommen alle 41 Namen auf dem Dienstplan ihren Haken. Am 14. Februar 1977 um 22:10 Uhr öffnet sich im Stützpunkt Nordlicht eine Tür. Die elf Thaumaturgen lesen den siebten Kreis. Alle 212 Steine sprechen gleichzeitig. Die 41 Menschen gehen hindurch. Alle Uhren im Stützpunkt bleiben stehen. Alle 212 Kristalle sind danach grau wie Schiefer. Gunnar Solheim ist unter den 41. Astrid Solheim kommt zu spät. Ihr Zug steht um 22:10 hinter Kiruna. Die Taschenuhr in Ingrids Hand läuft eine ganze Nacht ab. Der Suchtrupp unter Leutnant Kjell Haugen landet am 15. Februar um 6:40. Er findet die Tür unverschlossen, die Heizung an, das Radio an, elf Tassen auf dem Tisch, zehn halb voll und warm. Haugens Uhr steht auf 22:10. Das Radio spielt einen Chor. Haugen lässt den Chor aus dem Bericht. Die Druckerei erfindet 41 Tode über ein halbes Jahr in drei Ländern. Der Funklog um 22:08 lautet: „Alles ruhig. Schnee.“ Bei jedem Chronomancer bleiben um 22:10 die Uhren stehen und der Stein wird grau. Im Kristallbuch steht bei allen Nordlicht-Einträgen die Erschöpfungszeit 22:10. Kein Spieleragent ändert diese Fakten.

DIE ENTSCHEIDUNG AM ENDE

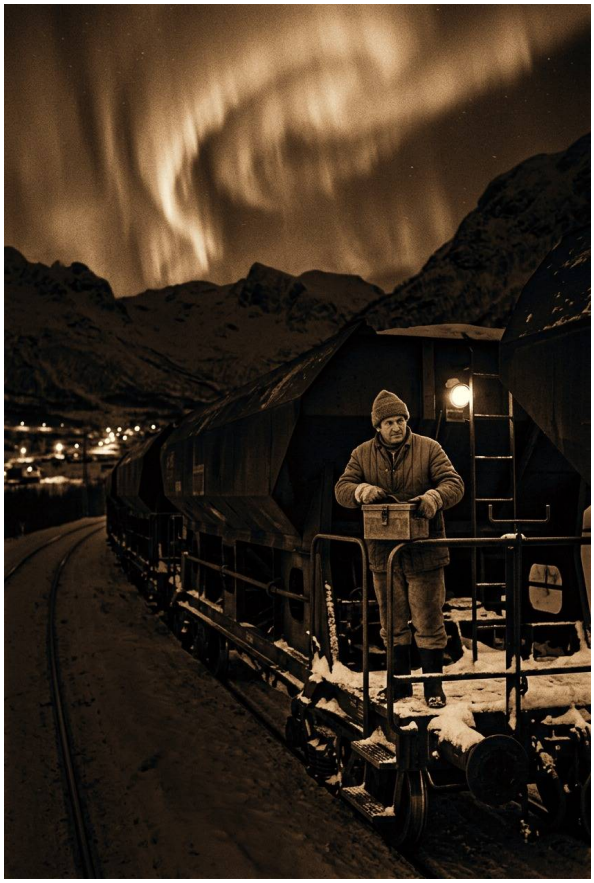
Am Samstag, 12. Februar, ruft Astrid aus Bergen an. Danach entscheidet jeder Spieler, ob sein Agent im Stützpunkt bleibt oder mit Astrid zu spät kommt. Die Wahl ist endgültig, sobald der Stationsleiter den Dienstplan ändert. Wer bleibt, übernimmt einen Tauschplatz passender Funktion. Der Stationsleiter radiert den alten Namen aus und schreibt den des Spieleragenten darüber. Die verdrängte Figur fährt am Sonntag nach Stockholm und kommt mit Astrid zu spät. Sie lebt nach 1977 weiter. Wer fährt, steht nicht auf dem Dienstplan. Er fliegt am Sonntag von Evenes über Oslo nach Stockholm und steigt am Abend mit Astrid und Ingrid in den Nachtzug nach Narvik. Der Zug hat Verspätung. Wer bleibt, bekommt einen Haken und die Todesart der ersetzten Figur. Ein Spielerthaumaturg auf T2 gehört zu den elf und liest mit. Wer bleiben, aber nicht lesen will, nimmt T3. Gunnar Solheim und die Zahl elf werden nie ersetzt. Kein Name wird hinzugefügt. Haugen kennt zwei Namen. Ohne Spieleragenten sind es Rønning und Gunnar Solheim. Die Spielleitung hält die Namen fest. Die Entscheidung ist keine Strafe. Sie ist die letzte Wahl der Agenten in diesem Band. Die Spielleitung spielt die Folgen. Sie spielt keinen Trost.

Der Abschnitt beginnt mit Einsatz 12. Die Gruppe, inzwischen die Alten, begleitet die letzten Kristalle aus Wales und den Vogesen nach Nordlicht. Ein junger Leutnant namens Kjell Haugen trägt sich als dritter Name auf der Armschiene Nr. 114 ein. Abteilung 13 will die Steine. Der Zug fährt über die Ofotbanen. In Kiruna rufen Männer im Berg auf Englisch, im Tonfall der Fünfziger. Der Einsatz endet im Dezember 1976 am Stützpunkt. Die Spielleitung legt danach fest, welche zwei Namen Haugen später auf dem Dienstplan kennt. Dann folgt Einsatz 13, die letzte Woche.

Einsatz 12: Zweihundertzwölf

NOVEMBER BIS DEZEMBER 1976

Rote Akte des Kollegiums · **Ursprung** die Menschen, dazu die Toten · **Im Mittelpunkt** Soldier, Thaumaturg



Der letzte Transport nach Nordlicht. Die Gruppe, inzwischen die Alten, begleitet 26 Bleikisten durch die Polarnacht. Zwischen Abisko und Riksgränsen wartet Abteilung 13, und in Kiruna rufen Stimmen, denen seit 1953 niemand geantwortet hat.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1976	Wales, Vogesen, Stockholm, Kiruna, Narvik, Nordlicht	die Menschen, dazu die Toten	2 bis 3 Sitzungen

Worum es geht

Seit Kantors Satz von 1971, „Es hat uns gehört. Und jetzt weiß es, wo wir sind“, wollen die Siegelwahrer wissen, was es will, bevor es kommt. Nordlicht soll das größte Archiv werden, 212 Kristalle an einem Ort, ein Instrument, um auf die Stimme zu antworten. Die letzten Steine kommen aus Wales und den Vogesen. Die Gruppe, inzwischen die Alten, begleitet sie.

Die Reise führt von der Kammer in Wales zum Archiv in den Vogesen, dann mit der Bahn von Stockholm über Kiruna nach Narvik. Mit dabei: ein junger Leutnant, der gerade als dritter Name auf der Armschiene Nr. 114 steht. Kjell Haugen, 24, Soldat, still. Er soll die Fracht übernehmen und nach Nordlicht bringen. Er trägt die Armschiene und hat seinen Namen im Herbst selbst eingetragen, unter Robert Kane und Élodie Garnier, beide mit Kreuz.

Abteilung 13 will die Steine. Seit den Karpaten 1976 gelten O.D.I.N.-Agenten in Russland als feindliche Kombattanten. Die Jäger der Abteilung 13 sind Elite, Menschen, geduldig. Sie schlagen nicht in der Kammer zu und nicht in den Vogesen. Sie schlagen zu, wo die Strecke einsam ist: zwischen Abisko und Riksgränsen, in der Polarnacht, wo der Zug langsam fährt und niemand schnell Hilfe holt.

Als der Zug an Kiruna vorbeifährt, rufen im Berg Männer auf Englisch, im Tonfall der Fünfziger. Die Steine werden warm. Wer 1953 dabei war, hört Namen.

Was wirklich geschah

Abteilung 13 weiß seit dem Sommer 1976, dass O.D.I.N. ein nördliches Archiv baut. Die Quelle ist kein Verräter, sondern die Fracht selbst: Zu viele Bleikisten auf der Ofotbanen, zu viele junge Männer mit norwegischen Legenden, zu viele Wetterflüge nach Evenes. Die Abteilung hat einen Jäger in Narvik, der den Hafen beobachtet, und einen zweiten in Kiruna, der die Grube kennt.

Der Plan der Abteilung ist nicht, die Steine zu zerstören. Sie will sie haben. Elf Kisten, ein Dutzend Kristalle, genug für die Tunguska-Splitter, die seit 1957 summen, aber nicht sprechen. Der Befehl lautet: den Zug anhalten, die Bleikisten nehmen, keine Zeugen. Die Jäger kennen die Strecke. Sie wissen, dass zwischen Abisko und Riksgränsen das Funkloch liegt und der Schnee hoch steht.

Der rote Hering: Ein namenloser Lagerarbeiter im Lagerhaus am Hafen von Narvik. Er arbeitet seit 1974 für die Tarnfirma des Stützpunkts, ist sauber, hat aber Schulden und einen Bruder in Kiruna, der mit einem Mann gesprochen hat, der Fragen stellte. Wer ihm folgt, findet nichts als einen müden Arbeiter, der seiner Schwester schreibt. Die Abteilung will, dass O.D.I.N. ihm folgt und dabei die Fracht aus den Augen verliert.

Der offene Faden: Die Wahrheit über Kiruna. Die Männer, die 1953 im Stollen blieben, zehn Mann der Eskorte und der Thaumaturg, der den Bannkreis hielt, warten im Stollen 7. Sie rufen nicht jeden. Sie rufen die, die sie kannten. Als der Zug an der Grube vorbeifährt, werden die Steine warm, weil die Wartenden nahe sind. Wer antwortet, hört eine Weile ihre Namen.

WAS FESTSTEHT

- Alle Kristalle kommen an. Am 14. Februar liegen 212 an ihren Plätzen.
- Haugen überlebt. Er kommt mit der Fracht in Nordlicht an.
- Gunnar arbeitet seit August dort. Die Gruppe trifft ihn am Ende der Reise.
- Die Einträge stehen im Kristallbuch. Jede Position bis 212 ist verzeichnet.

Wie die Spielleitung diese Punkte hält: Will die Gruppe den Überfall verhindern, kommt er trotzdem, mit einem zweiten Trupp eine Stunde später hinter Abisko (siehe Eskalation). Übersteht die Gruppe ihn ohne Verlust an Fracht, kostet es sie etwas: Ein Agent wird schwer verletzt, ein Kästchen geht verloren und wird im Schnee wiedergefunden, Haugen verliert das Vertrauen des Stationsleiters.

Haugen überlebt, weil er ein Soldat ist und weil die Armschiene ihn trägt. Wenn die Gruppe ihn opfern will, findet die Welt einen Weg: Ein Jäger schießt daneben, der Zug hält, Haugen liegt unter einem Toten und atmet. Die Spielleitung spielt das als Zeugenschaft, nicht als Strafe.

Gunnar ist da, wenn die Fracht ankommt. Er trägt den blauen Pullover und sagt nicht viel. Wer ihn fragt, erfährt von seinem Vater nur, dass er 1953 in Kiruna war. Den Rest verschweigt er.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wie die Gruppe den Überfall übersteht.** Folge: Wenn ein Agent schwer verwundet wird, trägt er die Narbe in die Nacht von Nordlicht. Wenn die Gruppe einen Jäger gefangen nimmt, bekommt O.D.I.N. einen Namen, der 1977 in einer Akte über die Abteilung auftaucht.
- **Wer in Kiruna aussteigt.** Folge: Wer aussteigt, hört die Stimmen und kann antworten. Wer antwortet, trägt einen Namen ins Dienstbuch. Wer nicht antwortet, hört nur das Echo.
- **Was die Veteranen von 1953 hören und ob sie antworten.** Folge: Ein Veteran hört einen Namen. Wer antwortet, trägt die Stimme als Faden und bekommt +1 EP.
- **Ob der Scientist der Gruppe im Januar an der Nordlicht-Sonde mitarbeitet.** Folge: Rask oder ein Scientist-Spieler darf die Sonde im Januar testen. Wer mitgearbeitet hat und bleibt, steht am 14. Februar an der Sonde. Wer fährt, sieht später nur den Ausdruck.
- **Was die Gruppe Gunnar über seinen Vater sagt.** Folge: Gunnar trägt es in die Nacht. Haugen kennt später zwei Namen: Rønning und Gunnar. Blieb ein Spieleragent, den Haugen in Einsatz 12 kennenlernte, ersetzt er Rønning.

Dienstbuch-Eintrag: Wer in Kiruna ausstieg, wer antwortete, wer den Überfall überlebte und wie, wer Gunnar was sagte. Die Spielleitung notiert, welche zwei Namen Haugen später auf dem Dienstplan kennt.

Personen

Kjell Haugen, 24

Leutnant des Taktischen Zweigs, dritter Name auf der Armschiene Nr. 114. Will den Auftrag erfüllen, ohne zu reden. Weiß, dass die Fracht wichtig ist, weiß nicht, was sie enthält. Verschweigt, dass er die Stimmen in Kiruna auch hört, obwohl er 1953 nicht dabei war. Spricht kurze Sätze, norwegisch, „Ja.“, „Nein.“, „Das schaffen wir.“

Gunnar Solheim, 36

Techniker in Nordlicht, seit August dort. Will die Wärme im Stützpunkt halten und nicht auffallen. Weiß, dass sein Vater 1953 in Kiruna war, weiß nicht, dass er dort wartet. Verschweigt, dass er nachts manchmal das Flüstern der Steine hört, als sei es ein Takt. Spricht nordnorwegisch, freundlich, langsam.

Astrid Solheim, 42

Am Telefon aus Bergen. Will wissen, ob ihr Mann gut angekommen ist. Weiß, dass die Zeitmessanlage im Februar geliefert wird. Verschweigt, dass ihr Kristall in diesen Wochen unruhiger flüstert als sonst, im Takt, aber nicht kalt ist. Spricht schnell, warm, norwegisch mit singendem Ton.

Viktor Hallström, 75

Sitzt in Stockholm, gibt das Briefing per Fernschreiben. Will, dass die Fracht ankommt und dass die Gruppe ihm berichtet, was sie in Kiruna hört. Weiß von 1953, weiß von den Stimmen. Verschweigt, dass er die Antworten der Gruppe aufschreibt, um sie mit den Protokollen der Apothekerin zu vergleichen. Spricht leise, präzise, schwedisch.

Thomas Ashgrove, 68

Kommt nicht mit, gibt der Gruppe ein Salzsäckchen für die linke Brusttasche. Will, dass die Jungen heil bleiben. Weiß, dass die Männer in Kiruna rufen. Verschweigt, dass er den Namen des Thaumaturgen nie erfahren hat. Spricht englisch, kurze Sätze, „Elf.“, „Ich weiß sie.“

Evan Pryce, 57

In der Kammer in Wales, übergibt die Kisten. Will, dass das Kristallbuch stimmt. Weiß, dass jede Position gewogen und eingetragen sein muss, bevor eine Kiste die Kammer verlässt. Verschweigt, dass er es für falsch hält, so viele sprechende Steine an einen Ort zu geben. Spricht englisch, trocken, „Prüft die Kisten. Dann prüft das Buch.“

Hans Wendland, 68

Am Telefon aus Bern. Will, dass die Gruppe die Temperatur der Steine misst und ihm die Werte per Telefon aus Narvik durchgibt. Weiß, dass Kristalle warm werden, wenn etwas nahe ist. Verschweigt nichts von Belang. Spricht deutsch, akademisch, „Messen Sie, nicht deuten.“

Einar Vatne, 58

Stationsleiter in Nordlicht, empfängt die Fracht. Will Ordnung und Ruhe. Weiß, dass das Archiv im Februar fertig sein muss. Verschweigt, dass er die Stammliste schon vorbereitet hat, 41 Namen, Bleistift. Spricht norwegisch, knapp, „Gut, dass ihr da seid.“

Briefing

Es gibt keinen Führungsoffizier. Das Briefing kommt als Fernschreiben des Rates, weitergeleitet von Hallströms Büro in Stockholm. Die Gruppe liest es in der Kammer in Wales, nach der Übergabe.

„TRANSPORT NORDLICHT DEZEMBER 1976. BEGLEITUNG DURCH GRUPPE FRACHTBRIEF. FUENFZEHN KISTEN AUS WALES, ELF AUS DEN VOGESEN. UEBERGABE IN STOCKHOLM AN LT. KJELL HAUGEN, TAKTISCHER ZWEIG. ROUTE: OFOTBANEN NACH NARVIK, DANN STRASSE ZUM STUETZPUNKT. ABTEILUNG 13 RECHNET MIT DER FRACHT. ERWARTET KEINEN ANGRIFF VOR ABISKO. HALLSTROEM ERBITTET BERICHT UEBER KIRUNA. KEIN FUNK UEBER DIE STEINE. ENDE.“

Fernschreiben des Rates, Dezember 1976

Was die Gruppe bekommt: den Kristallbuch-Auszug bis Position 212 (Handout N39), in Stockholm die Frachtpapiere der Ofotbanen (Handout N40), ein Magazin Brandmunition je Soldier, ein Salzsäckchen von Ashgrove, zwei Kurzwellenfunkgeräte, einen Wagen für die Strecke Narvik zum Stützpunkt.

Spesen: 600 norwegische Kronen je Agent, in bar, ausgezahlt in Stockholm.

Anfordern: was es 1976 gibt: einen Hubschrauber mit Vorlauf, einen zweiten Wagen, Schneeketten, einen Geigerzähler, einen Messkoffer von 1957, ein Tonbandgerät mit Kassette, Sturmgewehre mit Brandmunition. Ein Psion trägt seit 1972 im Einsatz Mk. II mit Plombe.

Die Knoten

Die Reise folgt der Fracht. Jeder Knoten ist ein Ort, an dem die Gruppe etwas erfährt, das sie auf den Überfall, die Stimmen oder die Menschen vorbereitet.

Knoten 1: Die Kammer in Wales

Die Übergabe. Evan Pryce steht vor fünfzehn Bleikisten, das Kristallbuch auf einem Tisch. Die Kisten flüstern leise, als würden sie atmen. Ein Soldier mit der Lehre von Lager Ashgrove erkennt, dass die Kisten nicht gleich schwer sind: eine ist leichter, als sie sein dürfte.

- **Hinweis:** Ashgrove sagt: „Sie schlagen zu, wo keiner Hilfe holt. Das habe ich in der libyschen Wüste gelernt.“ (führt zu Schlussfolgerung 2)
- **Hinweis:** Pryce sagt: „Prüft die Kisten. Dann prüft das Buch. Und schreibt auf, wann die Steine warm werden.“ (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Ashgrove gibt das Salzsäckchen und sagt: „Elf. Ich schreibe die Namen nicht auf. Ich weiß sie.“ (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Probe:** Okkultismus gegen Schwer (3), um zu erkennen, dass das Flüstern der Kisten einen Takt hat, der nicht zu den Steinen gehört. (Thaumaturg glänzt)

Knoten 2: Das Archiv in den Vogesen

Ein stillgelegter Stollen der alten Vogesenminen bei Le Tholy, seit 1958 Archiv des Kollegiums. Elf Kisten stehen bereit, die Papiere sind gestempelt. Ein Mann der Abteilung 13 ist als Fahrer getarnt und beobachtet den Hof.

- **Hinweis:** Der Fahrer fragt nach Bleikisten, nicht nach Papieren. (führt zu Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Auf einer Kiste klebt ein Zettel: „Nicht öffnen. Nicht wiegen.“ (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Eine frische Reifenspur im Schnee führt vom Hof weg, nicht zum Archiv. (führt zu Schlussfolgerung 1)
- **Probe:** Wahrnehmung gegen Schwer (3), um den Fahrer zu bemerken, bevor er sich abwendet. (Investigator glänzt)

Knoten 3: Stockholm

Der Güterbahnhof. Die Kisten werden verladen, Haugen steht mit der Armschiene Nr. 114 am Wagen. Hallströms Fernschreiben liegt bei der Fracht.

- **Hinweis:** Ein Mann fotografiert die Frachtpapiere, nicht die Kisten, und nur die Seite, auf der das Gewicht steht. (führt zu Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Haugen lässt neben den 26 Kisten weitere, gleich schwere Kisten verladen. (führt zur Konfrontation)
- **Hinweis:** Haugen zeigt die Innenseite der Armschiene Nr. 114 (Handout N41): zwei Namen mit Kreuz, darunter sein eigener. Er sagt: „Ich bin der Dritte.“ Dann, leiser: „In Kiruna muss man nicht aussteigen. Man hört es auch im Wagen, sagt man.“ (führt zu Schlussfolgerung 4)
- **Probe:** Athletik gegen Schwer (3) oder Heimlichkeit gegen Schwer (3), um den Mann mit der Kamera zu stellen, bevor er im Bahnhof verschwindet. (Agent glänzt)

Knoten 4: Der Nachtzug auf der Erzbahn

Stockholm nach Norden, vorbei an Kiruna. Der Zug fährt langsam, die Polarnacht liegt auf der Strecke. Die Steine in den Kisten werden warm, als der Zug sich der Grube nähert.

- **Hinweis:** Der Schaffner sagt: „Zwischen Abisko und Riksgränsen haben wir kein Funk. Da ist es still.“ (führt zu Schlussfolgerung 2)

- **Hinweis:** Hinter Kiruna fragt Haugen, ob die Gruppe „die Namen“ auch gehört habe, und sagt dann nichts mehr. (führt zu Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Eine Messung zeigt, dass die Temperatur der Kisten um zwei Grad steigt, ohne Wärmequelle. (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Probe:** Konzentration gegen Schwer (3), um beim Flüstern der Steine nicht die eigenen Gedanken zu verlieren. (Psion glänzt)

Knoten 5: Kiruna

Der Bahnhof von Kiruna, ein Zwischenhalt in der Polarnacht. Wer aussteigt, hört im Berg Männer auf Englisch rufen, im Tonfall der Fünfziger. Die Stimmen kommen aus dem Stollen 7, keine hundert Meter vom stillen Hohlraum.

- **Hinweis:** Ein Veteran von 1953 hört einen Namen. (führt zu Schlussfolgerung 3)
- **Hinweis:** Haugen schließt die Augen, als würde er zuhören, obwohl er 1953 nicht dabei war. (führt zu Schlussfolgerung 4)
- **Hinweis:** Ein Jäger der Abteilung 13 fragt am Schalter nach dem Fahrplan, nicht nach dem Hafen. (führt zu Schlussfolgerung 2)
- **Probe:** Geistige Widerstandskraft gegen Sehr schwer (4), um den Stimmen nicht zu antworten, wenn man 1953 dabei war. (Soldier glänzt)

Knoten 6: Narvik und der Stützpunkt Nordlicht

Das Lagerhaus am Hafen, dann die Straße zum Stützpunkt. Gunnar Solheim ist mit dem Wagen des Stützpunkts nach Narvik gekommen, um die Kisten abzuholen. Beim Umladen stehen er und Haugen eine Weile nebeneinander im Schnee und reden über den Generator, der nicht fertig wird. So lernt Haugen ihn kennen. Im Stützpunkt riecht die Kantine nach Kaffee, das Küchenradio spielt leise.

- **Hinweis:** Der Lagerverwalter sagt: „Ein Mann hat nach Bleikisten gefragt. Ich habe gesagt, wir lagern Fisch.“ (führt zu Schlussfolgerung 1)
- **Hinweis:** Gunnar sagt: „Mein Vater war 1953 in Kiruna. Mehr weiß ich nicht.“ (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** In der Werkstatt liegt eine alte Armeemarke mit norwegischem Namen. (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Hinweis:** Astrid sagt am Telefon aus Bergen: „Er redet nicht über seinen Vater. Aber er träumt von ihm.“ (führt zu Schlussfolgerung 5)
- **Probe:** Technik gegen Machbar (2), um Gunnar am Generator zur Hand zu gehen und dabei mit ihm zu reden. Fertig wird der Generator bis Februar nicht. (Scientist glänzt)

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Abteilung 13 will die Steine, nicht den Zug. (Knoten 2, 3, 6)
2. Der Überfall kommt zwischen Abisko und Riksgränsen. (Knoten 4, 5, 1)
3. Die Stimmen in Kiruna sind die Wartenden von 1953. (Knoten 1, 2, 4, 5)
4. Haugen ist zuverlässig, aber er hört mehr, als er sagt. (Knoten 3, 4, 5)
5. Gunnar weiß von seinem Vater, aber nicht, dass er in Kiruna wartet. (Knoten 6)

Eskalation

Wenn die Gruppe zu langsam ist oder bemerkt wird, schlägt Abteilung 13 früher zu. Der Zug hält nicht zwischen Abisko und Riksgränsen, sondern schon vor Kiruna. Die Jäger kommen mit Schneemobilen, vier Mann, Sturmgewehre, eine Schneidladung für die Tür. Die Gruppe hat dann weniger Zeit, die Kisten zu sichern, und Haugen steht allein am Wagen. Ein Angriff vor Kiruna bedeutet: Die Stimmen aus dem Stollen sind noch zu hören, während die Jäger die Bleikisten laden. Wer in Kiruna aussteigen wollte, kommt nicht mehr dazu.

Wenn die Gruppe in Stockholm den Mann mit der Kamera stellt, bricht der Überfall nicht aus. Abteilung 13 schickt einen zweiten Trupp. Die Jäger kennen die Strecke, sie haben Zeit, und sie haben Befehl. Ein gestellter Beobachter macht sie vorsichtiger, nicht schwächer. Der Angriff kommt dann eine Stunde später, hinter Abisko, im dichtesten Schnee.

Wenn die Gruppe die schwedische Polizei ruft, kommt sie zu spät und stellt Fragen. Das Schleierprotokoll gilt, Schweden und Norwegen sind Vertragspartner. Die örtliche Polizei in Kiruna ist höflich und nutzlos. Die Jäger der Abteilung 13 haben diplomatische Pässe und verschwinden, bevor die Polizei eintrifft. Wer sie ruft, bekommt keine Hilfe, nur Aufmerksamkeit.

Wenn ein Agent in Kiruna aussteigt und den Stimmen folgt, verpasst er den Zug. Die Erzbahn wartet nicht. Eine Straße von Kiruna nach Narvik gibt es nicht. Er nimmt den nächsten Zug oder einen Erzzug, um in Narvik wieder zur Gruppe zu stoßen. Die Stimmen wollen ihn nicht aufhalten. Sie rufen ihn an. Wer bleibt, hört länger, als er wollte.

Grauen-Proben:

- Unheimlich (1), wenn die Steine in Kiruna warm werden und die Männer im Berg rufen.
- Verstörend (2), wenn ein Agent erkennt, dass die Stimmen aus Stollen 7 kommen und dass es die Männer sind, die 1953 dort blieben.
- Grauenhaft (3), wenn ein Veteran von 1953 die Stimme eines Toten hört, der seinen Namen ruft.

Behörden: Auf norwegischer Seite greifen Polizei und Zoll nicht ein, wenn O.D.I.N. sie nicht ruft.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Der Nachtzug auf der Erzbahn, zwischen Abisko und Riksgränsen. Polarnacht, Schnee, Wind. Die Kisten stehen im Güterwagen, Haugen und die Gruppe im Personenwagen dahinter. Die Jäger kommen mit Schneemobilen von der Seite, vier Mann, Elite, Sturmgewehre mit Schalldämpfern. Der Zug fährt langsam, weil ein Signal auf Rot steht. Die Strecke ist ein Funkloch. Kein Anruf, keine Verstärkung, kein Zeuge.

Der Güterwagen ist ein geschlossener Wagen mit Seitentüren und einer Bremse. Die Kisten stehen in zwei Reihen, mit Spanngurten gesichert. Die Bleikisten sind schwer, aber zu zweit tragbar. Die Jäger wollen sie auf Schlitten laden, die von Schneemobilen gezogen werden. Der Personenwagen dahinter hat Fenster, Türen und ein Dach mit Oberlichtern. Zwischen den Wagen liegt eine offene Plattform mit Übergang.

Die Strecke zeigt Karte K10.

Ablauf in nummerierten Schritten

1. Der Zug wird langsamer. Ein Signal steht auf Rot, der Schaffner geht nach vorn.

2. Zwei Jäger kappen die Bremsleitung am Güterwagen. Zwei Jäger decken die Türen.

3. Haugen merkt es zuerst. Die Armschiene wird warm. Er zieht seine Waffe und sagt: „Sie sind da.“

4. Die Gruppe entscheidet: im Wagen bleiben, aufs Dach, oder hinaus in den Schnee.

5. Die Jäger öffnen den Güterwagen und beginnen, die Kisten auf Schlitten zu laden.

6. Wer eingreift, kämpft gegen vier Jäger mit Sturmgewehren und Schalldämpfern.

7. Wenn ein Jäger fällt, ziehen sich die anderen zurück. Sie lassen keinen zurück, wenn sie es verhindern können.

8. Der Zug hält. Der Schaffner kommt zurück, sieht die Jäger und verschwindet im Personenwagen.

Lösungen

Ohne Kampf: Die Gruppe lässt die Jäger die Kisten nehmen und verfolgt sie. Die Kisten sind nicht die echten. Auf Ashgroves Anweisung hat Haugen in Stockholm Scheinkisten mit Sand und Gewichten in den Güterwagen stellen lassen; sie stehen so auf den Frachtpapieren. Die echten Kisten laufen in einem zweiten Güterwagen, den Haugen in Kiruna abhängen ließ und der mit dem nächsten Erzzug nach Narvik kommt. Die Gruppe fährt weiter und holt die echten Kisten am nächsten Tag aus dem Lagerhaus. Greift Abteilung 13 schon vor Kiruna an, entfällt diese Lösung. Haugen lernt, dass Rückzug kein Verlust ist. Der Preis: Die Abteilung weiß jetzt, dass O.D.I.N. sie erwartet hat. Der nächste Versuch wird leiser.

Mit Kampf: Die Gruppe stellt die Jäger im Wagen. Ein Soldier erkennt mit Taktik gegen Schwer (3), dass der Anführer das Funkgerät trägt und dass ohne ihn die anderen nicht koordiniert sind. Wer den Anführer ausschaltet, beendet den Überfall. Die Jäger ziehen sich zurück, ein Mann bleibt liegen. Die Gruppe nimmt ihn gefangen oder lässt ihn im Schnee. Der Preis: Ein Agent wird schwer verletzt, oder ein Kästchen geht verloren und wird im Schnee wiedergefunden.

Mit Verhandlung: Ein Agent spricht über Funk mit dem Anführer, Verhandeln gegen Schwer (3). Die Jäger wollen die Steine, nicht den Tod. Sie sind bereit, gegen eine Kiste zu gehen, wenn sie glauben, dass die anderen unerreichbar sind. Die Gruppe bietet eine Scheinkiste an und sagt, die echten seien in Narvik. Der Anführer prüft das Angebot, nimmt die Kiste und verschwindet. Die Gruppe fährt weiter. Der Preis: Abteilung 13 hat jetzt eine Kiste und wird sie öffnen. Der Inhalt ist Sand, aber die Abteilung weiß, dass O.D.I.N. blufft.

Gegner

Die Jäger der Abteilung 13 sind Elite, Menschen, geduldig. Sie kämpfen koordiniert, ziehen sich zurück, wenn einer fällt, und lassen keinen zurück. Sie tragen weiße Tarnanzüge, Sturmgewehre mit Schalldämpfern und Munition mit sibirischem Kristallstaub. Werte nach dem Bedrohungsatlas, in der Kleidung und Bewaffnung der Siebziger.

Jäger der Abteilung 13

Elite · Menschen

Ein Jäger der Abteilung 13, ausgebildet für Einsätze in Schnee und Dunkelheit. Er kennt die Strecke, er kennt das Ziel, und er hat Befehl, keine Zeugen zu hinterlassen.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Schallgedämpftes Gewehr 4 + 4, Schaden 4, Leise, Munition mit sibirischem Kristallstaub
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 / 12
Grauen	Keines
Besonderheit	Heimlichkeit, Täuschung 4 + 3. Kämpft koordiniert, zieht sich zurück, wenn einer fällt, und lässt keinen zurück
Schwäche	Der Anführer trägt das Funkgerät. Ohne ihn sind die anderen nicht koordiniert
Verhalten	Erfüllt den Befehl. Tötet, wenn er muss, und verschwindet, wenn er kann

Anführer der Jäger

Elite · Menschen

Der Anführer des Überfalls. Er trägt das Funkgerät und gibt die Befehle. Er ist ruhig, präzise und spricht nur, wenn er muss.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Schallgedämpftes Gewehr 4 + 4, Schaden 4, Leise, Munition mit sibirischem Kristallstaub
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 / 12
Grauen	Keines
Besonderheit	Taktik 4 + 3, Führung 3 + 2. Solange er lebt, erhalten alle Jäger +1 Würfel auf Angriffe
Schwäche	Das Funkgerät. Wer es zerstört oder ihn ausschaltet, beendet den Überfall
Verhalten	Hält den Plan ein. Zieht sich zurück, wenn der Plan scheitert

Stimmen der Eskorte

Anführer · Tote

Die Männer, die 1953 im Stollen blieben. Sie rufen aus dem Berg, wenn der Zug an Kiruna vorbeifährt. Sie haben keinen Körper, keine Waffe und keinen Willen, jemanden aufzuhalten. Sie rufen die, die sie kannten.

Wert	Angabe
Initiative	Keine
Angriff	Keiner
Verteidigung / Rüstung / LP	Unverwundbar, ohne Körper
Grauen	Unheimlich (1) beim ersten Rufen, Grauenhaft (3) für Veteranen von 1953, die ihre Namen hören
Besonderheit	Wer antwortet, hört eine Weile ihre Namen. Das kostet 1 Belastung und hält bis zum Morgen an. Danach ist es wie ein Nachhall, der leiser wird
Schwäche	Sie sind keine Falle. Wer nicht antwortet, hört nur das Echo im Berg
Verhalten	Rufen, warten, rufen. Sie wollen, dass jemand sie kennt

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Einen verspäteten Nachtzug, einen Schaden an der Bremsleitung, der als Frost gemeldet wird. Keine Schüsse, keine Toten, keine Akte. Die schwedische Polizei stellt keine Fragen. Ein Lagerarbeiter in Narvik erzählt seiner Frau, dass ein Mann nach Bleikisten gefragt habe. Die Frau vergisst es.

Was O.D.I.N. bekommt: Die Fracht, das Kristallbuch mit allen Positionen bis 212, einen Bericht der Gruppe. Hallström liest ihn und schreibt einen Vermerk: „Kiruna hat gerufen. Die Alten haben geantwortet.“ Das Institut bekommt die Temperaturwerte, die die Gruppe am Telefon aus Narvik durchgibt. Ashgrove bekommt das Salzsäckchen zurück.

Erfahrung: Rote Akte: 5 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, dazu +1 je aufgenommenem Faden. Fäden: die Stimmen von Kiruna, Haugens Geheimnis, Gunnars Vater.

Dienstbuch: Wer in Kiruna ausstieg, wer antwortete, wer den Überfall überlebte und wie, wer Gunnar was sagte. Die Spielleitung notiert, welche zwei Namen Haugen später auf dem Dienstplan kennt: Rønning und Gunnar, oder Gunnar und ein Spieleragent, der blieb. Ohne Spieleragenten kennt Haugen immer Rønning und

Gunnar, unabhängig davon, was die Gruppe Gunnar erzählt. Die Bekanntschaft zwischen Haugen und Gunnar zeigt Knoten 6: Gunnar holt die Kisten mit dem Wagen des Stützpunkts am Lagerhaus in Narvik ab, und die beiden reden beim Umladen über den Generator.

Übergabe: Haugen behält die Armschiene Nr. 114; sie geht erst 1990 weiter. Ein Soldier-Schützling, der in Einsatz 12 dabei war, kennt danach Haugen und die Strecke. Ein Thaumaturg-Schützling, der das Kristallbuch geführt hat, trägt in Nordlicht die Eingänge mit ein und kennt danach jede Position bis 212.

Der offene Faden: Die Männer im Berg und die Frage, ob man sie zurückholen kann. Für die Spielleitung, die „Die Tür“ spielt: Einer der Steine aus den Vogesen, eine gewöhnliche Position im Kristallbuch, kommt nach der Räumung in eines der Archive, auf die das Kollegium die Nordlichtsteine verteilt, wird Jahrzehnte später dort gestohlen und kommt über einen Nachlass in Tromsø auf eine Auktion (Tür, Mission 3).

Bis zum nächsten Einsatz: Dezember 1976 bis Februar 1977. Die Gruppe übergibt die Fracht in Nordlicht, trifft Gunnar, wirft im Büro des Stationsleiters einen Blick auf die Stammliste, noch ohne Haken. Hallström schickt ein Fernschreiben: „Danke. Kommt im Februar wieder. Zur Inspektion.“ Die Gruppe altert, übt, schreibt Berichte. Dann kommt der Montag, 7. Februar 1977.

HANDOUTS UND KARTE

N39: Kristallbuch-Auszug Nordlicht, bis Position 212. Die Gruppe findet ihn in der Kammer in Wales, bei der Übergabe.

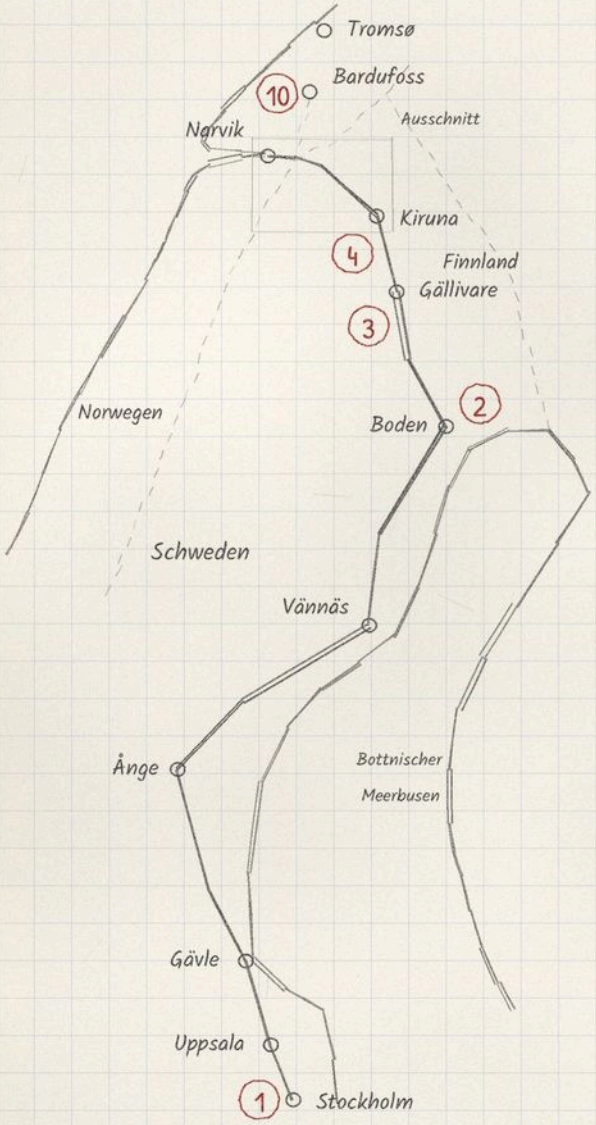
N40: Frachtpapiere der Ofotbanen, Dezember 1976. Die Gruppe bekommt sie in Stockholm, am Güterbahnhof.

N41: Innenseite der Armschiene Nr. 114. Die Gruppe sieht sie in Stockholm, wenn Haugen die Armschiene abnimmt oder wenn ein Soldier sie prüft.

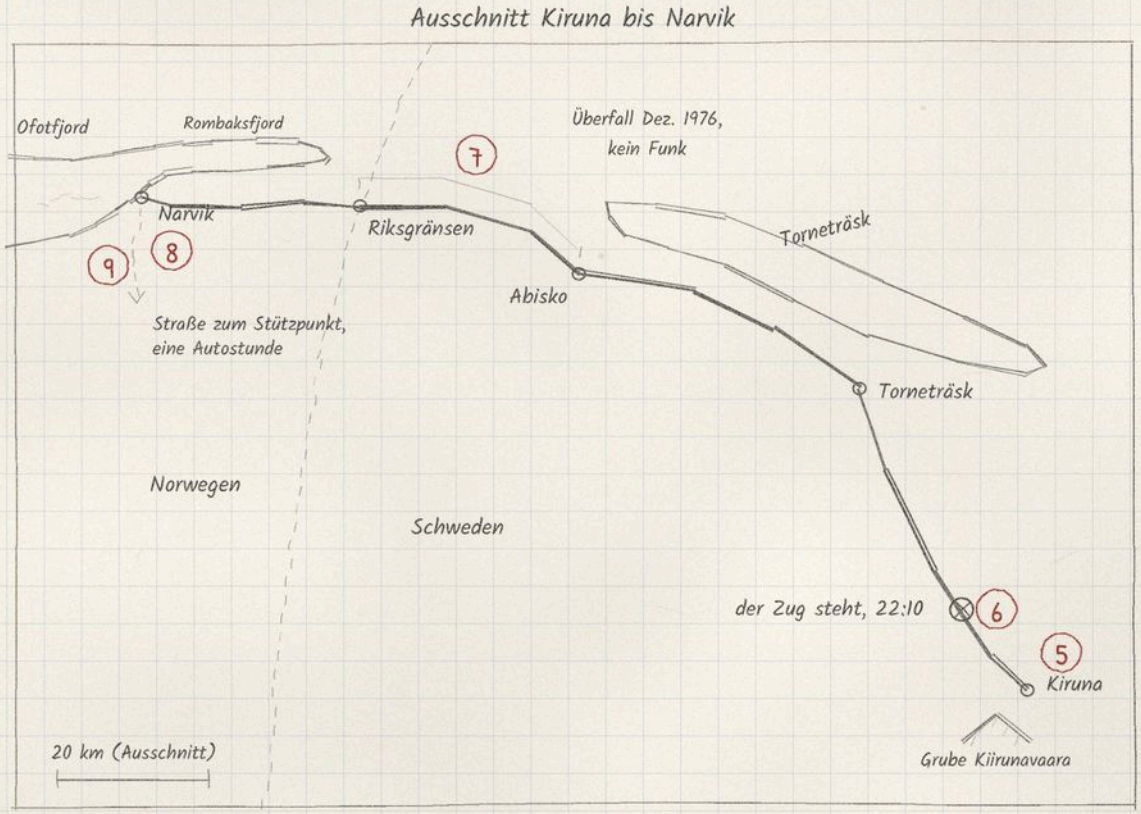
Karte: K10, der Nachtzug von Stockholm über Kiruna nach Narvik.

Der Nachtzug nach Narvik

Stockholm, Kiruna, Ofotbanen: 13. und 14. Februar 1977, rechts vergrößert Kiruna bis Narvik



100 km (links)



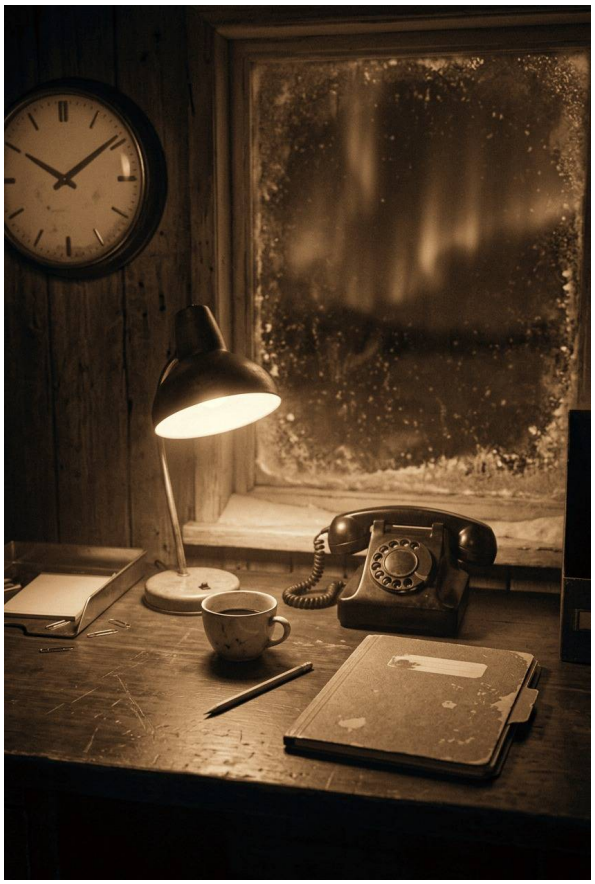
N

Legende

1. Stockholm Central, So 13.2., 18:15 ab
2. Boden, Mo vormittags Lokwechsel
3. Weichenstörung
4. Schnee auf den Gleisen vor Kiruna, 15:00
5. Kiruna, Mo 21:45 ab
6. Der Zug steht, 22:10, in Sichtweite der Grube
7. Abisko bis Riksgränsen: Überfall Dezember 1976
8. Narvik, planmäßig 19:00, an Di 0:30, Anruf 2:00
9. Straße zum Stützpunkt, ohne Koordinaten
10. Bardufoss, Suchtrupp Haugen, Hubschrauber

Einsatz 13: Nordlicht

7. BIS 14. FEBRUAR 1977
Schwarze Akte · **Ursprung** die Stimme, dazu die Toten und das Verschobene · **Im Mittelpunkt** alle Klassen



Die Gruppe Frachtbrief kommt am Montag, dem 7. Februar 1977, zu einer Inspektion nach Nordlicht. Sie soll für den Rat, für Hallström und für das Kollegium prüfen, ob der Stützpunkt für die Zeitmessanlage bereit ist, die Astrid Solheim am Montag mit dem Nachtzug aus Stockholm bringt. Die letzte Woche eines gewöhnlichen Lebens beginnt.

Jahr	Orte	Ursprung	Dauer
1977	Stützpunkt Nordlicht, Ofoten, Norwegen; Nachtzug Stockholm nach Narvik	die Stimme, die Toten, das Verschobene	2 bis 3 Sitzungen plus Nacht

Worum es geht

Die Gruppe kommt zu einer Inspektion nach Nordlicht. Offiziell geht es um die Zeitmessanlage. Inoffiziell will sie sehen, was die elf Thaumaturgen vorbereiten. Seit Kantors Satz von 1971 und der Kaskade in Wales wollen die Siegelwahrer „wissen, was es will, bevor es kommt“. Nordlicht ist der Ort, an dem man eine Antwort versuchen will.

Die Gruppe findet einen Stützpunkt mit 41 Menschen, einem Küchenradio, das Schlager spielt, einer Wanduhr, die richtig geht, und 212 Steinen im Keller, die in dieser Woche lauter flüstern als sonst. Die elf Thaumaturgen bereiten etwas vor, aber sie bitten erst am Samstag darum, die Kantine am Montagabend frei zu halten. Am Samstag muss die Gruppe nach der Tauschplatz-Regel entscheiden, wer am Sonntag nach Stockholm fliegt, um Astrid Solheim und die Teile der Zeitmessanlage abzuholen. Wer bleibt, übernimmt einen Tauschplatz auf dem Dienstplan. Wer fährt, kommt mit Astrid zu spät. Die Entscheidung ist zweiwertig: Wer in der Nacht im Stützpunkt ist, geht mit. Wer fährt, wird alt.

Was wirklich geschah

Die elf Thaumaturgen von Nordlicht bereiten seit Wochen etwas vor. Am Abend des 14. Februar wollen sie in der Kantine den siebten Kreis lesen. Die Steine im Archiv flüstern seit Dezember lauter, und die Sonde zeigt einen wandernden Nullpunkt. Die elf glauben, dass die Stimme antwortet, wenn man sie ruft. Sie wissen nicht, was dann geschieht. Sie hoffen auf eine Antwort, nicht auf eine Tür. Die Siegelwahrer haben ihnen die Kantine freigegeben. Aufhalten kann die Gruppe es nicht: Befehl, Zeit oder Schnee stehen dagegen. Versuchen darf der Tisch es.

Ob die elf auf den Ton warteten oder der Ton auf die elf, bleibt offen. Wer die elf zum Lesen bewog, bleibt offen. Die Freigabe der Siegelwahrer steht als Hindernis im Raum, aber sie beantwortet die Frage nicht.

Der rote Hering: Die Zeitmessanlage. Alle tun so, als ginge es um Uhren, Kalibrierung, Technik. Astrid Solheim kommt mit zwei Holzkisten voller Uhrwerke aus Stockholm. Der wahre Grund für die Woche ist das Lesen. Die Zeitmessanlage ist wichtig, aber sie ist nicht der Grund.

Der offene Faden: Die elf Thaumaturgen gehören zu den 41. Ihre elf Akten tauchen 2014 in Stockholm auf und verschwinden. Die Schulklasse, die seit Donnerstag im Tal ist, hört in der Nacht die Melodie. Die Registratur-Akte über den Jungen, der nach dem Lied fragt, wird nie geschlossen. Der Brief der Frau des Funkers aus Tromsø wird nach 1977 jedes Jahr im Februar beantwortet. Die Witwe schreibt an die Scheinfirma des Stützpunkts. Dieselbe Agentin antwortet seit 1978. Der Junge aus der Schulklasse ist 2027 ein Mann, der die Melodie noch immer hört.

WAS FESTSTEHT

- 41 Namen auf dem Dienstplan, alle mit Haken für den 14. Februar.
- Die elf Thaumaturgen lesen den siebten Kreis.
- 212 Steine liegen im Archiv an ihren Plätzen.
- Um 22:10 Uhr bleiben alle Uhren stehen.
- Astrid Solheim kommt zu spät.
- Gunnar Solheim ist unter den 41.
- Kjell Haugen findet am Morgen des 15. Februar, was er findet.
- Kein Spieleragent kann das Ereignis verhindern.

Die Spielleitung hält diese Punkte ohne Bestrafung. Will der Tisch das Lesen verhindern, steht ein Befehl des Kollegiums dagegen, ein Schneesturm, ein defekter Generator, ein Zug, der nicht fährt. Will ein Agent die elf aufhalten, erlebt er, dass die elf nicht aus Bosheit handeln, sondern aus Pflicht. Der Preis ist Zeugenschaft, nicht Strafe. Wer die Zeitleiste kennt, spielt in ihr. Der letzte Satz jedes Agenten, der bleibt, kommt ins Dienstbuch. Der letzte Satz jedes Agenten, der fährt, ist, was er im Zug sagt, als die Uhren stehen bleiben.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- **Wer bleibt und wer fährt.** Jeder Spieler entscheidet für seinen Agenten einzeln. Wer bleibt, übernimmt am Samstag einen Tauschplatz passender Funktion (T1 bis T7). Vatne radiert den Namen aus und schreibt den des Agenten. Die verdrängte Figur fährt am Sonntag mit und lebt. Ein Spielerthaumaturg auf T2 liest mit. Wer bleiben, aber nicht lesen will, nimmt T3. Nie ersetzt werden Gunnar Solheim und die Zahl elf der Lesenden, und nie wird ein Name hinzugefügt. Wer fährt, fliegt Sonntag von Evenes über Oslo nach Stockholm und steigt um 18:15 in den Nachtzug. Folge: Wer bleibt, bekommt einen Haken und die Todesart der ersetzten Figur. Wer fährt, lebt weiter und wird alt. Dienstbuch: Ort des Agenten am 14. Februar.
- **Wessen Tasse die elfte ist, die nicht halb voll ist.** Zehn der elf Tassen sind halb voll und warm. Eine ist es nicht. Der Tisch entscheidet, ob es die Tasse eines Spielerthaumaturgen ist. Folge: Haugen weiß nicht, wessen Tasse es ist, und sein Bericht nennt keine Namen. Nur das Dienstbuch hält es fest. Dienstbuch: „Tasse nicht halb voll“.
- **Was jeder in der letzten Woche tut und wem er schreibt.** Jeder Agent hat einen freien Abend. Er kann einen Brief schreiben, einen Anruf machen, eine Übergabe an seinen Schützling vorbereiten. Folge: Diese Briefe und Gespräche werden 2027 zu Artefakten oder Erinnerungen. Dienstbuch: letzte Handlung vor der Nacht.
- **Was die Gruppe über das Vorhaben der elf erfährt und ob sie es billigt.** Die Gruppe kann Hinweise sammeln, die das Lesen ankündigen. Sie kann es billigen, schweigen oder versuchen, es zu verhindern. Folge: Ihre Haltung beeinflusst, wie die elf in der Nacht handeln, nicht ob. Dienstbuch: Haltung der Gruppe zum siebten Kreis.
- **Der letzte Satz jedes Agenten.** Um 22:09 Uhr sagt jeder Spieler, dessen Agent bleibt, den letzten Satz. Er kommt ins Dienstbuch. Folge: Er kann in „Die Tür“ 2027 im Küchenradio zu hören sein.

Personen

Gunnar Solheim, 37

Techniker in Nordlicht. Ehemann von Astrid, Vater von Ingrid. Arbeitet seit August 1976 am Generator und an der Heizung. Will, dass die Zeitmessanlage funktioniert, damit Astrid einen Grund hat, länger zu bleiben. Weiß, dass sein Vater 1953 in Kiruna verschwand. Verschweigt, dass er nachts manchmal den Namen seines Vaters auf Norwegisch flüstern hört. Redet ruhig, mit Pausen, auf Norwegisch und Englisch.

Astrid Solheim, 43

Uhrmacherin aus Bergen. Erste Chronomancerin. Entwarf die Zeitmessanlage für Nordlicht. Steigt am Sonntagabend mit Ingrid und zwei Holzkisten in Stockholm in den Nachtzug nach Narvik, planmäßige Ankunft Montag, 19 Uhr. Will die Anlage einrichten und dann mit Gunnar und Ingrid zurück nach Bergen. Weiß, dass sie die Anlage einrichten soll. Verschweigt, dass ihr Kristall seit Dezember unruhig flüstert, aber nicht kalt ist. Redet präzise, leise, auf Norwegisch, Deutsch und Englisch.

Ingrid Solheim, 3

Tochter von Astrid und Gunnar. Hat in Bergen einige Tage vorher ein Bild für Papa gezeichnet, einen Mann im blauen Pullover. Es kommt am Freitag, dem 11. Februar, mit der Post. Verschweigt nichts, weil sie nichts weiß. Redet wenig.

Kjell Haugen, 24

Leutnant des Taktischen Zweigs. Seit Dezember 1976 auf Winterübung in Bardufoss. Kennt zwei Namen auf dem Dienstplan: Rønning und Gunnar Solheim. Will seinen Auftrag erfüllen. Weiß, dass Nordlicht ein Archiv ist. Verschweigt, dass er seit Kiruna im Dezember jede Nacht von Stimmen träumt, die auf Englisch rufen. Redet knapp, militärisch, auf Norwegisch. Tritt in der Woche nur als kurze Funkszene aus Bardufoss auf.

Viktor Hallström, 76

Ehemaliger Kriminalinspektor, Leiter des Ermittlungszweigs, seit 1961 Sitz neben dem Rat. Sitzt in Stockholm. Will den Bericht der Inspektion. Weiß, was in Wales 1971 um 22:10 Uhr geschah. Verschweigt nichts, was die Gruppe wissen müsste. Redet langsam, formell, auf Schwedisch und Englisch. Tritt nur als Fernschreiben auf.

Stationsleiter Einar Vatne, 58

Leiter von Nordlicht. Führt den Dienstplan mit Bleistift. Will, dass der Stützpunkt ruhig bleibt. Weiß, dass die elf etwas vorbereiten. Verschweigt, dass er ihnen die Kantine für Montagabend zugesagt hat, bevor die Gruppe anreiste. Redet wie ein Verwalter, freundlich, auf Norwegisch und Englisch.

Margaret Dunmore, 61

Archivarin, Leiterin des Kristallarchivs, Kreis IV. Eine der elf. Will, dass die Steine gehört werden. Weiß, dass die elf lesen wollen. Hat Stein 194 gehört und glaubt, die Steine wollen antworten. Verschweigt, dass sie seit Wochen Schlafprobleme hat und nachts die Steine lauter hört. Redet mit der Ruhe einer Frau, die lange in Bibliotheken gelebt hat, auf Englisch.

Die elf Thaumaturgen

Dunmore, Pritchard, Hovde, Wennberg, Zieliński, MacLeod, Cárdenas, Aune, Pike, Lunde, Rhys. Sie lesen in der Nacht den siebten Kreis. Sie wissen, dass sie vielleicht nicht zurückkommen. Sie verschweigen es. Reden untereinander leise, auf Englisch, Walisisch, Norwegisch, Polnisch.

Briefing

„AN FRACHTBRIEF. INSPEKTION NORDLICHT AB 7.2.1977. PRUEFUNG DER STATION VOR ANKUNFT DER ZEITMESSANLAGE. BERICHT AN ERMITTLUNGSZWEIG UND KOLLEGIUM. KEINE EINGRIFFE OHNE RUECKSPRACHE. REISE UEBER NARVIK. UNTERKUNFT IN DER STATION. HALLSTROEM.“

Fernschreiben aus Stockholm, 4. Februar 1977

Was die Gruppe bekommt: einen Dienstwagen nach Narvik, Bahnfahrkarten, Winterkleidung, einen Messkoffer, ein Tonbandgerät, ein Siegel des Kollegiums für das Archiv, Spesen in norwegischen Kronen.

Spesen: ausreichend für Verpflegung, Unterkunft und kleinere Anschaffungen vor Ort.

Anfordern: einen Hubschrauber (nur bei klarem Wetter), einen Kurzwellenfunk, einen zweiten Wagen, einen Beobachter für einen Psion. Keine Brandmunition ohne Freigabe des Taktischen Zweigs. Kein Eingriff ins Archiv ohne die Archivarin.

Die Knoten

Die Gruppe hat sieben Tage. Die Uhr läuft. Die folgenden Knoten liegen im Stützpunkt und in der Umgebung. Jeder Hinweis nennt, wohin er führt.

Knoten 1: Büro des Stationsleiters (Dienstplan)

Ein kleiner Raum im Erdgeschoss, links vom Flur. Ein Schreibtisch, ein Stahlschrank, ein Fenster zum Hof. An der Wand hängt der Dienstplan, mit Bleistift ausgefüllt, 41 Namen in ordentlichen Spalten, mit einer leeren Spalte für den 14. Februar. Die Haken setzt der Appell am Montag um 7:00. Die Zeilen 3, 14, 15, 17, 26, 34, 35 sind in der Woche unverändert; erst nach Samstag zeigen sie Radierspuren.

- **Hinweis:** Die Notiz „Kantine reserviert, 21 Uhr“ auf dem Plan, mit Bleistift, nicht von Vatne. (führt zu: die elf lesen am Montagabend in der Kantine) Ein

Investigator findet sie mit Ermittlung gegen Schwer (3).

- **Hinweis:** Das Fernschreiben des Kollegiums an Vatne: „Die Vorbereitungen für den 14. Februar haben Vorrang vor der Inspektion.“ (führt zu: die Zeitmessanlage ist nicht der wahre Grund) Ein Agent findet es mit Heimlichkeit gegen Machbar (2), weil es in einer Schublade unter alten Frachtbriefen liegt.
- **Hinweis:** Der Plan zeigt 41 Planstellen, dazu gehören 41 Betten und 41 Rationen. Vatne sagt: „Mehr Stellen hat der Rat nicht bewilligt. Wer hier bleiben will, braucht eine, und ihr Inhaber fährt dafür.“ (führt zu: Nordlicht hat 41 Stellen) Ein Soldier erkennt mit Taktik gegen Einfach (1), dass der Stützpunkt über Sonntag hinaus keinen Platz für Gäste hat.
- **Hinweis:** Kari Lunde trägt zwei Uhren, die sie täglich vergleicht. (führt zu: die Stunde ist zehn nach zehn) Ein Investigator bemerkt es mit Wahrnehmung gegen Einfach (1).

Proben: Ermittlung, Heimlichkeit, Taktik, Wahrnehmung. Klassen: Investigator, Agent, Soldier.

Knoten 2: Kantine mit Küche und Durchreiche

Ein großer Raum im Erdgeschoss, rechts vom Flur. Der lange Tisch, die Wanduhr über der Tür, das Küchenradio auf der Durchreiche. Die Küche liegt nördlich, durch die Durchreiche verbunden. Zwei Fenster im Osten.

- **Hinweis:** Kreidegeruch am Montag, schwache Kreidekreise unter dem Tisch. (führt zu: die elf lesen am Montagabend in der Kantine) Ein Thaumaturg findet sie mit Ritualismus gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Das Küchenradio spielt Schlager, aber nachts, wenn es leise steht, hört man zwischen den Liedern ein Flüstern. (führt zu: die Steine flüstern lauter) Ein Psion findet es mit Telepathie gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Vatne erwähnt am Samstag, dass die Kantine am Montagabend belegt ist. (führt zu: die elf lesen am Montagabend in der Kantine) Ein Agent erkennt die Bedeutung mit Menschenkenntnis gegen Einfach (1).
- **Hinweis:** Die Wanduhr geht richtig, aber jeden Abend um zehn nach zehn stockt der Sekundenzeiger einen Herzschlag lang. Die Köche haben es nie bemerkt. (führt zu: die Stunde ist zehn nach zehn) Ein Scientist bemerkt es mit Wahrnehmung gegen Sehr schwer (4).
- **Hinweis:** Der Koch Harald Sæther zeigt den Speiseplan: Gekocht wird für 41, die Gäste essen bis Sonntag aus der Reserve. (führt zu: Nordlicht hat 41 Stellen) Ein Agent erfährt es mit Überzeugen gegen Einfach (1).

Proben: Ritualismus, Telepathie, Menschenkenntnis, Wahrnehmung, Überzeugen. Klassen: Thaumaturg, Psion, Agent, Scientist.

Knoten 3: Archiv hinter der Stahltür

Im Keller, direkt unter der Kantine. Zwei Schlüssel: einer bei Vatne, einer bei der Archivarin. Regale mit nummerierten Bleikästchen, 212 Positionen. Ein Thaumaturg liest in einem Buch, das nicht zum Kristallbuch gehört.

- **Hinweis:** Ein Stein auf Position 194 flüstert auf Norwegisch „zehn nach zehn“. (führt zu: die Stunde ist zehn nach zehn) Ein Thaumaturg hört es mit Thaumaturgie gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Die Archivarin sagt, die Anlage sei „nur eine Uhr“, aber die Steine seien „die Zeit selbst“. (führt zu: die Zeitmessanlage ist nicht der wahre Grund) Ein Investigator hört es mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Das Buch, in dem der Thaumaturg liest, zeigt auf einer Seite den siebten Kreis. (führt zu: die elf lesen am Montagabend in der Kantine) Ein Scientist erkennt es mit Okkultismus gegen Sehr schwer (4).
- **Hinweis:** Die Kästchen sind warm, nicht nur kühl. (führt zu: die Steine flüstern lauter) Ein Soldier spürt es mit Wahrnehmung gegen Einfach (1).

Proben: Thaumaturgie, Menschenkenntnis, Okkultismus, Wahrnehmung. Klassen: Thaumaturg, Investigator, Scientist, Soldier.

Knoten 4: Werkstatt und Generator

Die Werkstatt liegt im Erdgeschoss des Betonbaus, nicht im Wellblechschuppen. Der Wellblechschuppen ist ein eigener Bau östlich des Hauptbaus. Gunnar arbeitet an einem Generator, der nicht fertig wird. Der Raum riecht nach Öl und kaltem Metall.

- **Hinweis:** Gunnar sagt, der Generator summe „wie ein Chor“, seit die Steine warm werden. (führt zu: die Steine flüstern lauter) Ein Scientist hört es mit Technik gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Der Generator ist halb repariert. (führt zu: die letzte Woche) Ein Soldier findet den Zustand mit Wahrnehmung gegen Einfach (1).
- **Hinweis:** Gunnar fragt, ob die Gruppe seinen Vater kannte, aus Kiruna 1953. (führt zu: die Toten) Ein

Soldier antwortet mit Menschenkenntnis oder Führung gegen Machbar (2).

- **Hinweis:** In der Werkstatt liegt ein Foto von Astrid und Ingrid, das Gunnar an die Wand geheftet hat. (führt zu: Astrid Solheim) Ein Agent sieht es mit Wahrnehmung gegen Einfach (1).

Proben: Technik, Wahrnehmung, Menschenkenntnis oder Führung. Klassen: Scientist, Soldier, Agent.

Knoten 5: Funkstation und Sonde

Ein kleiner Raum neben dem Büro des Stationsleiters. Die Sonde steht am Treppenabgang zum Keller. Der Funker Arne Kvalvik sitzt am Gerät, die Funkerin Liv Sandvik ist auch da. Die Horcherin Marit Øien trägt einen Mk. II, ihr Beobachter Leif Grande ist bei ihr. Am Freitag meldet sich Leutnant Kjell Haugen aus Bardufoss über Funk, er will nur kurz die Verbindung prüfen.

- **Hinweis:** Ein Anruf aus Bergen am Samstag: Astrid meldet, sie fahre am Sonntag nach Stockholm, und fragt, wer sie dort abholt. Vatne antwortet: einer der Gäste, oder einer seiner Leute, wenn ein Gast dessen Stelle nimmt. (führt zu: Nordlicht hat 41 Stellen) Ein Agent hört es mit Wahrnehmung gegen Einfach (1), weil Kvalvik den Anruf im Log notiert.
- **Hinweis:** Die Sonde zeigt in der Woche einen wandernden Nullpunkt, der sich seit Dezember verschiebt. (führt zu: die Steine flüstern lauter) Ein Scientist sieht es mit Physik gegen Schwer (3).
- **Hinweis:** Marit Øien hört nachts einen Chor, den sonst niemand hört. (führt zu: die Stimme) Ein Psion hört ihn mit Telepathie gegen Sehr schwer (4).
- **Hinweis:** Haugen meldet sich am Freitag aus Bardufoss und fragt nach dem Wetter am Fjell. (führt zu: der Suchtrupp) Ein Soldier erkennt die militärische Routine mit Taktik gegen Einfach (1).

Proben: Wahrnehmung, Physik, Telepathie, Taktik. Klassen: Agent, Scientist, Psion, Soldier.

Knoten 6: Krankenstation und Post

Ein kleiner Raum am Ende des Flurs. Dr. Astri Myhre und der Sanitäter Olav Brekke. Am Freitag kommt die Post aus Narvik: Ingrids Zeichnung für Papa, dazu ein Brief an den Funker aus Tromsø.

- **Hinweis:** Der Sanitäter sagt, die elf Thaumaturgen hätten seit Wochen Schlafprobleme, aber keine Medikamente angefordert. (führt zu: die Zeitmessanlage ist nicht der wahre Grund) Ein Investigator hört es mit Menschenkenntnis gegen Machbar (2).
- **Hinweis:** Der Brief der Frau des Funkers aus Tromsø: Sie fragt, wann er nach Hause kommt. Sie kennt nur die Wetterstation einer Firma mit Briefkasten in Oslo. (Handout N43, führt zu: die 41) Ein Agent liest ihn mit Fingerfertigkeit gegen Einfach (1).
- **Hinweis:** Ingrids Zeichnung „Ingrid, 3 Jahre. Für Papa.“ liegt auf dem Tisch. (Handout N44, führt zu: Gunnar Solheim) Ein Soldier sieht sie mit Wahrnehmung gegen Einfach (1).
- **Hinweis:** Aspirin wird knapp, ein Zettel liegt auf dem Regal. (führt zu: die letzte Woche) Ein Scientist findet ihn mit Medizin gegen Einfach (1).

Proben: Menschenkenntnis, Fingerfertigkeit, Wahrnehmung, Medizin. Klassen: Investigator, Agent, Soldier, Scientist.

DIE SCHLUSSFOLGERUNGEN

1. Die elf lesen am Montagabend in der Kantine. (Knoten 1: Notiz „Kantine reserviert“, Knoten 2: Kreidekreise, Knoten 3: siebter Kreis)

2. Die Steine flüstern lauter als sonst. (Knoten 3: warme Kästchen, Knoten 4: Generator summt, Knoten 5: Sonde Nullpunkt)

3. Die Stunde ist zehn nach zehn. (Knoten 3: Stein 194 flüstert „zehn nach zehn“, Knoten 2: Wanduhr stockt um zehn nach zehn, Knoten 1: Kari Lundes Uhren)

4. Die Zeitmessanlage ist nicht der wahre Grund für die Woche. (Knoten 1: Fernschreiben, Knoten 3: Archivarin, Knoten 6: Sanitäter)

5. Nordlicht hat 41 Stellen. Wer bleiben will, übernimmt eine, und ihr Inhaber fährt. (Knoten 1: 41 Planstellen, Knoten 2: Speiseplan für 41, Knoten 5: Astrids Anruf)

Eskalation

Wenn die Gruppe zu langsam ist, geschieht Folgendes:

- **Dienstag, 8. Februar:** Die Archivarin schließt das Archiv früher. Ein Thaumaturg, der zu spät kommt, findet die Tür verschlossen. Grauen-Probe: Unheimlich (1), wenn er die Hand auf das warme Blech legt.
- **Donnerstag, 10. Februar:** Eine deutsche Schulklasse bezieht die Hütte im Tal. Ein Junge fragt nach der Station mit den Antennen. Wenn die Gruppe nicht da ist, hört sie am Freitag davon.
- **Samstag, 12. Februar:** Die elf bitten, die Kantine am Montagabend frei zu halten. Wenn die Gruppe nicht vorher gefragt hat, wird die Entscheidung über die Tauschplätze schwieriger. Grauen-Probe: Unheimlich (1), wenn ein Agent sieht, wie die elf sich ansehen.

- **Sonntag, 13. Februar:** Wer fährt, steigt in Stockholm in den Nachtzug. Wer bleibt, sieht am Abend die elf in der Kantine sitzen, ohne dass sie lesen. Grauen-Probe: Verstörend (2), wenn ein Agent die Kreidekreise auf dem Boden sieht.
- **Montag, 14. Februar:** Die Pulse werden schneller. Um 21:45 Uhr sitzen die elf um den langen Tisch, ein Kreidekreis auf der Platte, elf Tassen Kaffee. Das Radio spielt Schlager. Grauen-Probe: Grauenhaft (3), wenn ein Agent erkennt, dass die elf warten.

Die Behörden der Zeit: Das Schleierprotokoll von 1961 gilt. Oslo ist Vertragspartner. Behörden sehen weg. Ein Anruf bei der norwegischen Polizei oder beim Militär würde nicht zu einer Festnahme führen, sondern zu einer stillen Meldung an den Ermittlungszweig. Die Tarnung als Wetterstation hält. Die Eskalation ist hier nicht der Gegner, sondern die Zeit.

Die Konfrontation

Der Schauplatz

Die Kantine von Nordlicht, Montag, 14. Februar 1977, 21:45 bis 22:10 Uhr. Der lange Tisch, die elf Thaumaturgen, der Kreidekreis auf der Platte, elf Tassen Kaffee. Das Küchenradio spielt Schlager. Die Wanduhr über der Tür (Karte K12). Für alle, die fahren: der Nachtzug von Stockholm nach Narvik, hinter Kiruna, um 22:10 Uhr.

Ablauf

1. **21:45 Uhr, Kantine.** Die elf sitzen am Tisch. Sie bitten die Gruppe, draußen zu bleiben oder still zu sein. Die Gruppe kann zusehen, im Flur warten oder versuchen, einzugreifen.

2. **21:45 Uhr, Nachtzug.** Der Zug verlässt Kiruna. Astrid zählt die Minuten. Ingrid schläft mit der Taschenuhr.

3. **22:00 Uhr, Kantine.** Moe kommt zurück und klopft Schnee von den Stiefeln. Die Gruppe sieht ihn im Flur.

4. **22:08 Uhr, Funkstation.** Der Funker Arne Kvalvik schreibt ins Funklog: „Alles ruhig. Schnee."

5. **22:09 Uhr, Kantine.** Die Pulse kommen im Sekundentakt. Jeder Spieler, dessen Agent bleibt, sagt den letzten Satz. Die Spielleitung schreibt ihn ins Dienstbuch.

6. **22:10 Uhr, Kantine.** Die Pulse verschmelzen zu einem Ton. Die elf lesen den siebten Kreis. Alle 212 Steine sprechen. Eine Tür, groß wie der Stützpunkt. Die 41 gehen hindurch. Alle Uhren bleiben stehen.

7. **22:10 Uhr, Nachtzug.** Alle Uhren im Zug stehen, nur die Taschenuhr in Ingrids Hand läuft in unter einer Minute eine ganze Nacht ab. Astrids Kristall wird kalt und grau von der Mitte her; das Flüstern, das sie 23 Jahre hörte, verstummt. Der Zug steht hinter Kiruna in Sichtweite der Grube, gut drei Stunden vom Stützpunkt.

8. **00:30 Uhr, Narvik.** Der Zug kommt an. Kein Wagen wartet.

9. **02:00 Uhr, Bahnhof Narvik.** Astrid ruft die Notfallnummer an. Der Nachtdienst der Registratur nimmt ab.

10. **04:00 Uhr, Bahnhof Narvik.** Nordlicht antwortet nicht. Astrid weiß es. Fernschreiben des Rates an die Gruppe: in Narvik bleiben.

11. **06:40 Uhr, Stützpunkt.** Haugen landet mit zwölf Mann. Fünf Kilometer vorher dreht sich der Kompass des Piloten wie ein Uhrzeiger. Haugen findet, was er findet.

Lösungen

- **Ohne Kampf, im Stützpunkt:** Die Gruppe erkennt, dass sie das Ereignis nicht aufhalten kann, und wird Zeuge. Sie bleibt, sieht zu, sagt ihre letzten Sätze. Das ist der Weg des Kanons.
- **Ohne Kampf, im Zug:** Wer fährt, erlebt die Nacht als Stille hinter Kiruna. Der Zug hält. Astrid blickt auf Ingrid. Die Uhren stehen. Um 2:00 ruft Astrid an. Um 4:00 weiß sie es. Der Weg des Kanons für alle, die zu spät kommen.
- **Mit Kampf:** Ein Agent versucht, die elf zu stören. Er wird von den Wachen aufgehalten oder von einem Thaumaturgen, der einen Bannkreis zieht. Der Kampf endet, bevor er beginnt, weil die Zeit abläuft. Der Preis ist Belastung, nicht Tod.

Gegner

Keine im herkömmlichen Sinn. Die Stimme ist der Gegner, aber sie hat keine Werte. Wer gegen die elf kämpfen will, findet sich gegen elf Thaumaturgen, die nicht kämpfen wollen. Wer die Tür aufhalten will, findet keine Tür, bis es zu spät ist. Der wahre Gegner ist die Zeit.

Kjell Haugen

Elite · Menschen

Ein junger Offizier, der seit Dezember 1976 auf Winterübung in Bardufoss steht. Er führt am 15. Februar den Suchtrupp nach Nordlicht. Er kennt zwei Namen auf dem Dienstplan: Rønning und Gunnar Solheim. Seit Kiruna träumt er jede Nacht von Stimmen, die auf Englisch rufen.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Sturmgewehr 4 + 3, Schaden 4, oder Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 14
Grauen	Keines. Hört er den Chor im Radio, legt er selbst eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) ab
Besonderheit	Kennt zwei Namen auf dem Dienstplan. Zählt die Rücken zweimal. Lässt den Chor aus dem Bericht.
Schwäche	Pflichtgefühl. Er gehorcht Befehlen, auch wenn er zweifelt.
Verhalten	Knapp, militärisch, auf Norwegisch. Er will seinen Auftrag erfüllen und den Stützpunkt versiegeln. Er flieht nicht.

Die Wachen des Stützpunkts sind Soldaten des Taktischen Zweigs (Grundregelwerk, Söldner, Profi). Die elf Thaumaturgen sind keine Kämpfer; wer sie angreift, findet sich gegen elf Menschen, die nicht zurückschlagen. Die Stille im Zug ist kein Gegner, sondern ein Zustand.

Nachspiel

Was die Welt gesehen hat: Eine Wetterstation in Nordnorwegen meldet sich am Dienstag nicht mehr. Die Meldung wird zurückgehalten. Der einzige Suchtrupp ist Haugens Vorgang SA-1977-02. Keine Leichen, keine Spuren.

Was O.D.I.N. bekommt: Haugens Bericht SA-1977-02. Die Wanduhr aus der Kantine, stehen geblieben um 22:10 Uhr. Das Küchenradio, das am Morgen einen Chor spielt. Die 212 grauen Kristalle. Die Sonde, die 41 Menschen drüben misst. Die Personalakten der elf Thaumaturgen (2014 die elf Akten des Nachtarbeiters). Die Schwarze Akte Nordlicht.

Erfahrung: Schwarze Akte: 7 EP, +1 für das erreichte Ziel, höchstens +1 persönlicher Bonus, plus 1 für jeden aufgenommenen Faden. Die Gruppe hat mindestens zwei Fäden: die Schulklasse und die Witwe aus Tromsø.

Dienstbuch: Wer blieb, bekommt einen Haken und die Todesart der ersetzten Figur. Wer fuhr, steht nicht auf dem Plan. Der letzte Satz jedes Agenten wird eingetragen. Die Haltung der Gruppe zum siebten Kreis. Die Namen der Spieleragenten auf den Tauschplätzen.

Übergabe: Wer bleibt, geht in die Nacht. Sein Schützling übernimmt. Wer fährt, kommt zu spät und lebt weiter. Er selbst kann in Kapitel „Nach Nordlicht“ als alte Hand auftreten, sein Schützling in „Die Tür“ als Kontakt der Zelle.

Der offene Faden: Die Schulklasse. Der Brief der Witwe. Die elf Akten, die 2014 auftauchen. Der Junge, der die Melodie hört. Die Toten von Kiruna, die in der Nacht rufen.

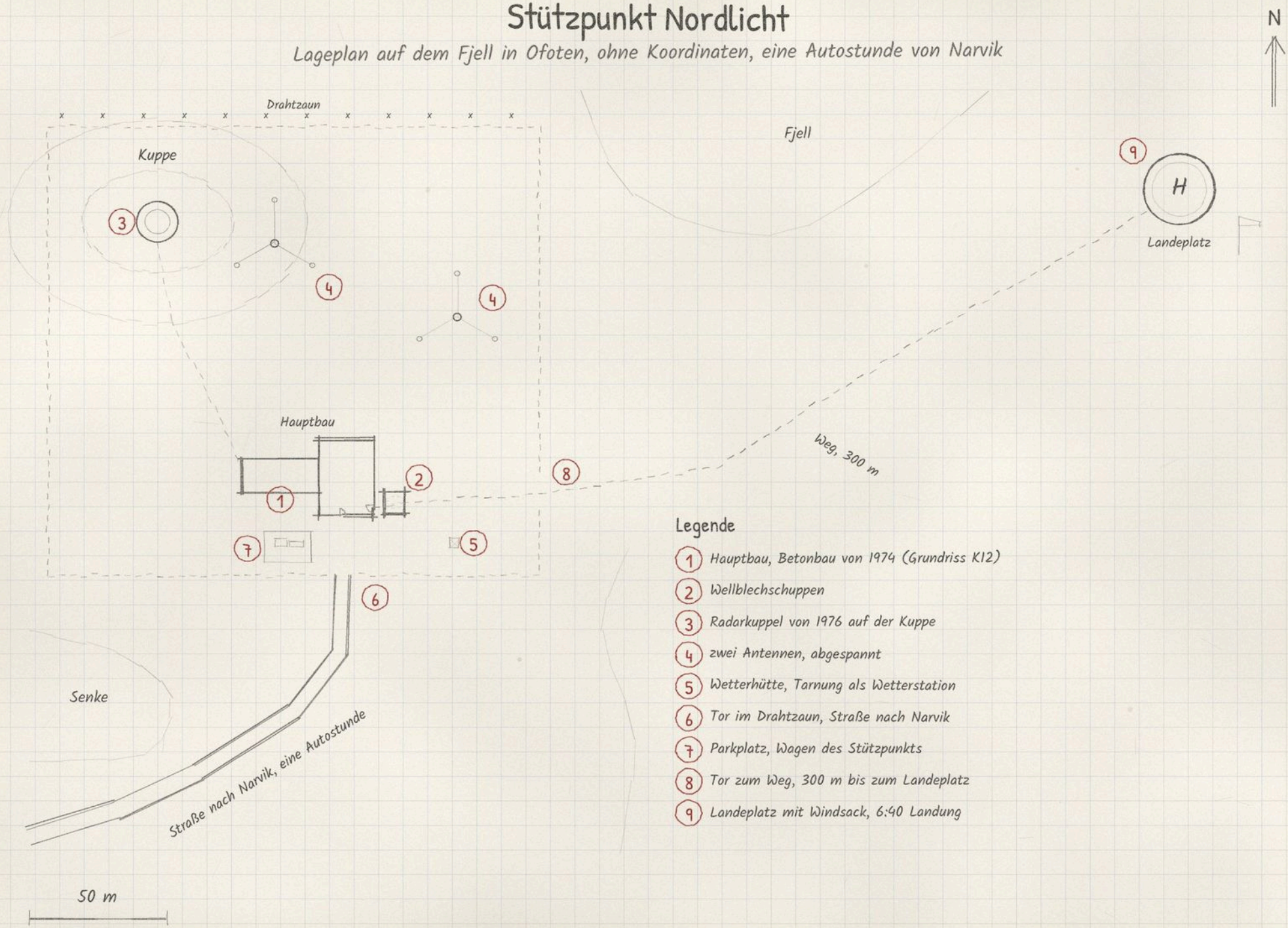
Bis zum nächsten Einsatz: Nach der Nacht beginnt das Kapitel „Nach Nordlicht“. Die Druckerei erfindet 41 Tode. Der Rat erlässt neue Regeln. Hallström tritt 1979 zurück. Wendland baut den Öffner. Die Sonde zeigt 42. Wer zu spät kam, wird alt. Die nächste Kampagne ist „Die Tür“, fünfzig Jahre später, am selben Abend.

HANDOUTS UND KARTE

- N42: Dienstplan Nordlicht, Februar 1977, Tabelle mit 41 Namen, Hakenspalte für den 14.2., Radierspuren an den Zeilen 3, 14, 15, 17, 26, 34, 35. Fundort: Büro des Stationsleiters.
- N43: Brief der Frau des Funkers aus Tromsø an die Wetterstation einer Firma mit Briefkasten in Oslo; sie fragt, wann er nach Hause kommt. Fundort: Krankenstation und Post.
- N44: Kinderzeichnung „Ingrid, 3 Jahre. Für Papa.“, Mann im blauen Pullover, Rückseite in Astrids Handschrift. Fundort: Krankenstation und Post.
- N45: Fahrkarte Stockholm nach Narvik, 13./14.2.1977. Wer fährt, bekommt sie am Sonntag in Stockholm. Astrid trägt ihre bei sich.
- Karte K11: Stützpunkt Nordlicht, Lageplan: Hauptbau, Wellblechschuppen, Landeplatz, Straße nach Narvik.
- Karte K12: Stützpunkt Nordlicht, Grundriss Erdgeschoss und Keller: Kantine über dem Archiv, Sonde am Treppenabgang, Werkstatt im Erdgeschoss, Wellblechschuppen als eigener Bau, zehn Schlafräume zu vier Betten und eine Kammer für den Stationsleiter, mit Zuordnung nach Dienstplan, ein Gästezimmer für die Gruppe.

Stützpunkt Nordlicht

Lageplan auf dem Fjell in Ofoten, ohne Koordinaten, eine Autostunde von Narvik



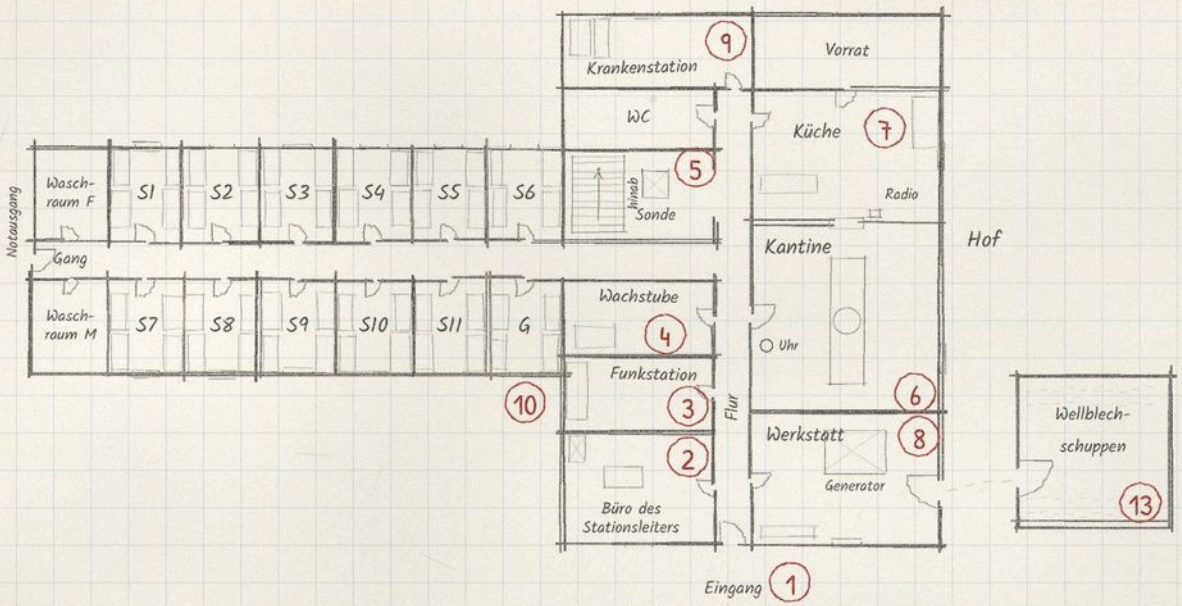
Legende

1. Hauptbau, Betonbau von 1974 (Grundriss K12)
2. Wellblechschuppen
3. Radarkuppel von 1976 auf der Kuppe
4. zwei Antennen, abgespannt
5. Wetterhütte, Tarnung als Wetterstation
6. Tor im Drahtzaun, Straße nach Narvik
7. Parkplatz, Wagen des Stützpunkts
8. Tor zum Weg, 300 m bis zum Landeplatz
9. Landeplatz mit Windsack, 6:40 Landung

Stützpunkt Nordlicht

Grundriss Erdgeschoss und Keller, Betten nach dem Dienstplan vom 14. Februar 1977

N

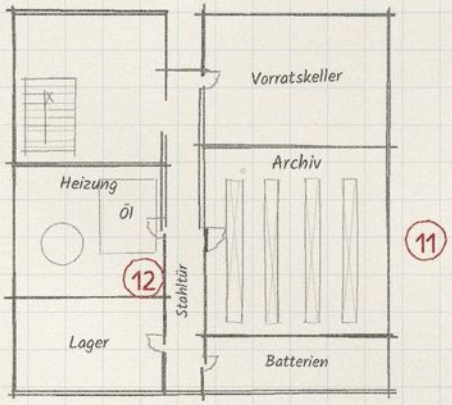


Legende

1. Eingang von Süden
2. Büro des Stationsleiters, Dienstplan an der Wand
3. Funkstation, Log und Kopfhörer
4. Wachstube, Wache unter Rønning
5. Treppenabgang zum Keller, die Sonde
6. Kantine: langer Tisch, Kreidekreis, Uhr über der Tür
7. Küche, Durchreiche mit dem Küchenradio
8. Werkstatt, halb reparierter Generator
9. Krankenstation am Ende des Flurs
10. Gästezimmer der Gruppe (G), bis Sonntag
11. Archiv hinter der Stahltür, 212 Bleikästchen
12. Heizung und Öltank (Strand)
13. Wellblechschuppen, eigener Bau östlich

S1 bis S4 Frauen, S5 bis S11 Männer, G Gästezimmer.
T1 bis T7 sind die Tauschplätze des Dienstplans:
Wer bleibt, schläft im Bett der Figur, deren Platz er nimmt.

Keller, unter dem Ostteil



Betten nach Dienstplan (Zeile, Name)

S1	2 Aasen, 4 Dunmore, 6 Hovde, 37 Myhre
S2	9 MacLeod, 12 Pike, 13 Lunde, 26 Sandvik (T5)
S3	3 Lönn (T1), 15 Berg (T3), 18 Vogt, 40 Vik
S4	35 Øien (T7), Horcherin, allein; drei Betten frei
S5	36 Grande, 38 Brekke, 39 Sæther, 41 Aas
S6	1 Vatne, 5 Pritchard, 7 Wennberg, 8 Zieliński
S7	10 Cárdenas, 11 Aune, 14 Rhys (T2), 16 Coombs
S8	17 Brenner (T4), 19 Rautio, 20 Solheim, 21 Strand
S9	22 Eriksen, 23 Tangen, 24 Moe, 25 Kvalvik
S10	27 Rønning, 28 Hellesøy, 29 Nygård, 30 Reid
S11	31 Holt, 32 Nilsson, 33 Evans, 34 Lie (T6)

5 m

14. Februar 1977
DIE NACHT

Der 14. Februar 1977 beginnt als gewöhnlicher Montag. Um 7:00 Uhr steht das Stammpersonal zum Appell. Um 22:10 Uhr sind die 41 fort. Dieses Kapitel spielt die Stunden dazwischen. Es folgt auf Einsatz 13. Die Entscheidung, wer im Stützpunkt ist und wer mit Astrid im Zug sitzt, ist gefallen. Jetzt zählt nur noch die Zeit.

Wie man die Nacht spielt

Die Nacht hat zwei Schauplätze. Der erste ist der Stützpunkt Nordlicht, der zweite der Nachtzug hinter Kiruna. Die Spielleitung schneidet zwischen beiden, Stunde um Stunde. Kein Spieleragent kann das Ereignis aufhalten. Keine Probe ändert das Ende. Proben in dieser Nacht liefern Bilder, Geräusche, Details. Sie entscheiden nicht, ob die Tür aufgeht.

Wer im Stützpunkt ist, erlebt den Abend von innen. Wer mit Astrid fährt, erlebt ihn als Stille, Verspätung und Gewissheit. Die Spielleitung gibt beiden Schauplätzen gleiches Gewicht. Ein Schnitt dauert so lange, wie er braucht. Hast ist der Feind dieser Nacht.

Bleiben alle Agenten im Stützpunkt, fällt der Zug als Schauplatz weg; die Spielleitung erzählt Astrids Weg dann in wenigen Sätzen nach dem Bild von 22:10 Uhr. Fahren alle, spielt der Abend im Stützpunkt nur in kurzen Bildern, die die Spielleitung zwischen die Szenen im Zug setzt: der Appell, die Tassen, der Puls, das Funklog. Bewährt hat sich ein fester Wechsel: vormittags und nachmittags je eine Szene an jedem Schauplatz, ab 21:00 Uhr Schnitte im Abstand von Minuten, um 22:10 Uhr zuerst das Bild im Stützpunkt, dann das im Zug. Grauen-Proben folgen den üblichen Regeln; wer fährt, nimmt die Belastung mit nach Narvik.

Der Dienstplan

Im Büro des Stationsleiters hängt der Dienstplan, mit Bleistift ausgefüllt. 41 Namen in ordentlichen Spalten. Hinter jedem für den 14. Februar ein Haken: anwesend. Die Haken setzt der Appell am Montag um 7:00 Uhr.

Nr.	Name	Funktion	Herkunft, Alter
1	Einar Vatne	Stationsleiter	Norweger, 58
2	Ragnhild Aasen	stellv. Stationsleiterin, Verwaltung	Norwegerin, 44
3	Birgitta Lönn **(T1)**	Verbindung Registratur und Operativer Zweig	Schwedin, 31
4	Margaret Dunmore	Archivarin, Leiterin des Kristallarchivs (Kreis IV), **Thaumaturgin 1**	Engländerin, 61
5	Owain Pritchard	Kristallmeister (Kreis III), **Thaumaturg 2**	Waliser, 52
6	Sigrun Hovde	Magister, **Thaumaturgin 3**	Norwegerin, 47
7	Lars-Erik Wennberg	Magister, **Thaumaturg 4**	Schwede, 55
8	Tomasz Zieliński	Magister, **Thaumaturg 5**	Pole aus London, 49
9	Catriona MacLeod	Adeptin, **Thaumaturgin 6**	Schottin, 33
10	Julio Cárdenas	Adept, Alchemist, **Thaumaturg 7**	Peruaner aus Cusco, 38
11	Nils Aune	Adept, **Thaumaturg 8**	Norweger, 29
12	Eleanor Pike	Adeptin, **Thaumaturgin 9**	Engländerin, 27
13	Kari Lunde	Adeptin, Chronomancerin, Schülerin Solheims, **Thaumaturgin 10**	Norwegerin, 26
14	Dafydd Rhys **(T2)**	Adept, **Thaumaturg 11**	Waliser, 35
15	Solveig Berg **(T3)**	Archivgehilfin (Kollegium, liest nicht mit)	Norwegerin, 22
16	Arthur Coombs	Registrator des Kristallbuchs	Engländer, 63
17	Dr. Ulrich Brenner **(T4)**	Physiker des Instituts, betreut die Sonde	Schweizer, 41
18	Annelies Vogt	Messtechnikerin des Instituts	Schweizerin, 30
19	Pekka Rautio	Elektroniker, Rechner	Finne, 34
20	**Gunnar Solheim**	Techniker	Norweger, 37
21	Oddvar Strand	Maschinist, Heizung	Norweger, 50
22	Jon Eriksen	Elektriker	Norweger, 28
23	Bjørn Tangen	Funktechniker	Norweger, 39

Nr.	Name	Funktion	Herkunft, Alter
24	Sverre Moe	Fahrer und Mechaniker	Norweger, 45
25	Arne Kvalvik	Funker (letzter Logeintrag 22:08), verheiratet in Tromsø	Norweger, 42
26	Liv Sandvik **(T5)**	Funkerin	Norwegerin, 25
27	Magnus Rønning	Truppführer der Wache (Taktischer Zweig)	Norweger, 36
28	Tor Hellesøy	Wache	Norweger, 27
29	Anders Nygård	Wache	Norweger, 24
30	Colin Reid	Wache	Schotte, 31
31	Espen Holt	Wache	Norweger, 22
32	Per-Olof Nilsson	Wache	Schwede, 29
33	Gareth Evans	Wache	Waliser, 33
34	Knut Lie **(T6)**	Wache	Norweger, 26
35	Marit Øien **(T7)**	Horcherin (Psion, Mk. II), geöffnet 1958	Norwegerin, 28
36	Leif Grande	Beobachter der Horcherin	Norweger, 46
37	Dr. Astri Myhre	Ärztin	Norwegerin, 39
38	Olav Brekke	Sanitäter (Zettel: Aspirin wird knapp)	Norweger, 33
39	Harald Sæther	Koch	Norweger, 57
40	Randi Vik	Küchenhilfe	Norwegerin, 19
41	Kolbjørn Aas	Hauswart	Norweger, 61

Tauschplätze. Die Zeilen mit **(T1)** bis **(T7)** zeigen auf dem Handout Radierspuren. Hier kann der Name eines Spieleragenten stehen. Der Stationsleiter radiert den Namen aus und schreibt den des Agenten darüber. Die verdrängte Figur fährt am Sonntag nach Stockholm und lebt. Nie ersetzt werden Gunnar Solheim und die Zahl elf der Lesenden. Nie wird ein Name hinzugefügt.

Wie ein Spieleragent auf den Plan kommt. Am Samstag, 12. Februar, entscheidet jeder Spieler einzeln, ob sein Agent bleibt oder fährt. Wer bleibt, übernimmt einen Tauschplatz passender Funktion: T1 Verbindung, T2 Thaumaturg, T3 Archivgehilfin, T4 Physiker, T5 Funkerin, T6 Wache, T7 Horcherin. Ein Spielerthaumaturg auf T2 gehört zu den elf und liest mit. Wer bleiben, aber nicht lesen will, nimmt T3. Stehen mehr Spieleragenten derselben Funktion bereit als Tauschplätze, ersetzen sie weitere Namen passender Funktion, nie aber Einar Vatne und Arne Kvalvik. Die Zahl 41 bricht nicht.

Der Plan führt nur das Stammpersonal. Gäste stehen nicht darauf, Astrid Solheim auch nicht, ebenso wenig Korporal Lindahl und die übrigen Männer des Suchtrupps. Wer fährt, steht nicht auf dem Plan. Wer bleibt, bekommt am Montag um 7:00 Uhr seinen Haken und später die Todesart der Figur, deren Platz er übernommen hat (Kapitel „Nach Nordlicht“). Die verdrängte Figur steigt am Sonntagabend in Stockholm mit Astrid in den Nachtzug; was aus ihr wird, erzählt Kapitel „Nach Nordlicht“.

Der Abend im Stützpunkt

7:00 Uhr, Appell

Der Stationsleiter ruft die Namen auf. Jeder tritt vor, bestätigt, tritt zurück. Vatne setzt die Haken. 41 Haken. Der Plan ist voll.

7:30 Uhr, Frühstück

Die Kantine riecht nach Kaffee und warmem Brot. Das Radio spielt Schlager. Die Wanduhr über der Tür geht richtig. Gunnar Solheim isst wenig. Er blickt zur Tür, als erwarte er jemanden.

8:00 Uhr, Dienst

Ein gewöhnlicher Montag. Die Wachen beziehen ihre Posten. Die Techniker gehen an den Generator. Die Funker prüfen die Verbindung nach Narvik. Die Archivare öffnen die Stahltür im Keller.

10:00 Uhr, Kantine

Die Küchenhilfe stellt Tassen auf den langen Tisch. Elf Tassen. Die elf Thaumaturgen kommen einzeln herein. Sie setzen sich nicht. Sie stehen, trinken, reden leise. Nach zehn Minuten gehen sie wieder.

12:00 Uhr, Mittag

Der Koch schöpft Suppe. Das Radio läuft. Niemand spricht über den Abend. Wer fragt, bekommt eine freundliche, nichtssagende Antwort. Die elf sind höflich, aber abwesend.

Nachmittag, Szenen für die Spieleragenten

Zwischen Mittag und Abend hat jeder Agent, der bleibt, eine eigene Szene. Die Spielleitung fragt: „Wo ist dein Agent heute Nachmittag, und mit wem?“ Vorschläge:

- Ein Soldier geht mit Magnus Rønning die Runde am Zaun. Rønning erzählt vom Lager Ashgrove und von einem jungen Leutnant namens Haugen, der dort als Letzter vom Marsch zurückkam und als Erster wieder losging.
- Ein Agent sitzt bei Arne Kvalvik in der Funkstation. Kvalvik zeigt ein Foto seiner Frau in Tromsø und fragt, ob Briefe aus der Wetterstation nicht schneller gehen könnten.
- Ein Scientist hilft Gunnar Solheim am Generator. Sie werden nicht fertig. Gunnar wischt sich die Hände ab und sagt: „Morgen.“
- Ein Psion sitzt bei Marit Øien, Leif Grande liest daneben Zeitung. Øien sagt, der Chor sei heute leiser. Wer es mit Telepathie gegen Schwer (3) prüft, hört ihn auch: leiser und näher.
- Ein Investigator sitzt bei Arthur Coombs über dem Kristallbuch. Coombs trägt die Tageswerte ein. Die Spalte „Erschöpfungszeit“ ist bei allen 212 Einträgen leer.
- Ein Spielerthaumaturg auf T2 sitzt mit den elf in Dunmores Büro. Dunmore zeigt ihm die Stelle, an der er einsetzt. Wer nicht liest, sieht zu, wie Kari Lunde ihre beiden Uhren vergleicht.

Jede Szene endet mit der Frage, was der Agent heute noch tut: einen Brief schreiben, einen Schützling anrufen, nichts. Die Antwort kommt als letzte Handlung ins Dienstbuch.

15:00 Uhr, Hof

Sverre Moe fährt mit dem Wagen nach Narvik. Er soll Astrid und die Zeitmessanlage abholen. Der Schnee fällt dichter. Der Fahrer winkt. Einige winken zurück.

19:00 Uhr, Funkstation

Moe meldet sich aus Narvik. Der Zug fehlt. Verspätung. Vatne nimmt die Meldung entgegen. Er blickt auf die Uhr. Der Funker notiert.

20:00 Uhr, Archiv

Der Kristallmeister meldet dem Stationsleiter: Die Bleikästchen sind warm. Vatne nickt. Er sagt nichts. Im Keller liegt das Archiv direkt unter der Kantine. Ein Agent, der mit hinuntergeht und die Hand auf ein Kästchen legt, legt eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1) ab.

21:00 Uhr, Büro

Der Stationsleiter ruft Moe per Funk zurück. Sturmwarnung für das Fjell. Moe soll nicht länger auf den Zug warten und vor dem Sturm heraufkommen. Vatne hängt das Mikrofon ein. Der Plan an der Wand ist voller Haken.

21:06 Uhr, Sonde

Die Sonde am Treppenabgang misst den ersten Puls: 14 Millisekunden. 14 Millisekunden danach folgt ein zweiter, schwächerer. Der Ausdruck läuft. (Handout N47)

Ein Spieleragent in der Nähe der Sonde sieht den Ausschlag. Ein Scientist liest die Messung mit Physik gegen Schwer (3): Der nächste Puls kommt nach 240 Sekunden, wieder mit seinem schwächeren Nachschlag, und der Abstand zwischen den Pulsen schrumpft. Wer die Abstände fortschreibt, kommt bei zehn nach zehn an. Dr. Ulrich Brenner steht neben ihm und sagt nichts.

21:30 Uhr, Kantine

Randi Vik stellt elf Tassen Kaffee auf den langen Tisch und geht zurück in die Küche. Margaret Dunmore zieht mit Kreide einen Kreis auf die Platte. Das Radio spielt Schlager. Die Wanduhr geht.

21:45 Uhr, Kantine

Die elf sitzen um den langen Tisch, den Kreidekreis auf der Platte, elf Tassen Kaffee vor sich. Sie bitten die Gruppe, draußen zu bleiben oder still zu sein. Die Spieleragenten können zusehen, gehen oder versuchen, einzugreifen. Ein Eingriff wird von den Wachen aufgehalten oder von einem Thaumaturgen, der einen Bannkreis zieht. Der Kampf endet, bevor er beginnt. Der Preis ist Belastung, nicht Tod. Wer begreift, dass die elf warten, legt eine Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3) ab.

Wer im Flur bleibt, hört durch die Tür das Radio und elf Menschen, die nicht sprechen. Wer zusieht, sieht Dunmore die Hände flach neben den Kreis legen. Ein Spielerthaumaturg auf T2 sitzt am Tisch. Er kann den anderen noch etwas sagen. Lesen wird er mit ihnen.

22:00 Uhr, Flur

Moe kommt zurück und klopft Schnee von den Stiefeln. Er hat den Zug nicht gesehen. Er stellt den Wagen ab. Die Gruppe sieht ihn im Flur.

22:08 Uhr, Funkstation

Der Funker loggt den letzten Eintrag: „Alles ruhig. Schnee.“ (Handout N46)

Ein Spieleragent in der Funkstation hört es. Wer will, liest die Zeile. Das Logbuch liegt offen.

22:09 Uhr, Kantine

Die Pulse kommen im Sekundentakt. Jeder Spieler, dessen Agent bleibt, sagt den letzten Satz. Die Spielleitung schreibt ihn ins Dienstbuch. Kein Spieler würfelt. Kein Spieler handelt. Nur der Satz.

22:10 Uhr, Kantine

Die Pulse verschmelzen zu einem Ton. Die elf lesen den siebten Kreis. Alle 212 Steine sprechen. Eine Tür, groß wie der Stützpunkt. Die 41 gehen hindurch. Alle Uhren bleiben stehen.

Die Spielleitung beschreibt ein einziges Bild: die Uhr über der Tür, der Kaffee, ein Ton. Dann steht niemand mehr im Flur. Was hinter der Tür ist, erzählt der Band nicht. Ob die elf auf den Ton warteten oder der Ton auf die elf, bleibt offen.

22:10 Uhr, überall

Die Nacht reicht weiter als der Stützpunkt. Die Spielleitung kann diese Bilder später einstreuen, in Narvik, in Kapitel „Nach Nordlicht“ oder in „Die Tür“:

- Bei jedem Chronomancer, wo immer er ist, bleiben die Uhren stehen, und sein Stein wird grau.
- Das Kollegium trägt später bei allen Nordlicht-Einträgen im Kristallbuch dieselbe Erschöpfungszeit ein: 22:10. Es sind die einzigen gleichen Uhrzeiten im ganzen Buch. (Handout N50)
- In Prag faltet sich im Keller eines Gebäudes, das später Hort-9 wird, ein Raum aus der Zeit: Raum 4/12.
- In der Hütte im Tal, in der die deutsche Schulklasse schläft, wacht ein Gymnasiast auf und hört eine Melodie. Die Akte der Registratur über ihn wird nie geschlossen.
- Der Ausdruck der Sonde endet um 22:10. Das Institut liest darin später 41 Menschen drüben.

Astrid Solheims Weg

12. und 13. Februar, Bergen, Oslo, Stockholm

Am Samstag fahren Astrid und Ingrid von Bergen nach Oslo, am Sonntag weiter nach Stockholm. Wer fährt, fliegt am Sonntag von Evenes über Oslo nach Stockholm, mit ihm die Figuren, deren Plätze die Bleibenden übernommen haben. In Stockholm bekommt jeder seine Fahrkarte. Astrid trägt ihre bei sich. (Handout N45)

13. Februar, 18:15 Uhr, Stockholm

Wer fährt, steigt mit Astrid, Ingrid und zwei Holzkisten mit den Uhrwerken der Zeitmessanlage in den Nachtzug nach Narvik. Astrid hat die Kisten selbst gepackt, jedes Uhrwerk in Holzwolle. Ingrid will am Fenster schlafen.

14. Februar, tagsüber

Der Zug verliert Zeit. Am Vormittag ein Lokwechsel, dann eine Weichenstörung. Am Nachmittag liegt vor Kiruna Schnee auf den Gleisen, und der Zug steht, bis die Strecke frei ist. Astrid sieht auf die Uhr, öfter, als sie müsste. Um 19:00 Uhr sollte der Zug in Narvik sein. Er ist es nicht.

In diesen Stunden hat jeder Agent im Zug eine Szene mit Astrid oder Ingrid. Astrid erzählt von der Werkstatt in Bergen und von Gunnars Plänen für den Sommer. Wer sie nach ihrem Stein fragt, hört, dass er flüstert wie immer: als Takt. Ingrid zeigt jedem die Taschenuhr ihrer Mutter und lässt sie nicht los.

21:30 Uhr, vor Kiruna

Der Zug fährt im Dunkeln auf Kiruna zu, Stunden hinter dem Fahrplan. Astrid zählt die Minuten. Ingrid schläft mit der Taschenuhr in der Hand. Der Schnee fällt gegen das Fenster.

21:45 Uhr, Kiruna

Der Zug verlässt Kiruna.

22:10 Uhr, hinter Kiruna

Alle Uhren im Zug stehen. Nur die Taschenuhr in Ingrids Hand läuft in unter einer Minute eine ganze Nacht ab. Astrids Kristall wird kalt und grau von der Mitte her. Das Flüstern, das sie 23 Jahre hörte, verstummt. Der Zug

steht hinter Kiruna in Sichtweite der Grube, gut drei Stunden vom Stützpunkt.

Ein Spielerchronomancer im Zug verliert seinen Stein: Er wird grau wie Astrids, und seine Uhren stehen. Ein Spielerpsion im Zug hört einen Atemzug lang einen Chor und legt eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) ab. Jeder Spieler, dessen Agent im Zug sitzt, sagt jetzt seinen letzten Satz aus dieser Nacht.

Ingrid schläft weiter. Sie merkt nichts.

Astrid nimmt ihr Zauberbuch in blauem Leinen aus der Tasche und schreibt. Die Handschrift ist nicht ihre gewohnte, sie ist hastig. An den Rand schreibt sie eine Uhrzeit: 22:10. (Handout N48)

15. Februar, 0:30 Uhr, Narvik

Der Zug kommt an. Kein Wagen wartet. Der Bahnhof ist kalt und leer.

2:00 Uhr, Bahnhof Narvik

Astrid ruft von einem Telefon im Bahnhof die Notfallnummer an. Der Nachtdienst der Registratur nimmt ab. Astrid spricht leise. Sie nennt den Namen des Stützpunkts. Der Mann am anderen Ende schweigt lange.

4:00 Uhr, Bahnhof Narvik

Nordlicht antwortet nicht. Astrid weiß es. Ein Fernschreiben des Rates erreicht die Gruppe: in Narvik bleiben.

Astrid steckt die Taschenuhr in ihre Manteltasche und fragt niemanden mehr nach der Zeit. Danach repariert sie nie wieder eine Uhr. Ihre Werkstatt in Bergen bleibt geschlossen.

Haugens Suchtrupp

15. Februar, 4:30 Uhr, Bardufoss

Ein Fernschreiben an die Winterübung: Leutnant Kjell Haugen, zwölf Mann, Hubschrauber, Vorgang SA-1977-02. Haugen liest den Befehl zweimal und stellt zwei Trupps zusammen. Den ersten führt Sergeant Ove Brandal, mit Kåre Nesheim, Frode Lian, Hallvard Sunde und Ivar Tveit. Den zweiten führt Korporal Lindahl, mit Stein Bakken, Øystein Rød, Geir Aakre, Svein Rustad und Jostein Hope. Pilot ist Reidar Opsahl. Die Männer tragen Sturmgewehre mit Brandmunition, die nach Silber riecht, und Truppfunk.

6:40 Uhr, Anflug

Der Hubschrauber fliegt im Dunkeln, eine Stunde vor Sonnenaufgang. Fünf Kilometer vor dem Ziel dreht sich der Kompass des Piloten wie ein Uhrzeiger. Opsahl sieht Haugen an. Haugen lässt weiterfliegen. Um 6:40 Uhr setzt der Hubschrauber auf dem Landeplatz auf, 300 Meter vom Stützpunkt. Die Männer gehen den Weg zu Fuß.

Im Stützpunkt

Tür unverschlossen. Heizung an. Schlager im Radio. Elf Tassen auf dem Tisch, zehn halb voll und warm, eine nicht. Betten gemacht. Ein Buch mit Lesezeichen. Funk an, Kopfhörer auf dem Tisch. Halb reparierter Generator. Der Zettel mit dem Aspirin. Im Keller 212 graue Kristalle, verzeichnet, verpackt, an ihren Plätzen.

Haugen zählt seine Männer zweimal. Im Büro des Stationsleiters liest er den Dienstplan, die 41 Namen, einen nach dem anderen, jeden mit Haken. Zwei kennt er: Magnus Rønning aus dem Lager Ashgrove und Gunnar Solheim aus Narvik, Dezember 1976. Blieb ein Spieleragent, den Haugen in Einsatz 12 kennenlernte, steht dessen Name an der Stelle Rønnings.

Lindahl meldet: „Die Uhren.“ Haugens Uhr steht auf 22:10. In diesem Moment spielt das Radio einen Chor. Darin Ares’ Stimme. Haugen lässt den Chor aus dem Bericht.

Rückzug

Sonnenaufgang. Rückzug ohne Rennen, Haugen als Letzter. Draußen läuft seine Uhr wieder. Opsahl startet ohne Warmlaufen. Der Pilot fragt: Wie viele? Haugen antwortet: „Keinen.“

Der Bericht

Am Abend schreibt Haugen den Bericht: „Stützpunkt unversehrt. 41 Personen vermisst. 212 Kristalle erschöpft. Eigene Verluste: keine. Empfehlung: Stützpunkt versiegeln. Nicht wieder betreten.“ Der Rat vermerkt darunter: „Empfehlung angenommen. Versiegelung nach der Räumung durch Institut und Kollegium.“ (Handout N49)

Was Haugen nicht findet: keine Kampfspuren, keine fremden Fußspuren, keine Leichen. Was er nicht einordnen kann: die elfte Tasse, die nicht halb voll ist.

Im Mai 1977 ruft Haugen aus Tromsø Thomas Ashgrove an und erzählt ihm vom Chor. Ashgrove notiert: „Ich habe ihm gesagt, er soll es nicht aufschreiben.“ Über

diesen Morgen sagt Haugen später nur einen Satz: „Wir kommen immer zu spät. Das ist nicht unsere Schuld. Das ist unser Beruf.“

Der letzte Satz

Um 22:09 Uhr sagt jeder Spieler, dessen Agent bleibt, den letzten Satz seines Agenten. Die Spielleitung schreibt ihn ins Dienstbuch. Er kann in „Die Tür“ 2027 im Küchenradio zu hören sein. Wer fährt, sagt seinen letzten Satz im Zug, als die Uhren stehen bleiben.

Die Spielleitung kündigt den Moment nicht an. Um 22:09 Uhr sagt sie nur: „Die Pulse kommen im Sekundentakt.“ Dann sieht sie den ersten Spieler an. Der Satz ist, was der Agent sagt, nicht was der Spieler über ihn sagt. Er darf an jemanden im Raum gerichtet sein, an jemanden, der nicht da ist, oder an niemanden. Er darf ein einziges Wort sein. Wer nichts sagen will, sagt nichts; auch das kommt ins Dienstbuch, als leere Zeile.

Niemand kommentiert die Sätze, auch die Spielleitung nicht. Nach dem letzten Satz beschreibt sie das Bild von 22:10 Uhr und schneidet in den Zug.

Im Dienstbuch steht für jeden Agenten eine Zeile: Name, Ort am 14. Februar um 22:10 Uhr, der Satz. Für die Bleibenden dazu der Tauschplatz und die Todesart der ersetzten Figur. Diese Zeilen braucht Kapitel „Nach Nordlicht“, und sie braucht „Die Tür“.

WAS FESTSTEHT

- 41 Namen auf dem Dienstplan, alle mit Haken für den 14. Februar.
- Die elf Thaumaturgen lesen den siebten Kreis.
- 212 Steine liegen im Archiv an ihren Plätzen.
- Um 22:10 Uhr bleiben alle Uhren stehen.
- Astrid Solheim kommt zu spät.
- Gunnar Solheim ist unter den 41.
- Kjell Haugen findet am Morgen des 15. Februar, was er findet.
- Kein Spieleragent kann das Ereignis verhindern.

WAS DER TISCH ENTSCHEIDET

- Wessen Tasse die elfte ist, die nicht halb voll ist. Zehn der elf Tassen sind halb voll und warm. Eine ist es nicht. Der Tisch entscheidet, ob es die Tasse eines Spielerthaumaturgen ist. Folge: Haugen weiß nicht, wessen Tasse es ist, und sein Bericht nennt keine Namen. Nur das Dienstbuch hält es fest: „Tasse nicht halb voll“.
- Der letzte Satz jedes Agenten. Um 22:09 Uhr sagt jeder Spieler, dessen Agent bleibt, den letzten Satz. Er kommt ins Dienstbuch. Folge: Er kann in „Die Tür“ 2027 im Küchenradio zu hören sein.
- Was jeder in der letzten Woche getan hat und wem er schreibt. Jeder Agent hatte einen freien Abend. Diese Briefe und Gespräche werden 2027 zu Artefakten oder Erinnerungen. Dienstbuch: letzte Handlung vor der Nacht.
- Was die Gruppe über das Vorhaben der elf erfahren hat und ob sie es billigt. Die Haltung beeinflusst, wie die elf in der Nacht handeln, nicht ob. Dienstbuch: Haltung der Gruppe zum siebten Kreis.

HANDOUTS

- N46: Funklog Nordlicht, letzter Eintrag 22:08.
- N47: Messstreifen der Nordlicht-Sonde, 21:06 bis 22:10.
- N48: Seite aus Astrids Zauberbuch, 22:10 am Rand.
- N49: Haugens Bericht SA-1977-02 mit Vermerk des Rates.
- N50: Kristallbuch-Seite: Erschöpfungszeit 22:10.

Epilog
NACH NORDLICHT

Am 15. Februar 1977 landet der Suchtrupp des Taktischen Zweigs um 6:40 Uhr vor Nordlicht. Die Tür ist unverschlossen. Die Heizung läuft. Im Radio spielt ein norwegischer Schlager. Auf dem langen Tisch in der Kantine stehen elf Kaffeetassen, zehn halb voll und warm. Die Betten sind gemacht. In der Krankenstation liegt ein Zettel: Aspirin wird knapp. Im Archiv liegen 212 Kristalle, grau wie Schiefer, verzeichnet, verpackt, an ihren Plätzen. Leutnant Kjell Haugen meldet: Stützpunkt unversehrt, 41 Personen vermisst, eigene Verluste keine. Der Rat antwortet: Empfehlung angenommen. Versiegelung nach der Räumung durch Institut und Kollegium.

Die Tage danach

Die Spielleitung spielt die Tage danach als kurze, ruhige Szenen. Keine Kämpfe. Keine neuen Spuren. Nur das, was bleibt.

Hallström, 16. Februar 1977

Viktor Hallström sitzt in der Registratur in Stockholm. Vor ihm liegt der Bericht des Suchtrupps, daneben sein Notizbuch in schwarzem Wachstuch, aufgeschlagen auf einer leeren Seite. Er schreibt mit Bleistift, langsam:

„Nordlicht. Die Uhren stehen auf zehn nach zehn. In Wales war es auch zehn nach zehn."

Dann legt er den Stift hin. Er legt einen neuen Umschlag an: die Schwarze Akte Nordlicht, mit dem Vergleich der beiden Uhrzeiten. Sie bleibt in Stockholm. Er legt sie in den Stahlschrank, in das zweite Fach, zu Notizbuch null, zur Seite von 1871 und zu Sanders Brief von 1957. Er schließt beide Schlösser.

Wer als Spieleragent in der Registratur arbeitet und zu spät kam, erlebt die Szene nach der Rückkehr aus dem Norden: Hallström hat die Seite noch aufgeschlagen, als der Agent sein Büro betritt. Hallström erklärt nichts. Wer fragt, bekommt die Antwort: „Schreiben Sie auf, was Sie gesehen haben. In Ihren eigenen Worten. Nicht für die Akte." Das ist die einzige Probe der Szene: keine Fertigkeit, nur die Entscheidung, was der Agent aufschreibt und was nicht.

(Handout N51)

Wendland, 20. Februar 1977

Hans Wendland steht in der Kantine von Nordlicht. Er trägt einen grauen Kittel und Handschuhe. Er berührt nichts. Er lässt messen.

Das Institut verbringt drei Tage im Stützpunkt. Die Uhren stehen auf 22:10. Die Kristalle sind grau. Die Tassen sind noch warm. Wendland diktiert Messwerte in ein Bandgerät, Seite um Seite. Am Ende sind es 412 Seiten.

Der letzte Satz des Berichts lautet: „Die Messwerte sind konsistent mit einem Ereignis, für das es keine Messung gibt."

Danach geht Wendland allein in die Kantine. Er stellt sich vor die Wanduhr, die auf 22:10 steht. Er bleibt sieben Minuten stehen. Dann nimmt er seine eigene Uhr vom Handgelenk, legt sie auf den Tisch und verlässt den Raum.

Die Uhr bleibt dort. Ein Scientist der Gruppe darf mit Wendland hinein und kann Zeuge dieser Szene werden; alle anderen Agenten bleiben am Draht. Wendland sagt nichts. Wer ihn anspricht, bekommt nach einer Pause die Antwort: „Wir haben etwas gemessen, das es nicht geben kann, und es hat uns gemessen." Dann geht er weiter.

(Handout N52)

In denselben Tagen räumt das Kollegium das Archiv und bringt die 212 grauen Kristalle in Bleikästchen nach Süden. Vom Draht aus fotografiert das Institut auf dem Fjell einen Zuschauer, den niemand kennt. Erst nach der Räumung wird Nordlicht versiegelt.

Die Fernschreiben

In den Wochen nach Nordlicht erreichen die Zweige Fernschreiben. Sie kommen nicht alle vom Rat. Jede Stelle zieht ihre eigene Folgerung, und alle gelten nebeneinander. Über jedem steht derselbe Satz:

„Nach Nordlicht gelten neue Regeln. Sie werden nicht erklärt. Sie werden befolgt."
Fernschreiben, Februar 1977

Der Rat:

- Kein Stützpunkt hält dauerhaft mehr als zwölf Agenten.
- Nordlicht wird nach der Räumung versiegelt. Nicht wieder betreten.

Das Kollegium:

- In keinem Archiv liegen mehr als 30 sprechende Kristalle.

Der Taktische Zweig:

- Kein Einsatz mehr mit einem einzelnen Trupp. Immer zwei Trupps.

- Trink nicht aus fremden Tassen.
- Arktisanzug für Einsätze im Norden.
- Vor dem Verlassen eines Stützpunkts: Bedampfung aller Gegenstände mit Legierung S.

Der Operative Zweig:

- Wer verschwindet, bekommt einen Tod. Jeder.

Nach Nordlicht gibt es in diesem Band keinen Einsatz mehr. Die Spielleitung liest die Regeln in einer Epilogszene vor, etwa wenn ein Agent, der zu spät kam, in seinen Hort zurückkehrt und das Fernschreiben am Brett hängt. Wer nachfragt, bekommt die Antwort: „Das ist die Regel der Verteilung." Oder: „Das ist die Zwölf-Agenten-Regel." Mehr nicht.

Die neuen Regeln nach Nordlicht

Diese Regeln gelten für alle Epiloge und für alles, was nach 1977 spielt. Die ersten beiden stehen auch im Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier" des Spielleiterbuchs.

- **Regel der Verteilung:** In keinem Archiv liegen mehr als 30 sprechende Kristalle. Das Kollegium verteilt die Nordlicht-Kristalle auf die Archive. Die Kammer in Wales wird wieder das größte Archiv.
- **12-Agenten-Regel:** Kein Stützpunkt hält dauerhaft mehr als zwölf Agenten. Die Gruppe zählt mit.
- **Regel der zwei Trupps:** Der Taktische Zweig arbeitet nie mehr mit einem einzelnen Trupp.
- **Tassenregel:** Trink nicht aus fremden Tassen. Die Soldaten sagen es als Sprichwort.
- **Bedampfung:** Vor dem Verlassen eines Stützpunkts wird alles mit Legierung S bedampft.
- **Jeder bekommt einen Tod:** Der Operative Zweig legt für jeden Agenten, der verschwindet, eine Legende an.

Die Regeln sind Konsequenzen, keine Strafen. Die Spielleitung wendet sie im Hintergrund an. Sie tauchen in Briefings, Gesprächen und Berichten auf. Kein Nichtspielercharakter erklärt sie vollständig.

Die einundvierzig Beerdigungen

Der Rat gibt der Druckerei zwei Wochen. Die Druckerei braucht drei Monate. Es werden 41 Tode.

Die Arbeit beginnt am 1. März 1977 in Zürich. Die Setzerin, die seit 1961 im Kinderzimmer arbeitet, bekommt die Namensliste. Sie kennt keinen der Namen. Sie arbeitet trotzdem.

Wer im Operativen Zweig ist, schreibt mit: Totenscheine, Briefe der Scheinfirma, Zeitungsmeldungen in drei Sprachen. Elster, 31, kommt nachmittags mit einem Blech Kuchen in die Druckerei. Sie bleibt an jedem Schreibtisch kurz stehen und merkt sich die Namen, auch die der Kinder auf den Fotos. Ein Agent der Gruppe, der mitschreibt, sieht es. Elster erklärt nichts.

Die Druckerei erfindet die Tode über ein halbes Jahr, von März bis August, in drei Ländern. Sie schreibt sechs Unglücke, die zusammen 41 Tote ergeben:

- März: eine Lawine bei Riksgränsen in Schweden auf einem Betriebsausflug, 13 Tote: Vatne, Aasen, Lönn, Hovde, Wennberg, Aune, Lunde, Berg, Rautio, Nilsson, Myhre, Sæther, Vik.
- April: ein Hubschrauberabsturz vor den Lofoten, Versorgungsflug einer Wetterfirma, 9 Tote: Eriksen, Tangen, Rønning, Hellesøy, Nygård, Holt, Lie, Øien, Grande.
- Mai: ein gekenterter Fischkutter vor Tromsø, 6 Tote: Strand, Moe, Kvalvik, Sandvik, Brekke, Aas.
- Juni: ein Herzversagen in einem Hotel in Bergen: Gunnar Solheim.
- Juli: ein Autounfall in Wales, 5 Tote: Pritchard, Pike, Rhys, Coombs, Evans.
- August: ein Kleinbus-Unfall in Schottland, 7 Tote: Dunmore, Zieliński, MacLeod, Cárdenas, Brenner, Vogt, Reid.

Die Spielleitung beschreibt, was die Gruppe sieht: Totenscheine, Polizeiberichte, Zeitungsmeldungen, Beileidsbriefe. Alles trägt die Handschrift der Druckerei.

Die Familien bekommen Särge mit Sand. Ein Negotiator sitzt an 41 Küchentischen und sagt Sätze wie: „Es tut mir leid. Es gab nichts, was wir tun konnten." Die meisten Familien haben nie gezweifelt.

Die Witwe in Tromsø

Eine Witwe zweifelt. Ihr Mann war der Funker von Nordlicht. Sie schreibt im Februar 1978 einen Brief an die Firma, die den Stützpunkt offiziell betrieben hat. Die Adresse ist ein Briefkasten in Oslo. Die Firma existiert nicht.

Die Antwort kommt im März. Sie ist kurz, höflich und falsch. Seitdem schreibt die Witwe jeden Februar. Seit 1978 beantwortet dieselbe Agentin des Operativen

Zweigs die Briefe. Die Spielleitung kann diese Agentin als Kontakt für die Gruppe verwenden, wenn sie in den Norden reist. Sie ist freundlich, präzise und sagt nie mehr, als in den Briefen steht.

(Handout N54)

Die leeren Anzeigen

Die Todesanzeigen der Bleibenden stehen im Handout-Heft. Sechs Zeitungsseiten, norwegisch, schwedisch, englisch. Für die Spieleragenten, die im Stützpunkt waren, gibt es leere Anzeigen. Die Gruppe kann sie selbst ausfüllen.

Die Spielleitung legt das Handout in der ersten Sitzung nach Nordlicht auf den Tisch, wenn die Gruppe wieder in einem Hort ist. Sie sagt nichts dazu. Die Spieler entscheiden, ob ihre Agenten die Anzeigen lesen, ausfüllen oder weglegen.

(Handout N53)

Wie die Spieleragenten in die Liste kommen

Jeder Spieleragent, der in der Nacht vom 14. Februar im Stützpunkt war, gilt als einer der 41. Sein Name steht auf dem Dienstplan. Seine Akte liegt bei der Revision. Die Druckerei erfindet seinen Tod.

Die Todesart steht fest: Der Agent bekommt die Legende der Figur, deren Tauschplatz er am Samstag übernommen hat (Kapitel „Die Nacht“). Wer Liv Sandvik ersetzt hat, stirbt für die Welt im Mai auf dem Fischkutter vor Tromsø; wer Dafydd Rhys ersetzt hat, im Juli auf einer Straße in Wales. Die Spielleitung fragt den Spieler nur: „Wer bekommt die Nachricht, und was steht in deiner Anzeige?“ Der Spieler beschreibt es. Die Spielleitung notiert es im Dienstbuch.

Wer in der Nacht nicht im Stützpunkt war, hat keinen Tod. Er hat etwas anderes: einen Bericht, den er schreiben muss, und eine Frage, die ihn nicht loslässt.

Wer zu spät kam

Die Agenten, die mit Astrid Solheim fuhren, kommen zu spät. Am 15. Februar um 4:00 Uhr befiehlt ihnen der Rat, in Narvik zu bleiben. Den Stützpunkt sehen sie erst wieder, als Institut und Kollegium ihn räumen: Ein Scientist der Gruppe darf am 20. Februar mit Wendland hinein, alle anderen bleiben am Draht. Mit ihnen leben die Figuren weiter, deren Plätze die Bleibenden übernommen haben.

Jeder dieser Agenten bekommt einen Epilog. Die Spielleitung spielt ihn in der Sitzung nach Nordlicht oder in der ersten Sitzung danach. Der Epilog ist kurz: eine Szene, eine Frage, keine Probe.

Die Fragen nach Klasse:

- **Soldier:** Wessen Name kommt auf deine Innenseite?
- **Agent:** Sitzt du an einem der 41 Küchentische?
- **Scientist:** Was schreibst du in Wendlands Bericht, und was nicht?
- **Psion:** Wann setzt du den Helm wieder auf?
- **Thaumaturg:** Was sagt dein Stein, wenn er noch spricht?
- **Investigator:** Was legst du in die Schwarze Akte Nordlicht, die in Stockholm bleibt?

Die Fragen sind offen. Die Spieler beantworten sie, oder sie lassen sie offen. Die Antworten kommen ins Dienstbuch und tragen die Szenen bis 1979 und die Brücken zu „Die Tür“.

Alter

Jeder Agent altert nach seinem Geburtsjahr weiter. Wer 1947 mit 25 begann, ist 1977 55 Jahre alt, 1979 57 und 1989 67; im Jahr 2026 wäre er 104. Ein Agent der ersten Stunde erlebt „Die Tür“ nur noch als Name in einer Akte. Ein Schützling, der 1976 um die 25 war, ist 1989 Ende dreißig und 2026 Mitte siebzig. Die Spielleitung rechnet für jeden, der zu spät kam, die Jahre aus und trägt sie ins Dienstbuch ein.

Was sie 1979 tun

Wer zu spät kam, ist 1979 noch im Dienst oder schon draußen. Die Spielleitung legt für jeden dieser Agenten einen kurzen Eintrag in die Chronik an:

- Ein Agent arbeitet weiter im selben Zweig, stiller als vorher.
- Ein Agent geht in die Ausbildung, wird Ausbilder, gibt weiter, was er in Nordlicht gesehen hat.
- Ein Agent verlässt O.D.I.N. offiziell, bleibt aber als Kontakt in den Akten.
- Ein Agent verschwindet. Die Druckerei erfindet einen Tod. Ob er wirklich tot ist, bleibt offen.

Was sie 1989 tun

1989 ist das Jahr von Elsters Verrat und der Zellenstruktur. Wer dann noch lebt, hat eine neue Rolle:

- Der Soldier von 1977 trägt sein Aschesilber weiter, aber neues wird nicht mehr geschmiedet. Das Kollegium verlangt, die Stücke auf die Waffenkammern zu verteilen; er gibt seines ab oder behält es.
- Der Agent von 1977 arbeitet in einer Zelle oder als Schattenoffizier.
- Der Scientist von 1977 arbeitet am Institut, am Öffner oder an der Auswertung von Nordlicht.
- Der Psion von 1977 trägt den Helm Mk. II oder gar keinen.
- Der Thaumaturg von 1977 sitzt im Kollegium, in der Kammer oder in einem Archiv.
- Der Investigator von 1977 hat die Schwarze Akte Nordlicht gelesen oder versiegelt.

Was sie danach tun, als Nichtspielerfiguren in „Die Tür“

Wer 1977 dabei war, kann 2026 in „Die Tür“ auftauchen. Die Spielleitung entscheidet, ob und wie.

Mögliche Rollen:

- Ein alter Soldat in Kiruna, der Ares kennt und nicht mit ihm geht.
- Eine alte Agentin in Zürich, die die Druckerei nicht verraten will.
- Ein alter Scientist in Bern, der Wendlands Laborbücher liest.
- Ein alter Psion in Basel, der Elster fürchtet oder schützt.
- Ein alter Thaumaturg in Wales, der die Stahltür bewacht.
- Ein alter Investigator in Stockholm, der die Schwarze Akte Nordlicht kennt.

Die Gruppe von 1977 wird nicht als Zelle übernommen. Sie taucht als Erinnerung auf, als Stimme, als Name auf einer Innenseite, als Notiz in einer Akte.

1979 und danach

Das Kapitel fasst zusammen, was nach Nordlicht geschieht. Die Spielleitung liest es als Überleitung, wenn die Kampagne endet oder wenn die Gruppe die Epoche wechselt.

1979 tritt Viktor Hallström an einem Montagmorgen zurück. Er schließt Notizbuch null ein. Er gibt den zweiten Schlüssel der Familie der Salzfrau. Dann fährt er nach Norrland. Er stirbt 1985, mit 84 Jahren.

1979 baut Hans Wendland im Stollen null, 800 Meter unter der Eingangshalle des Instituts, den Öffner aus Messing und Quarz. Der Öffner schlägt den Takt von Nordlicht nach. Wendland geht hindurch. Offiziell: Ruhestand. Die Sonde zeigt seitdem 42 statt 41.

1979 beginnt Stormbreaker. Die Spielleitung erwähnt den Namen nur, wenn die Gruppe ihn kennt. Mehr nicht.

1981 ist die Legierung S erschöpft. Hofer stirbt. In Bern öffnet sich ein kleiner Riss.

1985 stirbt Hallström.

1986 stirbt Evelyn Marsh in Zürich.

1988 stirbt Thomas Ashgrove im Bett, in den Highlands. Sein Messer Nr. 1 liegt in Hort-1.

1989 verrät Elster. Die Zellenstruktur entsteht. Das Aschesilber endet.

1994 geht Diplomat durch die Stahltür in Wales. Im März desselben Jahres geht Dr. Sander in Hann. Münden durch seine Kellertür und kommt nicht zurück.

1996 stirbt Evan Pryce in Snowdonia.

2009 stirbt Astrid Solheim. Sie hat nie wieder eine Uhr repariert.

2011 kehrt Ares zurück. Die Nordlichtsteine werden klar. Die Wanduhr aus der Kantine von Nordlicht läuft rückwärts.

Was hinter der Tür ist, bleibt offen.

Brücken zu „Die Tür“

Der Band „Nordlicht 1977“ ist die Vorgeschichte der Kampagne „Die Tür“. Die Spielleitung kann ihn vorher spielen oder danach als Rückblende. Beides trägt.

Die wichtigsten Brücken:

Stelle in Nordlicht	Mission in „Die Tür“	Was wiederkehrt
Die Kantine mit den elf Tassen	Mission 20: Nordlicht	Fünfzig Jahre später 41 dampfende Tassen, das Küchenradio, Gunnar Solheim am Fenster
Ein Agent, der 1977 blieb	Mission 20: Nordlicht	Eine der 41 Tassen ist seine. Das Radio kann mit seinem letzten Satz aus dem Dienstbuch antworten.
Die Dienstbuch-Einträge	Mission 20: Nordlicht	Die letzten Sätze vom 14. Februar 1977. Die Spielleitung setzt sie als Hinweise ein: im Küchenradio, im Flüstern eines Nordlichtsteins, in einer Antwort aus dem Briefschlitz.
Die Kinderzeichnung „Ingrid, 3 Jahre. Für Papa.“	Mission 20: Nordlicht	Gunnar gibt sie 2027 an Pendel weiter, falls Pendel in der Kampagne vorkommt. (Handout N44)
Die 212 Steine im Archiv	Mission 3: Die Bleikiste	Ein Nordlichtstein aus einem Nachlass in Tromsø. Ein Chronomancer sieht die Kantine mit warmen Tassen, vielleicht mit einem bekannten Gesicht.
Die Eskorte von 1953	Mission 8: Stollen 7	Hinter der Wand die Männer der Eskorte, darunter gefallene Spielersoldiers.
Die Registratur von 1948	Mission 5: Letzter Zug	Britt Holm, die die Gruppe 1948 in der Registratur kannte. Ihre Akte von 1962 kam nie in Stockholm an; sie liegt im Zug.
Der Hüter von 1959	Mission 9: Die Stahltür	Der Hüter, den die Gruppe 1959 zuletzt sprechen hörte. Diplomats Satz.
Hallströms 214 Fotos	Mission 13: Die Wand	Die Fotos zeigen auch die Gruppe von 1977.
Der Briefschlitz von 1947	Mission 14: Das Haus ohne Nummer	Wer an die 41 schreibt, bekommt „Noch nicht. Aber bald.“
Ein übergelaufener Spielerpsion	Mission 16: Das Kloster	Als alter Offener bei Kantor. Merciers Enkel führt den Echo-Trupp.
Das Register der Klarnamen	Mission 21: Das Kinderzimmer	Die Klarnamen der Gruppe von 1952. Die Druckerei in Zürich.
Der Mann im grauen Mantel von 1947	Mission 22: Sphinx	Er erinnert sich an die Gruppe, die ihm die Kiste brachte.
Ein Schützling, 1976 um die 25	Alle Missionen	2026 Mitte siebzig. Kann Kontakt der Zelle werden, wie Kjell Haugen.

Die Spielleitung trägt in der Kampagne „Die Tür“ die Namen der Spieleragenten von 1977 in die entsprechenden Missionen ein. Sie liest die Tabellenzeilen nicht vor. Sie spielt die Wiederkehr.

Die Kantine in Mission 20

In Mission 20 von „Die Tür“ steht die Zelle in der Kantine von Nordlicht. Auf den Tischen stehen 41 Tassen, dampfend. Blieb 1977 ein Spieleragent im Stützpunkt, ist eine davon seine. Um 22:10 Uhr spricht das Küchenradio. Wer eine Frage stellt, bekommt die Antwort, die „Die Tür“ vorsieht: Alle 41 sagen auf Norwegisch „Nicht Ares. Nicht so.“

Danach kann eine einzelne Stimme nachsprechen: der letzte Satz des Spieleragenten aus dem Dienstbuch, wie ihn der Spieler am 14. Februar 1977 um 22:09 Uhr gesagt hat (Kapitel „Die Nacht“).

War kein Spieleragent im Stützpunkt, spricht das Radio nur mit den Stimmen der 41. Die Spielleitung kann dann einen Satz wählen, den ein Agent der Gruppe in der letzten Woche von einem der 41 gehört hat, von Gunnar, von Kvalvik, von Dunmore, und ihn in dieser Stimme sprechen lassen.

Der eigene Agent von 1977

Die Kampagne „Die Tür“ beginnt mit Kadetten. Die Agenten von 1977 sind dann über siebzig oder tot. Sie tauchen nicht als spielbare Charaktere auf, sondern als Erinnerung.

Die Spielleitung kann einen Agenten von 1977 als Kontakt der Zelle von 2026 einsetzen. Der Kontakt ist alt, müde und trägt eine Uhr, die um 22:10 stehen geblieben ist. Er redet nicht über Nordlicht. Er sagt Sätze wie: „Ich war einmal in einem Stützpunkt, in dem die Heizung noch lief. Das war das Schlimmste.“

Brücken zu „Graue Akten“

Der Band „Nordlicht 1977“ berührt die Kampagne „Graue Akten“ an mehreren Stellen. Die Spielleitung kann die Verbindungen ziehen, wenn die Gruppe die entsprechenden Akten kennt.

Stelle in Nordlicht	Akte in „Graue Akten“	Was wiederkehrt
Der Hauslehrer von 1871, Akte Null (Einsatz 1)	Der Hauslehrer	Die Kreise, das Lied, der dreizehnte Name
Elster, das Mädchen von 1952 (Einsätze 3 und 9)	Kessler	Die Legende, der leere Pass, die Namenlosen
Pryce und die Aschesilber-Werkstatt (Einsatz 5)	Nummer 341	Das Silber, die Namen innen, die Regel der Verteilung
Die Druckerei 1968	Das Zweite Licht	Die Legende der „Erleuchteten“, die Setzerin und ihr Randvermerk
Die Schulklasse von 1977	Zweiter Kreis	Der Gymnasiast, der die Melodie hört. Die Akte wird nie geschlossen.
Raum 4/12, die Nacht	Fundort	Die Falte im späteren Hort-9 Prag. Ein Raum, der 1977 entsteht.

Die Spielleitung erwähnt diese Brücken nur, wenn die Gruppe die entsprechenden Akten kennt. Sie sind keine Pflicht. Sie sind Angebote für eine lange Kampagne.

Handouts

Die Handouts N51 bis N54 gehören zu diesem Kapitel. Die Spielleitung gibt sie aus, wenn die Gruppe die entsprechenden Szenen spielt.

- (Handout N51) Hallströms Notizbuch, 16. Februar 1977
- (Handout N52) Wendlands Laborbuch, 20. Februar 1977
- (Handout N53) Die Todesanzeigen, die die Druckerei erfindet
- (Handout N54) Brief der Witwe aus Tromsø, Februar 1978, und die Antwort der Scheinfirma

Die Handouts werden nicht abgedruckt. Sie liegen im Heft „Nordlicht 1977: Handouts“. Die Spielleitung teilt sie aus, wenn die Szene es verlangt. Sie liest sie nicht vor.

Anhang

AGENTEN, GEGNER, AUSRÜSTUNG

Anhang A: Sechs fertige Agenten

Dieser Anhang stellt sechs fertige Agenten bereit. Die Spielleitung kann sie als Spielercharaktere an den Tisch geben, als Nichtspielerfiguren einsetzen oder als Vorlagen für eigene Figuren nutzen. Jeder Agent hat zwei Werteblöcke: für den Abschnitt I „Gründung“ im Jahr 1947 und für den Abschnitt IV „Nordlicht“ im Jahr 1977.

Die Werte folgen dem Grundregelwerk. 1947 ist jeder Agent mit den Regeln zur Erschaffung gebaut und hat 20 Erfahrungspunkte aus Kriegserfahrung erhalten. 1977 hat jeder Agent rund 170 Erfahrungspunkte. Die Alterung aus Kapitel 2 ist eingerechnet: Ab 45 sinkt ein körperliches Attribut, dafür steigt WE oder GL. Ab 60 sinkt zusätzlich Athletik oder Ausdauer. Attribute, die 1947 über 4 liegen, stammen aus Boni der Klasse oder Subklasse. Werte von 6 sind nur durch Erfahrung möglich.

Jeder Agent hat einen Schützling. Die Schützlinge sind Nichtspielerfiguren mit eigenem Bogen, als Kadetten erschaffen. Sie erhalten die Hälfte der Erfahrungspunkte, die ihr Mentor ab der Benennung bekommt. Einmal je Abschnitt spielt der Spieler eine Ausbildungsszene; danach bekommt der Schützling +1 auf eine Fertigkeit, die der Mentor auf 4 oder höher hat. Stirbt der Agent, geht hinüber, brennt aus, muss in eine Stille, wechselt zu den Offenen, verschwindet in einer Legende oder tritt ab, übernimmt der Schützling. Die Regeln dazu stehen im Kapitel „Das Nachfolger-System“.

Die hier aufgeführten Schützlinge sind die späten, die 1977 an der Seite der Agenten stehen. Ab Einsatz 2 hat jeder Agent einen Schützling, vor Einsatz 4 im Jahr 1953 sollte jeder einen haben. Frühere Vorschläge: Für Ness ein Rekrut der Eskorte aus dem ersten Transport, etwa ein junger Norweger aus der Kompanie Linge (1949 benannt, fällt 1953 in Kiruna, Nachfolger wird Tove). Für Marchais eine Rekrutin aus Marshs Netz in Lyon (1949 benannt, geht 1958 mit dem Konvoi, Nachfolger wird Arnaud). Für Rask ein Mitarbeiter des Instituts aus der ersten Stunde (1949 benannt, bleibt in Bern, Nachfolgerin wird Lindqvist). Für Ozola eine andere von den Einunddreißig (1949 benannt, geht 1971 in die Stille, Nachfolgerin wird Sula). Für Vaughan ein Lehrling des Kollegiums (1949 benannt, hält 1959 mit der Gruppe Wache, als Holloway geht, und verlässt danach das Kollegium; Nachfolger wird Rhodri). Für Ekvall ein Sekretär der Registratur (1949 benannt, stirbt 1962 in Bad Grund, Nachfolgerin wird Lönn).

Übersicht

Agent	Klasse, Subklasse	Codename	Schützling
Harald Ness	Soldier, Eskorte-Veteran	Salz (ab 1953)	Tove Ness
Colette Marchais	Agent, Spy	Garn	Jean-Luc Arnaud
Dr. Ingeborg Rask	Scientist, Physicist	Lot	Beate Lindqvist
Ilga Ozola	Psion, Telepath	Möwe	Sula
Dilys Vaughan	Thaumaturg, Thaumaturgist	Schiefer	Rhodri Vaughan
Torsten Ekvall	Investigator, Paranormal Detective	Zeuge	Birgitta Lönn

Harald Ness, „Salz“

Harald Ness wird 1921 in Narvik geboren. Er arbeitet als Fischer, bis die Deutschen kommen. 1941 flieht er nach Schottland und tritt in die Kompanie Linge ein, eine norwegische Einheit unter britischem Kommando. Dort lernt er Torleif Solheim kennen, den Vater von Gunnar Solheim. Sie sprechen Englisch miteinander, weil die Einheit in Schottland ausgebildet wird. Ness überlebt Sabotageaktionen in Norwegen und kehrt 1945 nach Narvik zurück. Das Meer gibt ihm nichts mehr. 1947 hört er von einem Transport in Cardiff, der Männer mit Kriegserfahrung sucht. Ness meldet sich. Er wird einer der acht Männer des ersten Transports: sechs Bleikisten, zwei Lastwagen, drei Tage Fahrt. Die Kisten flüstern. Ness gewöhnt sich daran, neben Bleikisten zu schlafen. 1953 steht er in Kiruna vor dem Stollen ohne Plan. Er überlebt. Seitdem trägt er ein Salzsäckchen in der linken Brusttasche. Seinen Codenamen „Salz“ bekommt er, weil er nach Kiruna jedem Neuen sagt: „Salz hält vielleicht auf. Vielleicht.“ Er meint es nicht als Trost.

Wert	1947	1977
Klasse	Soldier	Soldier
Subklasse	Eskorte-Veteran	Eskorte-Veteran
Alter	26	56
ST	3	2

Wert	1947	1977
GE	3	3
KO	5	4
IN	2	2
WE	3	5
WK	2	3
CH	2	2
MA	1	1
GL	3	5
Lebenspunkte	13	12
Belastbarkeit	9	12
Initiative	3	3
Verteidigung	2	2
Rang	Keiner	Veteran
Spezialfähigkeiten	Rücken zählen, Neben Bleikisten schlafen, Den Thaumaturgen decken	Rücken zählen, Neben Bleikisten schlafen, Den Thaumaturgen decken

Fertigkeiten 1947: Schusswaffen 5, Ausdauer 4, Taktik 3, Überleben 3, Athletik 2, Nahkampf 3, Wahrnehmung 3, Ausweichen 2, Geistige Widerstandskraft 2, Zähigkeit 2, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Fahren 1, Handwerk 1.

Fertigkeiten 1977: Schusswaffen 6, Taktik 5, Ausdauer 4, Überleben 4, Wahrnehmung 4, Führung 4, Geistige Widerstandskraft 3, Ausweichen 3, Nahkampf 3, Zähigkeit 2, Athletik 2, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Fahren 1, Handwerk 1.

Ausrüstung 1947: Maschinenpistole aus dem Krieg, Stahlhelm, Armeemantel, Notizbuch, Salzsäckchen, Grubenlampe.

Ausrüstung 1977: Sturmgewehr mit Brandmunition, Aschesilber mit Namen innen, Salzsäckchen, Feldtelefon, Armeemantel.

Fäden: Ness ist einer der acht Männer des ersten Transports. Drei überleben Kiruna, Ashgrove und zwei weitere. Ness kann einer von ihnen sein. Nach 1954 kann er Ausbilder im Lager Ashgrove werden und später bei den Shadow Paratroopers. 1971 steht er als Truppführer vor der Halle in Wales, als die Kaskade passiert. Er kann die zehn Minuten nicht abwarten, sondern mit Sergeant Alun Rees hineingehen. Danach spricht er zwei Wochen nicht. Falls er 1977 mit Astrid im Zug zu spät kommt, bleibt er auf Befehl des Rates in Narvik und empfängt die Männer des Suchtrupps. Er sieht ihre Gesichter und weiß, was sie nicht sagen.

Schützling: Tove Ness, geboren 1950. Tochter von Haralds jüngerem Bruder, der 1969 auf See bleibt. Tove wächst nach dem frühen Tod ihrer Mutter bei Harald auf. Sie tritt 1969 in den Taktischen Zweig ein, gegen seinen Willen. Ab 1971 ist sie Shadow Paratrooper. Harald bildet sie aus: Rückzug ohne Rennen, neben Bleikisten schlafen, den Thaumaturgen decken. Tove hat 1977 ihre ersten Einsätze hinter sich. Sie ist schnell, leise und trägt eine Uhr, die sie von ihrem Vater geerbt hat. Die Uhr geht seit 1969 nach.

Colette Marchais, „Garn“

Colette Marchais wird 1922 in Lyon geboren. Ihre Eltern führen eine Schneiderei. Während des Krieges arbeitet sie als Näherin. Sie ist eine der vierzig Informanten der Näherin, die sie nur als „Madame Evelyne“ kennt. Nach dem Krieg schreibt Marsh ihr einen Brief: eine Adresse in London, ein Treffen im Bunker unter der Coptic Street. Marchais kommt. Sie tritt 1947 in den Operativen Zweig ein. Ihre erste Aufgabe ist es, Legenden für die Einunddreißig zu bauen, die ohne Namen in Schottland leben. 1952 führt sie die Druckerei in Zürich mit auf, zuerst das Kinderzimmer, dann die Fassade. Sie trägt ab 1952 selbst Legenden. 1958 fährt sie im Konvoi von Paris in die Vogesen, als die Zwillinge Lavigne die Illusion halten. Die Schwester, die mitging, sieht sie nicht wieder. 1969 bringt sie Marsh die Geschichte einer Telefonistin aus dem Westberliner Fernamt. Marsh sagt nur: „Ich weiß.“ Marchais versteht, dass sie nie alles wissen wird.

Wert	1947	1977
Klasse	Agent	Agent
Subklasse	Spy	Spy
Alter	25	55
ST	1	1
GE	3	2
KO	2	1
IN	5	5
WE	3	4
WK	2	3
CH	4	5
MA	3	3
GL	1	3
Lebenspunkte	8	7
Belastbarkeit	7	10

Wert	1947	1977
Initiative	3	2
Verteidigung	2	2
Rang	Keiner	Veteran
Spezialfähigkeiten	Doppelte Identität, Falsche Informationen, Geheimcode-Entschlüsselung	Doppelte Identität, Falsche Informationen, Geheimcode-Entschlüsselung

Fertigkeiten 1947: Täuschung 4, Menschenkenntnis 4, Verkleidung 3, Etikette 3, Heimlichkeit 3, Überzeugen 3, Schusswaffen 3, Wahrnehmung 2, Fingerfertigkeit 2, Kryptografie 2, Fahren 2, Ausweichen 1, Geistige Widerstandskraft 1, Auftreten 1, Hacking 1 (Subklassenbonus, im Band ohne Nutzen).

Fertigkeiten 1977: Täuschung 6, Menschenkenntnis 6, Kryptografie 4, Verkleidung 4, Etikette 4, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 3, Überzeugen 3, Schusswaffen 3, Fingerfertigkeit 2, Fahren 2, Ausweichen 2, Geistige Widerstandskraft 2, Auftreten 1, Hacking 1.

Ausrüstung 1947: Pistole 9 mm, Tarnkleidung, Nähzeug, Notizbuch, Minox-Kamera, falsche Papiere.

Ausrüstung 1977: Drei Legenden, Elsters Code, Pistole mit Schalldämpfer, Minox-Kamera, Nähzeug, falsche Papiere.

Fäden: Marchais ist die Verbindung zwischen dem Operativen Zweig und der Druckerei. Sie kennt die Namen der Kinder, die geholt werden, und schreibt ihnen Tode und Leben. 1971 bekommt sie einen Brief von Marsh über singende Kinder im Botschaftskeller in Wien. Marchais antwortet: „Die Druckerei braucht eine neue Legende.“ Kommt sie mit Astrid zu spät, kann sie nach Nordlicht mit der Druckerei die 41 Tode schreiben und selbst Familien der Thaumaturgen besuchen. Einer Witwe sagt sie: „Ihr Mann ist bei einem Unfall gestorben. Es tut mir leid.“ Die Witwe sieht ihr Gesicht und fragt: „Was wissen Sie, das Sie mir nicht sagen?“ Marchais antwortet: „Nichts.“

Schützling: Jean-Luc Arnaud, geboren 1944. Ein ehemaliger Fremdenlegionär, der 1968 in Paris desertiert. Marsh findet ihn in einem Hinterzimmer in Marseille, wo er Karten spielt. Er ist kein Spion, aber er kann reden. Marchais bildet ihn als Negotiator aus: Menschenkenntnis, Täuschung, Etikette. Arnaud hat 1977 seine ersten Einsätze hinter sich. Er spricht vier Sprachen, trägt immer einen Füller bei sich und schreibt Briefe, die nie abgeschickt werden.

Dr. Ingeborg Rask, „Lot“

Ingeborg Rask wird 1917 in Uppsala geboren. Sie studiert Geophysik und arbeitet danach für das schwedische Bergamt. Im November 1947 gehört sie zu der Gruppe, die den stillen Hohlraum bei Kiruna betritt. Sie liest den Druckabfall ab und notiert die Werte. 1948 schreibt ihr Dr. Hans Wendland einen Brief. Er sucht eine fünfte Mitarbeiterin für das Institut in einem Bergwerksstollen bei Bern. Rask nimmt an. Sie ist die fünfte im Institut, nach Marchand, Ekberg, Gysin und Hainz. Ihre erste Aufgabe ist es, die Erzkiste aus dem Hohlraum zu analysieren. Sie lernt die Regel: „Nie allein mit einer Probe.“ 1957 misst sie in Cornwall mit, als der erste offene Riss vollständig vermessen wird. 1976 baut sie die Nordlicht-Sonde. Sie weiß nicht, was die Sonde zählen wird. Sie weiß nur, dass sie zählt.

Wert	1947	1977
Klasse	Scientist	Scientist
Subklasse	Physicist	Physicist
Alter	30	60
ST	1	1
GE	3	2
KO	2	1
IN	5	6
WE	4	5
WK	3	4
CH	2	2
MA	1	1
GL	3	4
Lebenspunkte	9	8
Belastbarkeit	10	12
Initiative	3	2
Verteidigung	2	2
Rang	Keiner	Veteran
Spezialfähigkeiten	Energiekontrolle, Feldkalibrierung, Theoretische Analyse	Energiekontrolle, Feldkalibrierung, Theoretische Analyse

Fertigkeiten 1947: Physik 4, Technik 4, Akademisches Wissen 4, Chemie 3, Ingenieurwesen 3, Navigation 3, Wahrnehmung 3, Energiemanipulation 2, Medizin 2, Handwerk 2, Ausweichen 1, Geistige Widerstandskraft 1, Zähigkeit 1, Ermittlung 1, Fahren 1.

Fertigkeiten 1977: Physik 6, Technik 6, Akademisches Wissen 5, Energiemanipulation 4, Chemie 4, Ingenieurwesen 4, Navigation 4, Wahrnehmung 4, Medizin 2, Handwerk 2, Ausweichen 2, Geistige Widerstandskraft 2, Zähigkeit 1, Ermittlung 1, Fahren 1.

Ausrüstung 1947: Messinstrumente, Magnetometer, Rechenschieber, Laborbuch, Grubenlampe.

Ausrüstung 1977: Messkoffer, Sonde, Laborbuch, Rechenschieber, Geigerzähler.

Fäden: Rask ist diejenige, die 1957 in Cornwall die Fußspuren fotografiert, die nicht von Menschen stammen. Sie schickt das Foto an Wendland, der es in sein Laborbuch klebt. 1976 baut sie die Sonde mit einem Team aus drei Engineers. In der Nacht misst die Sonde ab 21:06 Pulse von 14 Millisekunden im Abstand von 240 Sekunden. Wo Rask in der Nacht des 14. Februar 1977 ist, entscheidet der Spieler: im Stützpunkt als eine der 41 oder mit Astrid im verspäteten Zug. Falls sie im Stützpunkt ist, sieht sie die Pulse schrumpfen. Um 22:10 verschmelzen sie zu einem Ton. Später zeigt die Sonde 41 Menschen drüben. Kommt Rask zu spät, darf sie am 20. Februar als einzige der Gruppe mit Wendland hinein. Sie sieht die grauen Kristalle und die halb vollen Tassen. Sie berührt keine Tasse.

Schützling: Beate Lindqvist, geboren 1946. Eine Ingenieurin aus Göteborg, die 1969 ins Institut kommt. Rask bildet sie als Engineer aus: Technik, Ingenieurwesen, Physik. Lindqvist baut 1976 die Verkabelung der Sonde. Sie ist diejenige, die den Ausdruck der Sonde in den Keller bringt. 1977 wartet sie in Bern auf Rasks Rückkehr. Kommt Rask zurück, fragt Lindqvist: „Was hat die Sonde gezählt?“ Rask antwortet: „Menschen. Hoffentlich.“

Ilga Ozola, „Möwe“

Ilga Ozola wird 1929 in Riga geboren. Sie ist eines der 31 Kinder aus dem Sanatorium Solberg. In der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember 1938 sitzt sie im Speisesaal, als Hanna Sander in der Mitte sitzt. Sie ist eine der 26 Telepathen. Nach der Nacht in Schottland wird sie von Dr. Ilse Marek ausgebildet. 1947 ist Ozola 18 Jahre alt und eine der ersten Psionen im Einsatz. Sie hört zum ersten Mal nichts, als sie in den stillen Hohlraum bei Kiruna geführt wird. Sie sagt: „Es ist, als ob jemand den Mund zuhält.“ 1949 trägt sie die erste Kappe im Einsatz. Die Kappe drückt. Ozola gewöhnt sich daran. 1963 bekommt sie den Neuro-Helm Mk. I. 1972 den Mk. II mit Plombe. 1971 kann sie in der Halle in Wales sitzen, als die Kaskade passiert. Sie hört, wie alle Stimmen um 22:10 verstummen. Danach hört sie eine Woche lang nichts. Sie sagt: „Es war still. Wie in Kiruna. Nur größer.“

Wert	1947	1977
Klasse	Psion	Psion
Subklasse	Telepath	Telepath
Alter	18	48
ST	1	1
GE	2	1
KO	2	2
IN	5	5
WE	4	5
WK	4	5
CH	2	2
MA	1	1
GL	3	4
Lebenspunkte	8	8
Belastbarkeit	11	13
Initiative	2	1
Verteidigung	1	1
PSI-Punkte	13	15
Rang	Keiner	Veteran
Spezialfähigkeiten	Gedankenlesen, Emotionale Manipulation, Geistige Barriere	Gedankenlesen, Emotionale Manipulation, Geistige Barriere
Gewählte Kräfte	Gedankenflüstern, Mentales Flüstern, Sinnenschärfe, Psychischer Ruck; Tiefenabfrage, Gedankenprojektion	wie 1947, dazu Psychische Barriere

Fertigkeiten 1947: Telepathie 5, Menschenkenntnis 4, Konzentration 4, Geistige Widerstandskraft 3, Überzeugen 3, Wahrnehmung 3, Täuschung 2, Psi-Kampf 2, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Ausweichen 1, Etikette 1, Akademisches Wissen 1, Geschichte 1, Fahren 1.

Fertigkeiten 1977: Telepathie 6, Konzentration 6, Menschenkenntnis 5, Psi-Kampf 4, Geistige Widerstandskraft 4, Wahrnehmung 4, Überzeugen 3, Täuschung 2, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Ausweichen 2, Etikette 1, Akademisches Wissen 1, Geschichte 1, Fahren 1.

Ausrüstung 1947: Stimmgabel, Notizbuch, Grubenlampe.

Ausrüstung 1977: Neuro-Helm Mk. II mit Plombe, Stimmgabel, Notizbuch, Beobachter.

Fäden: Ozola erinnert sich an 32 Kinder, nicht an 31. Sie hat das Protokoll der Apothekerin gelesen, am Rand die Zahl 32. Sie spricht nie darüber, außer mit Marek. 1947 hört sie als Erste nichts im Hohlraum. 1949 trägt sie die erste Kappe im Einsatz. 1962 hört sie die singenden Kinder im Harz, bevor der Zug verunglückt. Sie meldet es an Marek. Marek sagt: „Du hast sie gehört. Also gibt es sie." 1971 überlebt Ozola die Kaskade. Sie ist eine Woche lang taub, danach kehrt ihr Gehör zurück. Ob sie 1977 im Stützpunkt bleibt, etwa auf T7 als Horcherin, oder mit Astrid zu spät kommt, entscheidet der Spieler.

Schützling: Sula, geboren 1955. Ein geöffnetes Kind, das mit zwölf Jahren den Durchbruch hat. Ihr Geburtsname ist gelöscht. Sula ist Telepathin. Ozola bildet sie aus: Konzentration, Geistige Widerstandskraft, Menschenkenntnis. Sula trägt seit 1972 den Mk. II. Sie fragt Ozola: „Warum hast du nie geheiratet?" Ozola antwortet: „Weil ich immer jemand anderen im Kopf habe." Sula versteht das nicht. Sie wird es verstehen.

Dilys Vaughan, „Schiefer"

Dilys Vaughan wird 1920 in Blaenau Ffestiniog geboren, in einem Dorf über einem Schieferbruch. Ihr Vater arbeitet im Bruch. Sie wächst mit dem Geräusch von Stein auf. 1939 hört sie zum ersten Mal das Flüstern. Sie findet einen Kristall in einer alten Mauer. Das Kollegium nimmt sie auf. 1940 zieht sie mit den anderen in die Kammer in Wales. Sie ist Adeptin des zweiten Kreises. 1947 steht sie am Frachtbrief für die Bleikiste nach Stockholm. Sie unterschreibt nicht. 1953 kann sie eine der beiden Thaumaturgen sein, die nach Kiruna geschickt werden. Der andere Thaumaturg zieht einen Kreis, der kein Bannkreis ist, bleibt darin, antwortet dem Ding und geht durch den Fels wie durch Nebel. Vaughan sieht ihn nicht wieder. Sie spricht nie wieder über Kiruna. 1957 wird sie Astrid Solheims Aufsicht. 1977 ist sie Archivarin des vierten Kreises. Sie kann eine der elf Thaumaturgen von Nordlicht sein oder Astrid im verspäteten Zug nach Narvik begleiten.

Wert	1947	1977
Klasse	Thaumaturg	Thaumaturg
Subklasse	Thaumaturgist	Thaumaturgist
Alter	27	57
ST	1	1
GE	2	1
KO	2	1
IN	5	6
WE	4	5
WK	4	5
CH	2	2
MA	1	1
GL	3	4
Lebenspunkte	8	7
Belastbarkeit	11	13
Initiative	2	1
Verteidigung	1	1
Magie-Energie	11	13
Rang	Keiner	Veteran
Spezialfähigkeiten	Ritualmeister, Zauberverstärkung, Magische Barriere	Ritualmeister, Zauberverstärkung, Magische Barriere
Gewählte Zauber	Lichtblitz, Magische Flamme, Unsichtbare Hand; Magische Rüstung; Bannkreis (Klassenbuch Thaumaturg, Kreis I)	wie 1947, dazu Zauberbann und Magische Barriere (Major Magica)

Fertigkeiten 1947: Thaumaturgie 4, Ritualismus 4, Okkultismus 4, Konzentration 4, Akademisches Wissen 4, Alchemie 3, Geschichte 3, Menschenkenntnis 2, Wahrnehmung 2, Ausweichen 1, Geistige Widerstandskraft 1, Überzeugen 1, Medizin 1, Handwerk 1.

Fertigkeiten 1977: Thaumaturgie 6, Ritualismus 6, Okkultismus 5, Konzentration 5, Akademisches Wissen 5, Alchemie 3, Geschichte 3, Wahrnehmung 3, Menschenkenntnis 2, Ausweichen 2, Geistige Widerstandskraft 2, Überzeugen 1, Medizin 1, Handwerk 1.

Ausrüstung 1947: Kristallsplitter, Zauberbuch, Ritualmesser, Kammerkreide, Grubenlampe.

Ausrüstung 1977: Kammerkreide, Kristall, Zauberbuch, Ritualmesser, Splitter aus der Kammer.

Fäden: Ist Vaughan 1953 in Kiruna, überlebt sie, weil sie außerhalb seines Kreises bleibt. Der andere Thaumaturg zieht den Kreis, antwortet dem Ding und geht durch den Fels. Sie sieht ihn durch den Fels gehen. Seitdem zeichnet sie jeden Bannkreis zweimal. 1957 wird sie Astrid Solheims Aufsicht, ein Jahr nachdem die erste Chronomancerin ins Kollegium kam. Vaughan bringt ihr bei: „Zeit ist ein Kreis. Wer ihn verlässt, kommt anders zurück." 1977 kann Vaughan eine der elf Thaumaturgen sein, die in der Kantine über dem Archiv den siebten Kreis lesen. Sie weiß, was 1953 passiert ist. Sie liest

trotzdem. Um 22:10 öffnet sich die Tür. Vaughan kann hindurchgehen. Ihre Uhr bleibt stehen. Ihr Kristall wird grau. Oder sie begleitet Astrid im verspäteten Zug nach Narvik und kommt zu spät.

Schützling: Rhodri Vaughan, geboren 1948. Dilys' Neffe, der als Kind im Schieferbruch spielt. Er tritt 1965 ins Kollegium ein. Dilys bildet ihn als Thaumaturgisten aus: Thaumaturgie, Ritualismus, Okkultismus. Rhodri ist 1977 Adept des zweiten Kreises. Er bleibt in Wales und wartet auf Nachricht aus Nordlicht. Geht Dilys durch die Tür, kommt die Nachricht nie.

Torsten Ekvall, „Zeuge"

Torsten Ekvall wird 1913 in Stockholm geboren. Er wird Kriminalassistent. 1938 fährt er mit Kriminalinspektor Viktor Hallström an den Solbergsee. Er sieht die 31 Stühle im Kreis. Er sieht die Tapete, die Hallström später ablöst. Er sagt: „Hier hat jemand etwas gehört, das nicht für uns war." Hallström antwortet: „Ja. Und wir müssen herausfinden, was." 1947 liegt ein Schreiben mit dem Kürzel O.D.I.N. auf Hallströms Schreibtisch. Hallström bringt Akte Null mit. Ekvall kommt als sein erster Mann. 1948 gründet Hallström die Registratur in Stockholm. Ekvall ist der erste Mitarbeiter. Er packt mit Hallström die Ahnenerbe-Kiste aus. Er sortiert Akten nach Farben: Grau, Rot, Schwarz. 1950 wird Greta Sundqvist eingestellt. Ekvall lernt von ihr: „Jeder Code ist ein Mensch, der etwas verstecken wollte." 1957 begleitet er Hallström nach Uppsala, als Dr. Sander zurückkommt. Ekvall sieht Sander und sagt: „Er ist kaum älter als auf den Fotos." Hallström antwortet: „Ich weiß. Schreib es nicht auf."

Wert	1947	1977
Klasse	Investigator	Investigator
Subklasse	Paranormal Detective	Paranormal Detective
Alter	34	64
ST	2	1
GE	2	2
KO	2	1
IN	3	4
WE	5	6
WK	4	5
CH	2	2
MA	2	2
GL	2	3
Lebenspunkte	9	8
Belastbarkeit	10	12
Initiative	2	2
Verteidigung	1	2
Rang	Keiner	Veteran
Spezialfähigkeiten	Geistersichtung, Okkulte Erkennung, Schutzritual	Geistersichtung, Okkulte Erkennung, Schutzritual

Fertigkeiten 1947: Ermittlung 4, Wahrnehmung 4, Menschenkenntnis 3, Fahren 3, Okkultismus 3, Spurenlesen 3, Schusswaffen 2, Geschichte 2, Überzeugen 2, Heimlichkeit 2, Ausweichen 1, Geistige Widerstandskraft 1, Zähigkeit 1, Akademisches Wissen 1, Einschüchtern 1, Medizin 1, Sicherheitssysteme 1.

Fertigkeiten 1977: Ermittlung 6, Menschenkenntnis 5, Okkultismus 5, Wahrnehmung 5, Spurenlesen 4, Fahren 3, Schusswaffen 2, Geschichte 2, Überzeugen 2, Heimlichkeit 2, Ausweichen 2, Geistige Widerstandskraft 2, Zähigkeit 1, Akademisches Wissen 1, Einschüchtern 1, Medizin 1, Sicherheitssysteme 1. Ab 60: Athletik oder Ausdauer um 1 gesenkt. Ekvall hat beide auf 0, der Abzug entfällt.

Ausrüstung 1947: Notizbuch, Lupe, Taschenlampe, Salzdose, roter Faden, Kamera.

Ausrüstung 1977: Tonbandgerät, Lupe nach Hallströms Art, Notizbuch, Salzdose, roter Faden, Kamera.

Fäden: Ekvall ist Hallströms erster Mann in der Registratur. Er kennt alle Aktenfarben, bevor sie offiziell werden. 1948 packt er mit Hallström die Ahnenerbe-Kiste aus. Hallström findet das Foto der Kreise von 1937 und hängt es an die Wand der Registratur. 1950 liest Ekvall das Protokoll der Apothekerin. Am Rand steht die Zahl 32, nicht von ihr. Ekvall fragt Hallström: „Wer hat die Zahl geschrieben?" Hallström antwortet: „Ich weiß es nicht. Und ich will es nicht wissen." 1962 ist Ekvall dabei, als Britt Holm nach dem Zugunglück im Harz identifiziert wird. Ihre Aktentasche mit der Akte und Hallströms Zettel wird nie gefunden. Ekvall meldet es Hallström. Hallström schreibt in Notizbuch null: „Akte Holm nicht angekommen." Nach der Nacht von Nordlicht bleibt der Stützpunkt gesperrt und wird erst nach der Räumung versiegelt. Während der Räumung ab dem 20. Februar bleiben alle außer einem Scientist mit Wendland am Draht. Wo Ekvall in der Nacht ist, im Stützpunkt oder mit Astrid im Zug, entscheidet der Spieler. Auf dem Dienstplan vertritt Lönn die Registratur (T1).

Schützling: Birgitta Lönn, geboren 1946. Eine ehemalige Sekretärin, die 1969 in die Registratur kommt. Ekvall

bildet sie als Paranormal Detective aus: Ermittlung, Wahrnehmung, Okkultismus. Lönn steht 1977 auf dem Dienstplan für Nordlicht, auf Tauschplatz T1. Entweder geht sie in der Nacht um 22:10 hindurch, oder ein Spieleragent verdrängt sie und sie kommt mit Astrid zu spät. Kommt sie zu spät, wartet sie mit der Gruppe in Narvik auf den Bericht des Suchtrupps.

Anhang B: Gegner der Epoche

Die Werte der Gegner aus dem Bedrohungsatlas im Spielleiterbuch gelten für den Band „Nordlicht 1977“ unverändert. Gegner, die der Band neu einführt, haben einen eigenen Werteblock. Kleidung, Bewaffnung und Auftreten folgen der Epoche. Die wichtigste Abweichung betrifft die Munition: Brandmunition gibt es erst ab Herbst 1953. Vor der ersten Charge gilt die Kiruna-Regel: Gewöhnliche Waffen verursachen gegen Wesen aus Rissen keinen Schaden. Schutz bieten nur Bannkreise, Zauber und Rückzug. Salz hält vielleicht auf, niemand weiß, ob es nicht doch geholfen hat. Ab 1953 gibt der Rüstmeister ein Magazin je Einsatz aus. Brandmunition wirkt gegen die Stimme, nicht gegen Tote oder Fremde.

Aschesilber wird ab 1955 hergestellt, jedes Stück nummeriert, Namen innen. In den Fünfzigern gibt es nur wenige Dutzend Stücke. Nie für Abschüsse. Verlust kostet Vertrauen wie heute.

Der Sammler, Käufer des Ahnenerbes

Stufe: Anführer, Handlanger · Ursprung: Menschen · Einsatz 1

Ein sehr reicher Mann, der Dinge besitzt, die er nicht verstehen muss, um sie zu wollen. 1947 tritt er als Käufer von Restbeständen des Ahnenerbes auf: Kristallsplitter, Zeichnungen, Steintafeln, dazu Männer, die für ihn arbeiten. Er trägt einen Maßanzug aus englischem Tuch, raucht türkische Zigaretten und wohnt in einer Villa am Genfersee. Seine Söldner sind ehemalige Soldaten der Waffen-SS, der Wehrmacht und der Résistance, die nach dem Krieg keinen Weg zurück gefunden haben. Sie tragen alte Armeemäntel über zivilen Anzügen, keine Helme, dazu Maschinenpistolen oder Karabiner aus Armeebeständen. Der Sammler selbst trägt eine Pistole in der Innentasche.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Seine Söldner sind Nachkriegsveteranen, keine modernen Söldner. Wachsysteme gibt es in seiner Villa nicht, dafür einen Nachtwächter mit Hund.)

Der Sammler

Anführer · Menschen

Ein sehr reicher Mann, der Dinge besitzt, die er nicht verstehen muss, um sie zu wollen. 1947 kauft er Restbestände des Ahnenerbes und sucht nach mehr.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3, oder ein Artefakt aus seiner Sammlung, nach Wahl der Spielleitung
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Grauen	Keines
Besonderheit	Überzeugen, Täuschung 5 + 4. Hat immer 2W6 Söldner bei sich, in Einsatz 1 sechs, ohne Elite-Söldner und ohne Wachsysteme. Bietet jedem Agenten ein Angebot aus der Tabelle „Die Köder der anderen“
Schwäche	Seine Sammlung. Wer ein Stück zerstört, das er liebt, bringt ihn aus der Fassung: −2 Würfel für eine Szene
Verhalten	Besitzt, sammelt, verteidigt. Der Sammler kämpft nicht selbst. Er schickt Söldner, Anwälte und Geld. Wird er in die Enge getrieben, benutzt er ein Stück aus seiner Sammlung, ohne zu wissen, was es tut.

Söldner der Nachkriegszeit

Handlanger · Menschen

Ehemalige Soldaten, die für den Sammler arbeiten. Sie sprechen Deutsch, Französisch oder Polnisch, tragen alte Uniformteile unter zivilen Mänteln und sind es gewohnt, zu gehorchen.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Maschinenpistole oder Karabiner 3 + 2, Schaden 3, oder Messer 3 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 6, als Trupp nach den Regeln des Grundregelwerks
Grauen	Keines
Besonderheit	Veteranen: Wer im selben Krieg gekämpft hat, erkennt ihre Einheiten und ihre Wunden. Ein Eskorte-Veteran kann sie mit Taktik gegen Machbar (2) einschätzen

Wert	Angabe
Schwäche	Geld, Alkohol, und die Erinnerung an das, was sie im Krieg getan haben. Ein Negotiator oder Investigator kann sie mit einem Gespräch aufhalten
Verhalten	Kämpfen, weil sie bezahlt werden, nicht aus Überzeugung. Fliehen, wenn ihr Auftraggeber fällt oder wenn sie keine Munition mehr haben

Der Deckel: was im Hohlraum schweigt

Stufe: · Ursprung: Stimme · Einsatz 2

Im stillen Hohlraum bei Kiruna gibt es keine Werte, keine Gestalt, keinen Angriff. Es gibt nur die Stille. Keine Uhr tickt, kein Funkgerät sendet, ein Psion hört zum ersten Mal nichts. Was im Hohlraum schweigt, ist kein Gegner im Sinne des Bedrohungsatlas. Es ist eine Abwesenheit, die schwerer wiegt als jeder Angriff. Die Spielleitung setzt es als Szene ein, nicht als Kampf.

Wirkung: Psionische Kräfte und Zauber scheitern im Hohlraum ohne Würfelwurf, ein Kristall verstummt. Uhren bleiben stehen. Funkgeräte rauschen nicht, sie sind einfach tot. Ein Psion hört nichts, auch nicht die anderen. Das ist für die Einunddreißig das Schlimmste.

Namensfresser

Stufe: Elite, Kreatur · Ursprung: Stimme · Einsatz 3

Ein Wesen, das durch einen Riss gekommen ist und einen Namen braucht, um sich in dieser Welt festzuhalten. 1952 folgt es in Leipzig dem Ton eines sechsjährigen Mädchens und setzt sich in einem Hinterhof fest, in dem Kinder vergessen, wie sie heißen. Es trägt die Kleidung der Zeit: einen langen Mantel, einen Hut, einen Schal. Sein Gesicht verschwimmt, wenn man hinsieht. Es spricht mit den Stimmen derer, deren Namen es genommen hat.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Es tritt in einer Stadt mit Telefonzellen und Straßenbahnen auf, nicht in modernen Wohnblocks. Die Post an Menschen, die es nicht gibt, sind Briefe und Telegramme.)

Volkspolizist, Mann der jungen Staatssicherheit

Stufe: Profi · Ursprung: Menschen · Einsatz 3 und 9

Ein Mann der Staatssicherheit, die es seit 1950 gibt, um die dreißig, grauer Anzug, raucht, ohne zu inhalieren. 1952 beobachtet er in Leipzig die Familie des Mädchens und die Gruppe, hält sie für Westagenten und lädt sie vor. Zwei junge Volkspolizisten in Uniform begleiten ihn. 1969 leitet ein Mann wie er die Abhörstelle in Ostberlin, die die Sendung ausstrahlt. Er ist kein Mörder, aber er ist gründlich und gehorcht.

(Werte: Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes, Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch, umgedeutet. Abweichung der Zeit: Dienstpistole, Kartei und Fotos statt Datenbank. Die Volkspolizisten an seiner Seite haben die Werte aus Einsatz 3.)

Hybridhunde von Kiruna

Stufe: Handlanger · Ursprung: Verwandelte · Einsatz 4

Seit dem Sommer 1952 verschwinden in Kiruna Hunde. Im Februar 1953 sind sie im Stollen ohne Plan, größer, stiller, mit Kristallsplittern im Fell. Die Hunde bellen nicht mehr. Sie umkreisen. Ihre Augen reflektieren das Licht grünlich wie Katzenaugen. Die Kristalle in ihrem Fell sind kleine Splitter aus dem Stollen ohne Plan, die in der Haut stecken und bei Nacht schwach leuchten.

Hybridhunde von Kiruna

Handlanger · Verwandelte

Wachhunde und Schlittenhunde aus Kiruna, die seit dem Sommer 1952 verschwanden und im Stollen ohne Plan verändert wurden. Sie jagen in Rudeln und gehorchen niemandem mehr.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Biss 3 + 3, Schaden 3. Bei 2 Überschuss liegt das Ziel am Boden
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 (Kristallplatten) / 7
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Rudel von 3 bis 6, als Trupp nach den Regeln des Grundregelwerks. Regenerieren 1 LP pro Runde. Riechen Blut über einen Kilometer. Die Kristallsplitter in ihrem Fell summen leise, wenn ein Psion in der Nähe ist
Schwäche	Feuer stoppt die Regeneration
Verhalten	Jagen wie Wölfe: treiben auseinander, greifen den Schwächsten an. Fliehen, wenn ihr Leithund fällt

Das Ding in der Wand

Stufe: Anführer, Kreatur · Ursprung: Stimme · Einsatz 4

Im Februar 1953 bricht in einem Stollen ohne Plan, keine hundert Meter vom stillen Hohlraum entfernt, etwas

durch. Das Kollegium schickt zwei Thaumaturgen, Ashgrove führt vierzehn Mann. Das Ding in der Wand ist ein Schwellenhüter, der in der Wand des Stollens steht, halb im Fels, halb davor. Es trägt Kleider aus verschiedenen Jahrhunderten übereinander, und sein Gesicht ist das Gesicht dessen, der es ansieht, nur älter. Vor der ersten Brandmunition im Herbst 1953 gilt die Kiruna-Regel: Gewöhnliche Waffen verursachen keinen Schaden. Nur Bannkreise, Zauber und Rückzug schützen. Ein Thaumaturg zieht einen Kreis, der kein Bannkreis ist, bleibt darin und antwortet dem Ding. Es wendet sich ihm zu. Die Tür schließt sich mit ihm drüben.

(Werte: „Schwellenhüter von Kiruna“, Einsatz 4. Abweichung vom Bedrohungsatlas: Seine Berührung macht keinen Schaden, wer getroffen wird, geht durch die Wand hinüber. Mit der Kiruna-Regel ist er unverwundbar. Die Szene ist kein Kampf, sondern ein Gespräch, das mit einer Antwort endet.)

Kristallwächter

Stufe: Elite · Ursprung: Stimme · Einsatz 4

Im selben Stollen wachsen Dutzende frische Kristalle aus den Wänden. Zwischen ihnen stehen Figuren, die aussehen wie Tropfsteine in Menschengestalt, mit Adern aus klarem Kristall. Sie bewegen sich nicht, bis jemand den Kristallen zu nahe kommt. Dann drehen sie den Kopf, alle gleichzeitig, mit einem Geräusch wie brechendes Eis.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Die Wächter tragen die Kleidung von Bergleuten, die im Stollen verschwunden sind, unter einer Kruste aus Stein. Vor der ersten Brandmunition im Herbst 1953 gilt die Kiruna-Regel auch für sie, aber sie zerfallen, wenn der Bannkreis steht und das Ding den Thaumaturgen nimmt (Werte: Einsatz 4).)

Die Männer von 1909

Stufe: Handlanger, Anführer · Ursprung: Tote · Einsatz 5

Im Schiefertal Cwm Llwyd in Nordwales stehen nachts Männer im Nebel über einem alten Bruch: elf Steinbrecher, die 1909 bei einem Einsturz starben. Sie rufen Namen, weil sie selbst nie gerufen wurden, und greifen nur an, wenn man sie stört oder antwortet. Blei und Brandmunition helfen nicht, denn Tote sind nicht die Stimme; Salz, Licht und das neue Aschesilber berühren sie. Die Wartende hält sie fest: eine Tote von 1909, die auf einen zwölften Namen wartet, der nie gesagt wurde.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Die Männer tragen die Arbeitskleidung der Steinbrecher von 1909, Mützen, Westen, schwere Stiefel, Schieferstaub im Gesicht. Die Spuk-Werte gelten in der Unterart Rufer. Die Wartende trägt ein schwarzes Kleid mit hohem Kragen, wie es um die Jahrhundertwende üblich war.)

Rissling, Der Zuschauer

Stufe: Handlanger, Elite · Ursprung: Stimme, Fremde · Einsatz 6

In Cornwall öffnet sich 1957 ein kleiner Riss. Am Rand des Risses steht ein Zuschauer: hochgewachsen, grau, still. Er trägt einen langen grauen Mantel, der wie Haut wirkt, und einen Hut, den er nicht abnimmt. Er beobachtet, notiert, verschwindet. Auf Fotos ist er verwackelt, immer, auch wenn alles andere scharf ist.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: In Porthcarn 1957 zeigt sich nur der Zuschauer; der Riss ist derselbe, an dem im Herbst 1953 die erste Brandmunition getestet wurde. Der Zuschauer wird vom Institut fotografiert, das Foto ist das erste von dreien, die es gibt.)

Fremder Dienst im Citroën, Waldgänger

Stufe: Profi, Elite · Ursprung: Menschen, Alte · Einsatz 7

Ein fremder Dienst fährt einen schwarzen Citroën Traction Avant, das Auto der Nachkriegszeit. Zwei Männer sitzen darin, dunkle Mäntel, Hüte, Pistolen. Sie wollen keinen Kampf, sie wollen wissen, wohin der Konvoi fährt. Sie folgen dem Konvoi von 1958, vier Lastwagen mit Bleikisten, von Paris zu einem neuen Archiv in den Vogesen. Im Wald, durch den die Lastwagen fahren, wohnt ein Waldgänger, der sich als Förster ausgibt und freundlich grüßt. Er duldet Menschen, die seine Regeln achten. Der fremde Dienst bricht sie.

(Werte: der Fahrer des Citroën, Einsatz 7; Waldgänger: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Der Waldgänger trägt Joppe und Hut eines Försters der Fünfziger.)

Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes

Stufe: Profi · Ursprung: Menschen · Einsatz 8

Ein Mann in einem grauen Anzug, der für einen britischen oder amerikanischen Dienst arbeitet und mit O.D.I.N. zusammenarbeitet, solange es seinen Vorgesetzten nützt. Er trägt eine Hornbrille, raucht Pfeife und hat einen Aktenkoffer mit Schlössern. Er weiß mehr

über die Gruppe, als er sagt, und er sagt nie mehr, als er muss.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Er arbeitet mit Fernschreibern, Telegrammen und toten Briefkästen. Seine Waffe ist eine Dienstpistole im Schulterhalfter, aber er zieht sie selten. Vor dem Schleierprotokoll 1961 entfällt seine Besonderheit, Polizei, Grenze oder Justiz zurückzupfeifen.)

Die Sendung, Hörer

Stufe: Kreatur, Handlanger · Ursprung: Maschine · Einsatz 9

Ein Signal, das sich über Radio und Telefon ausbreitet und Menschen verändert, die es hören. 1969 hat eine Abhörstelle der Staatssicherheit in Ostberlin die Zahlenstation mitgeschnitten und wieder ausgestrahlt; daraus ist die Sendung geworden. Nachts sickert sie in die Leitungen des Westberliner Fernamts: eine Frauenstimme, die auf Englisch Fünfergruppen liest, dann eine Melodie. Wer zu lange hört, wird zum Hörer: ein Mensch mit leerem Gesicht, der tut, was die Sendung sagt, und sich nicht erinnert. Die ersten Hörer sind Telefonistinnen im Kittel, dann ein Hausmeister, ein Polizist.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Die Sendung läuft über Kurzwelle, Telefonleitungen und Tonbänder, nicht über moderne Geräte. Die Hörerinnen im Fernamt hören sie über ihre Kopfhörer.)

Chorkind, Offener

Stufe: Profi · Ursprung: Stimme · Einsatz 10 und 11

Ein Kind mit schlafender Gabe, das nie geöffnet wurde und dessen Gabe von selbst erwacht ist, schlecht. In den Sechzigern und Siebzigern steht es barfuß im Schlafanzug auf einer Straße und summt. Um es herum flackern die Laternen. Ein Offener ist ein Psion, der die Stimme gehört hat und ihr folgt. In den Siebzigern tragen Offene die Kleidung der Zeit: Parkas, Jeans, Wollmützen, Stiefel. Sie wirken wie junge Leute auf der Suche nach etwas, und das sind sie auch.

(Werte: Chorkind im Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch; Offener im Baustein Psion. Abweichung der Zeit: Chorkinder tragen Schlafanzüge aus Flanell, Offene tragen die Kleidung der Siebziger. Beide sind keine Kämpfer im modernen Sinn, sondern verängstigte Menschen mit Kräften, die sie nicht steuern.)

Jäger der Abteilung 13

Stufe: Elite · Ursprung: Menschen · Einsatz 11 und 12

Die Abteilung 13 ist die sowjetische Arbeitsgruppe „Psychotronik“, die 1954 entsteht und 1957 die Tunguska-Stücke erhält. Ihre Jäger tragen in den Siebzigern gefütterte Jacken, Pelzmützen und Stiefel für den Winter. Im Schnee tragen sie weiße Tarnanzüge darüber. Sie führen Sturmgewehre mit Schalldämpfer, Munition mit sibirischem Kristallstaub und tragbare Funkgeräte. Sie sprechen Russisch, handeln in kleinen Trupps und haben den Befehl, O.D.I.N.-Agenten als feindliche Kombattanten zu behandeln, seit die Echo-Operative 1976 sieben Offene in den Karpaten festnahmen, ohne Schuss, ohne Verluste. Einer der Offenen war fünfzehn.

(Werte: Bedrohungsatlas, Spielleiterbuch. Abweichung der Zeit: Die Jäger tragen sowjetische Winterausrüstung der Siebziger, keine moderne Ausrüstung. Ihr schallgedämpftes Gewehr ist ein AKM mit Schalldämpfer, die Werte bleiben.)

Stimmen der Eskorte

Stufe: Anführer · Ursprung: Tote · Einsatz 12

Elf Männer der Eskorte und ein Thaumaturg kamen im Februar 1953 aus dem Stollen bei Kiruna nicht zurück. Zehn der Männer und der Thaumaturg warten drüben; der elfte kommt erst 2011 zurück. Unter den Wartenden ist Torleif Solheim, der Vater von Gunnar Solheim, dem Mann im blauen Pullover, der 1977 zu den 41 von Nordlicht gehört. Die Stimmen der Eskorte haben keinen Körper. Als der Zug im Dezember 1976 an Kiruna vorbeifährt, rufen sie aus dem Berg, auf Englisch, im Tonfall der Fünfziger, und sie rufen die, die sie kannten. Ob sie tot sind, bleibt offen.

Stimmen der Eskorte

Anführer · Tote

Die Männer, die 1953 im Stollen blieben. Sie haben keinen Körper, keine Waffe und keinen Willen, jemanden aufzuhalten.

Wert	Angabe
Initiative	Keine
Angriff	Keiner. Sie rufen
Verteidigung / Rüstung / LP	Unverwundbar, ohne Körper
Grauen	Unheimlich (1) beim ersten Rufen, Grauenhaft (3) für Veteranen von 1953, die ihre Namen hören

Wert	Angabe
Besonderheit	Wer antwortet, hört eine Weile ihre Namen. Das kostet 1 Belastung und hält bis zum Morgen an. Danach ist es wie ein Nachhall, der leiser wird
Schwäche	Sie sind keine Falle. Wer nicht antwortet, hört nur das Echo im Berg
Verhalten	Rufen, warten, rufen. Sie wollen, dass jemand sie kennt

Anhang C: Ausrüstung nach Jahr

Die Spalte „ab“ nennt das Jahr, ab dem es einen Gegenstand in dieser Form gab. „vor 1947“: gab es schon zu Beginn des Bandes. Ein Jahr: ab diesem Jahr, bei älteren Formen nennt der Hinweis die Form der Zeit. „nach 1977“: gibt es im Band nicht. „nie“: Gegenwartstechnik, die im Band nicht vorkommt. Für die Startausrüstung der Subklassen gilt die Tauschliste in Kapitel 3.

Arsenal

Gegenstand	ab	Hinweis
Abgesägte Querflinte	vor 1947	
Ablenkungsladung	vor 1947	
Abschirmbeutel	nach 1977	
Abschirmhülle	nach 1977	
Abseilgerät mit Bremse	vor 1947	einfache Bremse
Adrenalin-Autoinjektor	nach 1977	Ersatz: Adrenalinspritze
Akku-Bohrmaschine mit Kernbohrer	ab 1961	erste Akkumaschinen 1961, schwach
Akku-Seilwinde	ab 1970	
Aktenkoffer mit Halterung für eine Maschinenpistole	vor 1947	
Arbeitskleidung der Stadtwerke	vor 1947	
Armeerevolver	vor 1947	
Arztkittel mit Stethoskop und Namensschild	vor 1947	
Automatischer Defibrillator	nach 1977	

Gegenstand	ab	Hinweis
Bajonett	vor 1947	
Bajonetthalterung	vor 1947	
Ballistischer Helm	ab 1978	Aramid
Ballistischer Schild mit Sichtfenster	nach 1977	
Beanbag-Patrone	ab 1970	
Beißschutzarm	vor 1947	
Benzin-Stromerzeuger	vor 1947	
Beruhigungstabletten	vor 1947	
Beweismittelbeutel mit Siegeln	vor 1947	Papier, Siegelwachs
Blanko-Stempelset	vor 1947	
Bleifolienrolle	vor 1947	
Bleifutter	vor 1947	
Bleimantel	vor 1947	
Bleiplombenset	vor 1947	
Bleischürze	vor 1947	
Blutspuren-Spray	vor 1947	Luminol-Lösung
Bockflinte	vor 1947	
Bodenradar	ab 1970	schwer, Forschung
Bola	vor 1947	
Bolzenschussgerät	vor 1947	
Bombenschutzanzug	ab 1970	
Brandwundengel	ab 1970	
Brecheisen	vor 1947	
Chirurgisches Nahtset	vor 1947	
Compoundbogen	ab 1970	
Derringer	vor 1947	
Dienstpistole .40	nach 1977	
DNA-Tupfer-Set mit Kühlbox	nach 1977	
Doppelbüchse	vor 1947	
Drogen- und Giftschnelltest	ab 1970	
Eisenfeilspäne	vor 1947	
Eisenkernmunition (Werkstatt)	ab 1953	Werkstatt, davor Einzelstücke
Eisenkette mit Schloss	vor 1947	
Eisenmesser	vor 1947	
Eisenriegel	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Eisensplittergranate	ab 1953	Werkstatt, davor Einzelstücke
Elektrischer Schlossöffner	ab 1970	
Elektronischer Gehörschutz	ab 1970	
Enterhaken mit Wurfleine	vor 1947	
Expeditionsschlafsack	vor 1947	
Faltbare Trage	vor 1947	
Faltrad	vor 1947	
Farbige Kontaktlinsen	nach 1977	
Feldmikroskop mit Kamera	vor 1947	Labormikroskop
Feldtelefon mit Kabeltrommel	vor 1947	
Feuerwehraxt	vor 1947	
Feuerwehrschutzanzug	vor 1947	
Flaschenzugarmbrust	ab 1970	
Formbare Schiene	nach 1977	Ersatz: Kramerschiene
Funk-Bewegungsmelder-Set	nach 1977	
Gasschutzanzug	vor 1947	
Gaswarngerät	ab 1950	
Gebrauchter Kombi	vor 1947	
Geigerzähler	ab 1950	tragbar
Geländemotorrad	vor 1947	
Geschmiedete Eisennägel	vor 1947	
Gitarrenkoffer mit Fach für ein Gewehr	vor 1947	
Granatwerfer 40 mm	ab 1961	
Gummigeschoss	ab 1970	
Handkurbel-Ladeeinheit	vor 1947	
Handschellen aus Weicheisen	ab 1953	Werkstatt, davor Einzelstücke
Handwerkeroverall mit Legendenaufdruck	vor 1947	
Hartkernmunition	vor 1947	
Helm mit Grubenlampe	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Hohlbolzen	vor 1947	
Hohlspitzmunition	vor 1947	
Infraschall-Messgerät	ab 1960	
Infusionsset mit Kochsalzlösung	vor 1947	
Innenraumdrohne	nie	
Jagdrepetierer	vor 1947	
Kipplaufflinte	vor 1947	
Klappschaft	vor 1947	
Klappspaten	vor 1947	
Klauenmesser	vor 1947	
Kleinkalibergewehr	vor 1947	
Kleinkaliberpistole .22	vor 1947	
Klima-Datenlogger	nach 1977	
Knochenschall-Headset	nach 1977	
Koffeintabletten	vor 1947	
Kompakt-Maschinenpistole	vor 1947	
Kontaktmikrofon	vor 1947	
Krähenfüße	vor 1947	
Kreidelinienwagen	vor 1947	Kreidewagen für Sportplätze, Werkstatt ab 1953
Kreidemarkierspray	ab 1960	
Kreidestaub-Markierungsgeschoss	nach 1977	
Kurbelradio mit Lampe	nach 1977	Ersatz: Handkurbel-Ladeeinheit
Kurze Polizeiflinte	vor 1947	
Lasermikrofon	ab 1970	
Laserthermometer	ab 1960	Strahlungspyrometer ohne Laser ab 1960
Laserzielmodul	ab 1970	
Leichtes Maschinengewehr	vor 1947	
Leuchtspurmunition	vor 1947	
Luftdruckpistole	vor 1947	
Machete	vor 1947	
Magnesium-Blendpatrone	ab 1953	Werkstatt, davor Einzelstücke

Gegenstand	ab	Hinweis
Magnesium-Handfackel	vor 1947	
Magnetpinsel und Abdruckpulver	ab 1960	
Magnetschilder für Autotüren	ab 1950	
Marschkompass mit Kartenmappe	vor 1947	
Mehrzweckschlagstock	ab 1971	
Metalldetektor	vor 1947	Minensuchgerät
Molotowcocktail	vor 1947	
Motorradkombi	vor 1947	
Motorroller	vor 1947	
Mündungsfeuerdämpfer	vor 1947	
Nachtsichtfernglas	ab 1965	aktive Infrarotgeräte seit 1945
Nachtsichtvorsatz für das Zielfernrohr	ab 1965	aktive Infrarotvorsätze seit 1945
Netzwerfer	ab 1960	
Notfallbandage mit Druckpolster	vor 1947	Feldverband
Personenschutzwaffe	nach 1977	
Perückenset mit Kleber	vor 1947	
Phosphorbrandmunition	vor 1947	gegen Wesen aus Rissen erst ab Herbst 1953 wirksam (Kiruna-Regel, Kapitel 3)
Plattenträger	nach 1977	
Rettungsdecke	ab 1964	
Rotpunktvisier	ab 1970	
Salz-Wachs-Geschoss	ab 1953	
Salzband	vor 1947	
Salzbläser	ab 1970	umgebauter Laubbläser; rückentragbare Laubbläser erst in den Siebzigern
Salzgranate	ab 1953	
Salzsack 25 kg	vor 1947	
Sauerstoffflasche mit Maske	vor 1947	
Schalldämpfer	vor 1947	
Schlagring	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Schlauchboot mit Außenborder	vor 1947	
Schlüsselabdruck-Etui	vor 1947	
Schmerzmittel-Autoinjektor	ab 1970	
Schneemobil	ab 1959	vorher nur Kettenfahrzeuge für mehrere Personen (Bombardier)
Schneeschuhe mit Lawinensuchgerät	ab 1968	
Schnittschutzkleidung	ab 1970	
Schutzvisier	vor 1947	
Selbstladegewehr 7,62 mm	vor 1947	M1 Garand, SWT-40, G43
Selbstladepistole .45	vor 1947	
Sicherer USB-Stick	nach 1977	
Signalrauch	vor 1947	
Signalscheinwerfer mit Morsetaste	vor 1947	
Signalverstärker	vor 1947	Röhrengerät
Sonnenbrille mit Rückspiegel	vor 1947	
Spektiv mit Stativ	vor 1947	
Spiegelsonde	vor 1947	
Sprühflasche mit Sole	vor 1947	
Spurenlampe mit Farbfiltern	ab 1970	
Stichschutzhandschuhe	ab 1970	
Stichschutzeinlage	ab 1970	
Stichschutzweste	ab 1970	
Stockdegen	vor 1947	
Tarnanzug	vor 1947	
Tarnbezug	vor 1947	
Tarnnetz	vor 1947	
Taschenrevolver	vor 1947	
Taucherharpune	vor 1947	
Tauchgerät mit Pressluft	vor 1947	
Telefon-Auslesegerät	nach 1977	
Teleobjektivkamera	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Teleskopschlagstock	ab 1960	
Theaterschminke für Wunden und Narben	vor 1947	
Thermitgranate	vor 1947	
Todesthermometer mit Tabelle	vor 1947	
Tonbandgerät	ab 1950	tragbar, Röhren
Totschläger	vor 1947	
Tourniquet	vor 1947	
Tränengasgranate	vor 1947	
Trommelflinte	nach 1977	
Türspion-Umkehrer	vor 1947	
Türsprengrahmen	nach 1977	
Uniform eines Paketdienstes ohne echten Namen	vor 1947	
Unterhebelrepetierer	vor 1947	
Unterschallmunition	vor 1947	
Unterziehweste	ab 1970	Kevlar
UV-Baustrahler	vor 1947	
UV-Blitzgranate	nach 1977	
UV-Knicklichter	ab 1973	
UV-Lichterkette	nach 1977	Ersatz: UV-Baustrahler
UV-Waffenlicht aus der Werkstatt	nach 1977	
Verlängertes Magazin	vor 1947	
Visitenkarten für drei Legenden	vor 1947	
Wachssiegel mit Salzkern	ab 1953	
Waffenlicht	ab 1970	
Wanderfunkgerät (Paar)	ab 1960	militärische Handfunkgeräte vor 1947 selten und schwer
Wärmedämmbeschichtung	nach 1977	
Warnweste und Klemmbrett	ab 1960	
Wasserdichtes Gehäuse	vor 1947	
Wathose	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Weicheisenschrot	vor 1947	nur über die Werkstatt, im Jagdgeschäft erst nach dem Bleiverbot
WLAN-Richtantenne	nach 1977	
Wurfnetz	vor 1947	
Zielfernrohr	vor 1947	
Zirkelschnur mit Kreidelot	vor 1947	
Zweibein	vor 1947	

Grundregelwerk

Gegenstand	ab	Hinweis
Waffenlos	vor 1947	
Taschenmesser	vor 1947	
Dolch	vor 1947	
Tauchdolch	vor 1947	
Kampfstiletto	vor 1947	
Wurfdolch	vor 1947	
Handaxt	vor 1947	
Wurfbeil	vor 1947	
Katana	vor 1947	
Ritterschwert	vor 1947	
Kriegsaxt	vor 1947	
Klingenkette	vor 1947	
Doppelaxt	vor 1947	
Zweihänder	vor 1947	
Drachenschwanz-Schwert	nie	
Monomolekulare Knochenklingen	nie	
Taserpistole	ab 1974	
Kompaktpistole	vor 1947	
Pistole 9 mm	vor 1947	
Magnum-Revolver	vor 1947	.357 Magnum seit 1935
Schallpistole / Resonanzpistole	ab 1974	Prototyp, Mercier
Schrotflinte	vor 1947	
Sturmgewehr 5,56 mm	ab 1963	
Karabiner	vor 1947	
Infiltrationsgewehr	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Scharfschützengewehr	vor 1947	
Maschinengewehr (Schwere Waffen)	vor 1947	
Thermische Panzerfaust (Schwere Waffen)	nie	
Plasma-Pistole	nie	
Lasergewehr	nie	
Plasmagewehr	nie	
Blastergewehr	nie	
EMP-Granatenwerfer (Schwere Waffen)	nie	
Hochexplosiv-Granate	vor 1947	
Schockgranate	nach 1977	
EMP-Granate	nie	
Rauchgranate	vor 1947	
Sprengladung	vor 1947	
Tarnkleidung	vor 1947	
Magische Robe	vor 1947	
Leichte Rüstung	ab 1953	Behelf (Ofentür, Werte Kapitel 3)
Schleichrüstung	ab 1970	weiche Weste unter dunkler Kleidung
Schutzweste	ab 1970	Kevlar
Kampfanzug mit Helm	ab 1970	
Schwerer Kampfanzug	ab 1970	
Kinetischer Energieschild	nie	
Verbandskasten	vor 1947	
Medkit	ab 1960	
Nachtsichtgerät	ab 1965	Restlicht; aktive Infrarotgeräte seit 1945
Wärmebildkamera	nach 1977	
Gasmaske	vor 1947	
Kletterausrüstung	vor 1947	
Dietrich-Set	vor 1947	
Sicherheitswerkzeug-Set	vor 1947	
Wanzen (5 Stück)	vor 1947	
Störsender	vor 1947	Röhrengerät, schwer, nur gegen Funk

Gegenstand	ab	Hinweis
Faltbare Drohne	nie	
Kabelbinder und Handschellen	vor 1947	Handschellen; Kabelbinder erst ab 1958
Falsche Papiere	vor 1947	
Beryllium-Isolierbehälter	ab 1962	
Forensik-Kit	vor 1947	Pulver, Pinsel, Lupe
Labor-Kit	vor 1947	Feldlabor
Feldscanner	nie	
Multispektralscanner	nie	
EMF-Detektor	ab 1960	als Rissdetektor aus Holz und Messing (Kapitel 3)
Analyse-Tablet	nach 1977	
Elektronische Lupe	ab 1970	
Digitalkamera mit Nachtsicht	nach 1977	
Taschenlampe mit UV-Funktion	vor 1947	Taschenlampe mit Filter, eingeschränkt
Kompakter Laptop	nie	
Hochleistungs-Laptop	nie	
Verschlüsseltes Funkgerät	ab 1965	militärisch, selten
Satellitentelefon	nie	
GPS-Gerät	nie	
Solar-Powerbank	nach 1977	
Multifunktionswerkzeug	vor 1947	
Überlebenskit	vor 1947	
Tragbarer Wasserfilter	vor 1947	
Solarzelt	nach 1977	
Expeditionsrucksack	vor 1947	
Neuro-Helm	ab 1963	1949 Kappe (Fokus, kein Schutz gegen psionische Angriffe), 1963 Mk. I, 1972 Mk. II
Mental-Scanner	nie	
Konditionierungspillen	ab 1963	
Schutzamulett	vor 1947	Artefakt, nach Spielleitung
Zauberbuch	vor 1947	

Gegenstand	ab	Hinweis
Alchemisten-Set	vor 1947	
Kristalle	vor 1947	nur nach Kristallbuch, Kristallhoheit des Kollegiums

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Nordlicht 1977, Kampagne

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

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

© 2026 David Ger