O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SCHATTENOFFIZIERE

DIE HOHEN RÄNGE VON O.D.I.N.

von David Ger

Inhalt

Einleitung **4**
Schattenoffiziere 5

Kapitel I: Die hohen Ränge **7**
Die Rangleiter 8
Senior-Agent 8
Veteran 9
Schattenoffizier 10
Die Ränge in den Zweigen 11
Die Beförderung als Szene 12
Wenn eine Zelle ungleich wächst 13

Kapitel II: Mächtige Kräfte **16**
Was eine mächtige Kraft ist 17
Die neuen Kräfte (6 PSI, Schwer) 18
Alle mächtigen Kräfte 19
Mächtige Kräfte am Tisch 21

Kapitel III: Schulzauber **22**
Was eine Schule hütet 23
Die Thaumaturgisten 24
Die Alchemisten 25
Die Illusionisten 25
Die Chronomancer 26
Die Invoker 27
Alle Major und Grand Major Magica 27

Kapitel IV: Die sechs Klassen in den hohen Rängen **29**
Die Klassen in den hohen Rängen 30
Der Agent 30
Der Scientist 33
Der Soldier 35
Der Investigator 38
Der Psion 40
Der Thaumaturg 43

Kapitel V: Die eigene Zelle **46**
Was „eigene Zelle“ heißt 47
Anwerben 48
Ausbilden 49
Führen 51
Verlieren 53
Der Zellenbogen 54

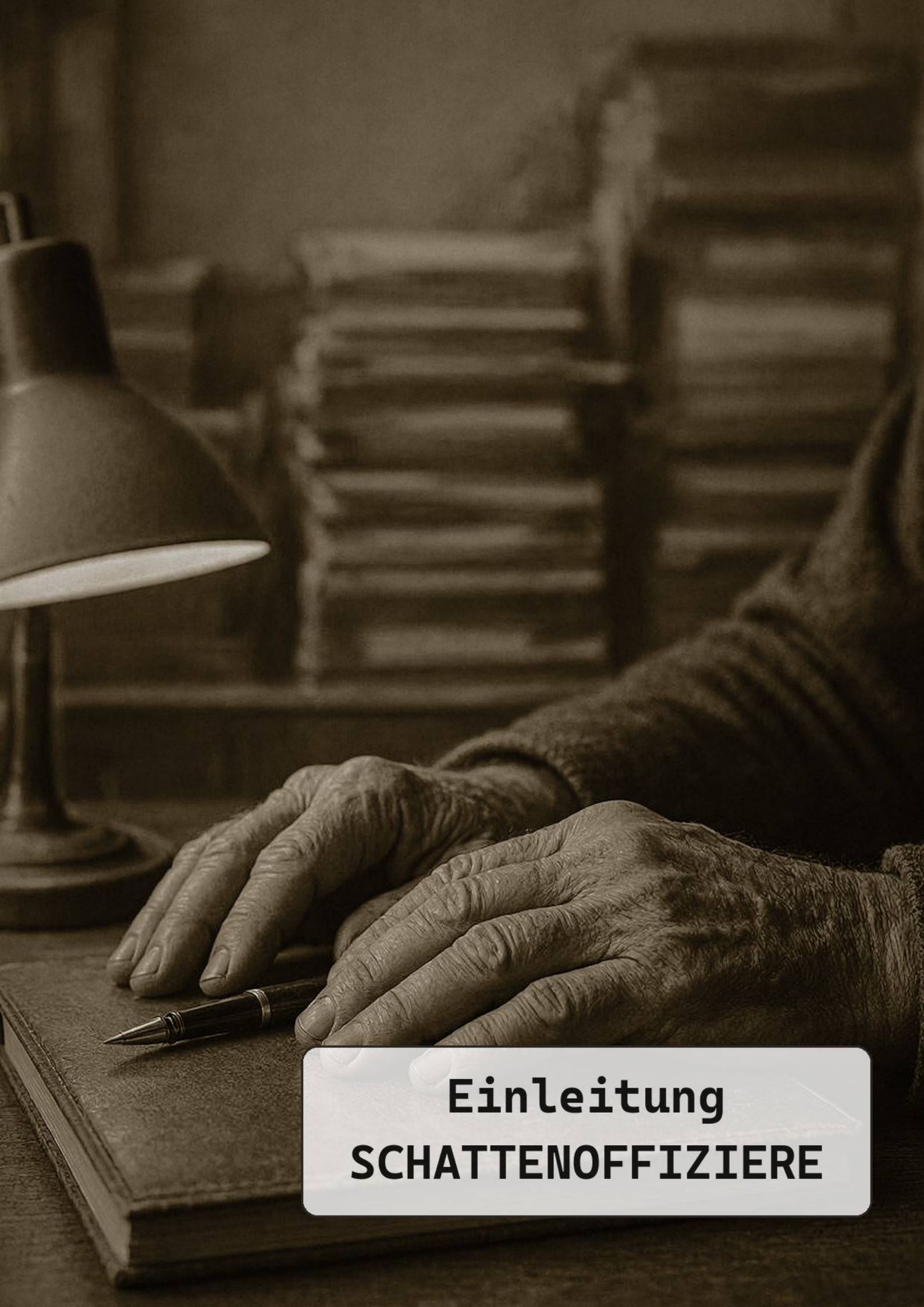
Kapitel VI: Artefakte anfordern **56**
Was ein Artefakt ist 57
Das Verfahren 57
Die Zweige 59
Bevor man unterschreibt 60
Im Archiv 60

Kapitel VII: Das Endspiel **62**
Schwarze Akten 63
Einblick in die Arbeit des Rates 65

Ruhestand ... 66
Verschwinden ... 68
Tod ... 68
Vermächtnis und Übergabe ... 69
Am Ende ... 71

Anhang: Ältere Agenten, Bogen, Übersicht ... 72

Ältere Agenten ... 73
Der Zellenbogen ... 79
Übersicht ... 81



Einleitung
SCHATTENOFFIZIERE

Schattenoffiziere

„Die ersten zehn Jahre lernt man, wie man überlebt. Die nächsten zehn, für wen."
Wacholder, Schattenoffizier, Ermittlungszweig

Irgendwann ist eine Kampagne lang geworden. Die Agenten haben Rote Akten überstanden und Graue, die rot wurden. Sie kennen ihren Hort, ihren Führungsoffizier und die Namen derer, die nicht zurückgekommen sind. Das Grundregelwerk nennt die Ränge, die dann folgen, in drei Tabellenzeilen: Senior-Agent bei 50 EP, Veteran bei 100 EP, Schattenoffizier bei 175 EP. Dieser Band füllt sie aus.

Er führt Agenten vom Senior-Agent über den Veteran bis zum Schattenoffizier. Er sammelt, was Grundregelwerk, Arsenal und Klassenbücher über die hohen Ränge sagen, und ergänzt, was dort fehlt: neue mächtige Kräfte und Schulzauber, die Beförderung als Szene, die eigene Zelle eines Schattenoffiziers und den Abschied aus dem Dienst.

Für wen dieser Band ist

Der Band ist für alle. Spieler lesen ihn, um ihre Agenten über Jahre zu planen: welche Kraft, welcher Zauber, welcher Knoten, und was nach dem letzten Rang kommt. Die Spielleitung liest ihn, um Beförderungen, Schützlinge, eine zweite Generation am Tisch und das Ende einer Figur zu gestalten. Nichts in diesem Band setzt Wissen aus dem Spielleiterbuch voraus, und nichts nimmt es vorweg.

Was er voraussetzt

Vorausgesetzt wird das **Grundregelwerk**. Alle Werte, Kosten und Verfahren dieses Bandes stammen von dort oder bauen darauf auf: EP, Ränge, Sold, Anfordern, Vertrauen, Zwischenzeit, Artefakte. Wo dieser Band eine Regel des Grundregelwerks aufgreift, nennt er das Kapitel.

Die **Klassenbücher** werden empfohlen. Die Stufen IV und V der Klassenbäume, die Titel des Kollegiums, die Dienstgrade des Taktischen Zweigs und das Silber stehen dort. Kapitel IV verweist auf sie. Wer kein Klassenbuch hat, kann alle anderen Kapitel ohne Einschränkung nutzen.

Wie der Band aufgebaut ist

- **Kapitel I: Die hohen Ränge.** Senior-Agent, Veteran und Schattenoffizier mit Freigaben, Sold, Pflichten und Anrede, dazu die Beförderung als Szene mit Tabellen für jeden Rang.
- **Kapitel II: Mächtige Kräfte.** Acht neue mächtige Kräfte für Psionen, mindestens eine für jede Subklasse.
- **Kapitel III: Schulzauber.** Zehn neue Zauber, je eine Major Magica und eine Grand Major Magica für jede Schule des Kollegiums, und die Regel, nach der man sie lernt.
- **Kapitel IV: Die sechs Klassen in den hohen Rängen.** Wie jede Klasse zwischen 100 und 175 EP spielt, ihre eigene Beförderungsszene und für jede Subklasse ein Weg vom Veteran zum Schattenoffizier.
- **Kapitel V: Die eigene Zelle.** Der Schattenoffizier als Führungsoffizier, der Schützling eines Senior-Agenten und zwei Generationen von Agenten am selben Tisch.
- **Kapitel VI: Artefakte anfordern.** Das Verfahren aus Sicht der Agenten: Archiv, Unterschrift, Gefahr, Rückgabe und Verlust.
- **Kapitel VII: Das Endspiel.** Schwarze Akten aus Sicht der Agenten, der Einblick in die Arbeit des Rates, Ruhestand, Verschwinden und Vermächtnis.
- **Anhang.** Ältere Agenten als Beispielfiguren, der Bogen für die eigene Zelle und eine Übersicht aller neuen Kräfte und Zauber.

Was er nicht tut

Dieser Band verrät keine Geheimnisse des Spielleiterbuchs. Er sagt, dass ein Schattenoffizier Einblick in die Arbeit des Rates erhält und wann. Was er dort sieht, entscheidet die Spielleitung. Dasselbe gilt für alles, was ältere Agenten wissen und nicht erzählen. Der Band beschreibt, wie sich Schweigen anfühlt, nicht, was dahinter liegt.

Er fügt den Klassenbäumen keine neuen Knoten hinzu. Die Stufen IV und V stehen in den Klassenbüchern, und dort bleiben sie. Der Baum des Soldiers endet bei Stufe III. Sein Ausgleich ist das Silber, als Schattenoffizier das achte Stück.

Er führt keine neuen Grundmechaniken ein. Neu sind nur die Kräfte und Zauber der Kapitel II und III, die Regel „Schulzauber" und die Abläufe für Beförderung, eigene Zelle, Ausscheiden und Vermächtnis. Alles andere gilt, wie es im Grundregelwerk steht.

WAS SICH AB 100 EP ÄNDERT

Der Agent ist **Veteran**. Er erhält 8.000 € Sold im Monat und 2.500 € Zulage je Roter Akte.

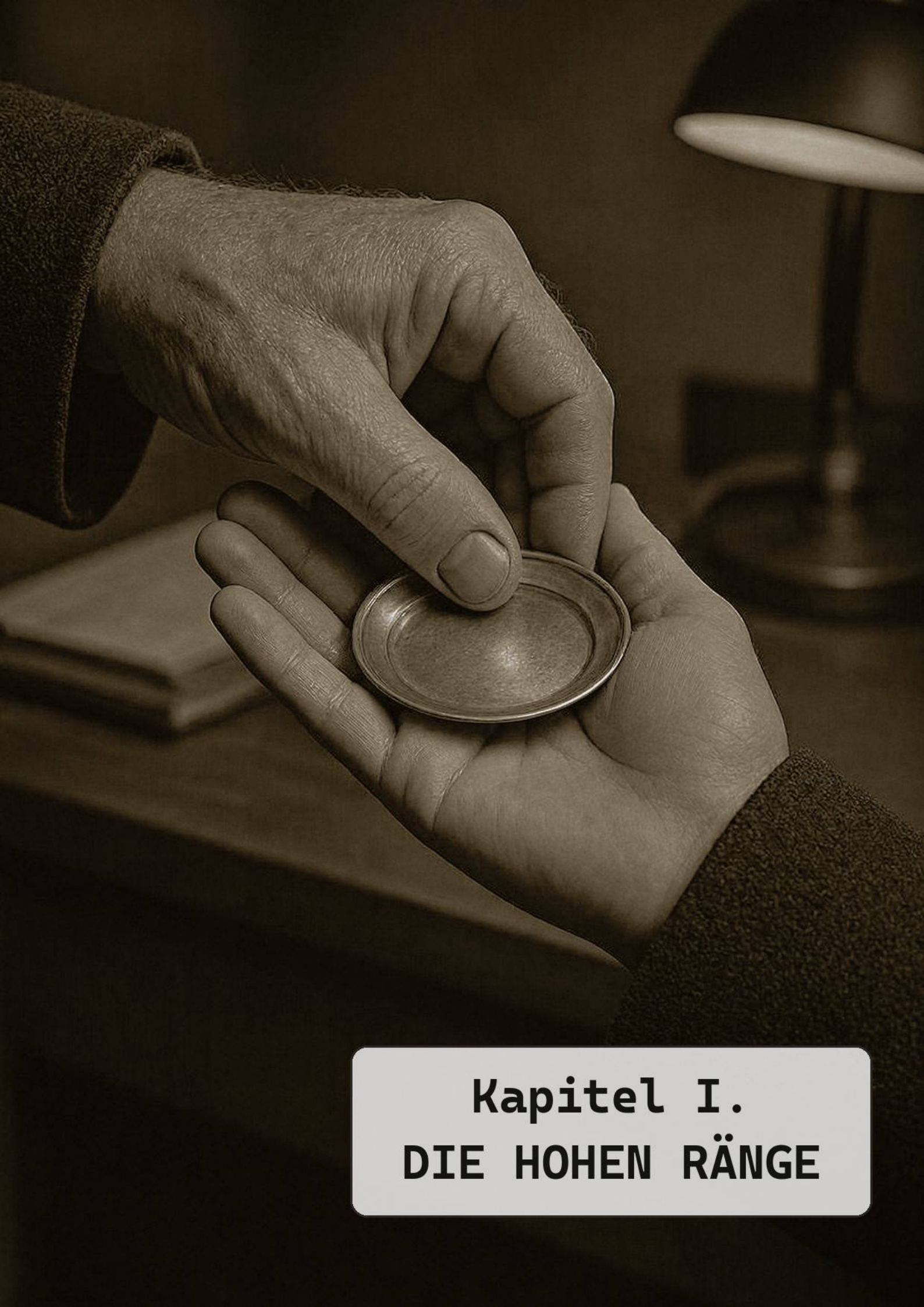
Thaumaturgen lernen **Grand Major Magica** (8 ME, Sehr schwer (4), 15 EP). Für Schulzauber brauchen sie außerdem einen Lehrer (Kapitel III).

Der Agent darf **Artefakte** anfordern, je nach Gefahr (Kapitel VI). Wer mehr Artefakte bei sich trägt, als seine WK beträgt, erleidet jede Szene 1 Belastung.

Die **Stufe IV** des Klassenbaums steht offen, 10 EP je Knoten. Der Soldier erreicht stattdessen Stufe III, die letzte seines Baums, und trägt bis zu 7 Stücke Silber.

Im Kollegium heißt er **Archivar**, im Taktischen Zweig **Unteroffizier**.

Er kann in jeder Zwischenzeit in den **Ruhestand** gehen und bleibt der Zelle als Kontakt der Stufe 2 erhalten (Kapitel VII).



Kapitel I.
DIE HOHEN RÄNGE

Die hohen Ränge

„Befördert wird man nicht an dem Tag, an dem es in der Akte steht. Befördert wird man an dem Tag, an dem ein Kadett fragt, was er tun soll, und man eine Antwort hat."
Kranich, Schattenoffizier, Taktischer Zweig

Über dem Agenten liegen drei Ränge. Sie bringen mehr Geld, mehr Zugang und mehr Verantwortung, und jeder von ihnen verändert, wie andere im Hort mit einem Agenten umgehen. Dieses Kapitel fasst zusammen, was Grundregelwerk, Arsenal und Klassenbücher über Senior-Agent, Veteran und Schattenoffizier sagen. Es beschreibt, was der Rang im Alltag heißt, und macht aus der Beförderung eine Szene.

Neue Regeln enthält es nicht, nur einen Ablauf für die Beförderung als Szene. Alle Werte, Kosten und Freigaben stehen so im Grundregelwerk, Kapitel III und Kapitel X.

Die Rangleiter

Rang	EP	Freigaben	Sold
Senior-Agent	50	Mächtige Psi-Kräfte, Major Magica, sehr seltene Ausrüstung	6.000 € im Monat, Zulage 1.500 € je Roter Akte
Veteran	100	Grand Major Magica, Zugang zu Artefakten	8.000 € im Monat, Zulage 2.500 € je Roter Akte
Schattenoffizier	175	Einblick in die Arbeit des Rates, eigene Zelle	12.000 € im Monat, Zulage 4.000 € je Roter Akte

Gezählt werden alle je erhaltenen EP, auch die bereits ausgegebenen. Ein Agent, der 52 EP erhalten und 49 davon ausgegeben hat, ist Senior-Agent. Freigaben wachsen mit: Ein Veteran hat alles, was ein Senior-Agent hat, ein Schattenoffizier alles, was ein Veteran hat. Die unteren Ränge, Kadett (0 EP) und Agent (20 EP), stehen im Grundregelwerk, Kapitel III.

Was die Freigaben kosten, legt das Grundregelwerk fest. Eine mächtige Kraft kostet 6 PSI, ist Schwer (3) und wird für 10 EP gelernt. Eine Major Magica kostet 5 ME, ist Schwer (3) und wird für 10 EP gelernt. Eine Grand Major Magica kostet 8 ME, ist Sehr schwer (4) und wird für 15 EP gelernt. Die Knoten der Klassenbäume kosten auf Stufe III 8 EP, auf Stufe IV 10 EP und auf Stufe V 12 EP, und jede Stufe steht erst mit dem passenden Rang offen: III ab Senior-Agent, IV ab Veteran, V ab Schattenoffizier.

Der Baum des Soldiers ist anders gebaut: Er hat nur drei Stufen, Stufe II ab Senior-Agent und Stufe III ab Veteran (Klassenbuch Soldier, Kapitel IV).

Eine typische Graue Akte bringt 5 bis 6 EP. Wer nachrechnet, kommt nach etwa neun Missionen zum Senior-Agent, nach etwa achtzehn zum Veteran und nach rund dreißig zum Schattenoffizier. Den Schattenoffizier erreicht nur, wer lange spielt und lange überlebt. Im Taktischen Zweig sagt man dazu, man werde nicht befördert, weil man gut ist, sondern weil man noch lebt.

Was sonst am Rang hängt

Nicht nur Kräfte und Zauber folgen dem Rang. Auch das **Anfordern** von Dienstausrüstung richtet sich nach ihm (Grundregelwerk, Kapitel X). Sehr seltene Ausrüstung gibt es ab Senior-Agent, mit Begründung und nach drei Tagen Wartezeit. Einzigartiges und Artefakte gibt es ab Veteran, je nach Gefahr. Die Wartezeit dafür bestimmt die Spielleitung. Eine eigene Stufe für Schattenoffiziere hat die Tabelle nicht. Vertrauen hebt eine Anforderung um höchstens eine Rangstufe, und nie bis zu einem Artefakt.

Der **Sold** steigt mit jedem Rang, ebenso die Zulage für jede Rote Akte. Eine Zulage für Schwarze Akten kennt das Grundregelwerk nicht. Dort gibt es Spesen, so viel wie nötig, und jede Quittung landet bei der Revision. Die Zwischenzeit-Handlung „Arbeiten" bringt einen halben Monatssold, und der wächst mit: 3.000 € für einen Senior-Agenten, 4.000 € für einen Veteranen, 6.000 € für einen Schattenoffizier.

Senior-Agent

Das Grundregelwerk beschreibt den Senior-Agenten so: „Erfahren, vertrauenswürdig, darf Kadetten anleiten." Es ist der erste Rang, bei dem O.D.I.N. nicht mehr nur fragt, ob jemand überlebt, sondern ob man ihm andere anvertrauen kann.

Im Alltag

Ein Senior-Agent ist im Hort bekannt. Der Rüstmeister kennt seinen Codenamen und seine Handschrift, die Krankenstation seine Narben. Wenn eine neue Zelle einzieht, erfährt er es vor den anderen, und oft wird er gebeten, ihr die Gänge zu zeigen.

Kadetten fragen ihn um Rat, auf dem Flur, in der Kantine, vor dem ersten Einsatz. Er darf sie anleiten, und ab diesem Rang darf er einen von ihnen als **Schützling** benennen, höchstens einen zugleich (Kapitel V). Der

Schützling ist eine Nichtspielerfigur mit eigenem Bogen, die mit ihrem Mentor wächst.

In der Einsatzbesprechung erwartet der Führungsoffizier, dass ein Senior-Agent die Akte schon gelesen hat und die richtigen Fragen stellt. Kommt ein Kadett neu in die Zelle, weist meist der Senior-Agent ihn ein.

Im eigenen Zweig öffnen sich die ersten Türen über der Zelle: die Konferenz der Investigators, Anträge an die Forschungsleitung der Scientists, der Klare Kristall für die Magister des Kollegiums (siehe „Die Ränge in den Zweigen“).

Freigaben, Sold und Zulagen

- **Mächtige Psi-Kräfte und Major Magica**, je 10 EP. Kapitel II und III bringen neue dazu.
- **Sehr seltene Ausrüstung** zum Anfordern, mit Begründung, nach drei Tagen.
- **Stufe III** des Klassenbaums, 8 EP je Knoten. Ein Soldier erreicht stattdessen Stufe II seines Baums, 6 EP je Modul.
- **Sold** 6.000 € im Monat, Zulage 1.500 € je Roter Akte.

Pflichten

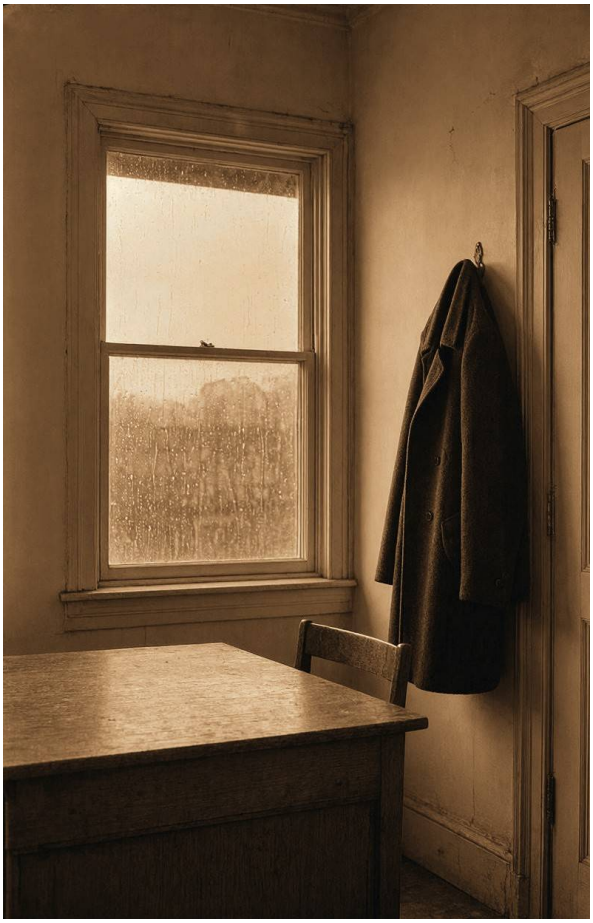
Das Grundregelwerk nennt nur eine Befugnis: Er darf Kadetten anleiten. In der Praxis wird daraus eine Pflicht, und andere kommen dazu. Ein Kadett, der mit seiner Zelle ausrückt, ist sein Kadett, ob er ihn benannt hat oder nicht. Wer eine Fertigkeit auf 3 oder höher beherrscht, ist Lehrer im Sinne des Grundregelwerks, und ein Senior-Agent wird öfter darum gebeten als andere. Und sein Bericht ist der, den der Führungsoffizier zuerst liest.

Anrede

Codenamen bleiben. Niemand sagt im Einsatz „Senior-Agent“, und im Hort sagt es auch kaum jemand. Kadetten siezen ihn meist, bis er ihnen das Du anbietet. Im Kollegium ist er **Magister** und wird von Adepten gesiezt, gleich welchen Rang sie in der Zelle haben. Im Taktischen Zweig heißt er **Truppführer**.

Was er mehr weiß

Etwas mehr von jeder Akte. Der Führungsoffizier sagt ihm manchmal, was er den anderen noch nicht sagt, und erwartet, dass er es für sich behält. Er kennt mehr Namen in seinem Zweig, mehr Gerüchte aus mehr Kantinen, und er weiß, welche davon man glauben kann. Über den Rat weiß er nicht mehr als ein Kadett. Er kennt seinen Hort und vielleicht einen zweiten.



Veteran

Das Grundregelwerk: „Hat Dinge gesehen, über die er nicht spricht. Zugang zu Artefakten.“ Der Rang hat nichts mit der Subklasse Nanotech Veteran des Soldiers zu tun. Ein Nanotech Veteran kann Kadett sein, und ein Veteran kann jede Klasse haben.

„Ein Veteran erzählt keine Geschichten. Er erzählt, wo die Tür war, und wie lange es gedauert hat.“
Findling, Veteran, Taktischer Zweig

Im Alltag

Den Veteranen kennt man im Hort, auch wer nie mit ihm im Einsatz war. Rüstmeister, Kristallmeister und Laborleiter wissen, was er zuletzt angefordert hat und in welchem Zustand es zurückkam. Im Archiv ist er kein Besucher mehr, sondern jemand, der unterschreibt. Die Regel bleibt dieselbe wie für alle: Zugang nur mit Freigabe, Verlassen nur nach Durchsuchung.

Zu ihm kommen Kadetten, und es kommen Senior-Agenten anderer Zellen. Sie fragen, wie man eine Akte liest, die schwarz werden könnte, und was man mit einem Artefakt tut, das sich anders verhält als

beschrieben. Viele Veteranen führen einen Schützling. Einige führen im Lauf der Jahre mehrere, nacheinander.

In der Einsatzbesprechung spricht der Führungsoffizier mit einem Veteranen oft vorher, allein. Nicht, um ihm mehr zu sagen, sondern um zu hören, was er denkt.

Freigaben, Sold und Zulagen

- **Grand Major Magica**, 15 EP. Kapitel III bringt Schulzauber dazu.
- **Artefakte**, je nach Gefahr (Grundregelwerk, Kapitel X, und Kapitel VI). Ein Totenkopf: Veteran. Zwei: mit Begründung. Drei: mit Genehmigung des Zweigs. Vier: nur mit Schwarzer Akte. Fünf: nie. Wer mehr Artefakte bei sich trägt, als seine WK beträgt, erleidet jede Szene 1 Belastung.
- **Stufe IV** des Klassenbaums, 10 EP je Knoten. Der Soldier erreicht stattdessen Stufe III, die letzte seines Baums, 8 EP je Modul. Mit dem Rang erhält er ein Stück Silber und trägt nun bis zu 7 Stücke.
- **Sold** 8.000 € im Monat, Zulage 2.500 € je Roter Akte.
- **Ruhestand** ist ab jetzt in jeder Zwischenzeit möglich. Der Agent bleibt der Zelle als Kontakt der Stufe 2 erhalten (Kapitel VII).

Pflichten

Wer ein Artefakt anfordert, unterschreibt dafür. Er trägt es, er zahlt seinen Preis, wenn er es benutzt, und er bringt es zurück. Ein Artefakt, das zu spät zurückkommt, kostet die Zelle Vertrauen. Ein verlorenes Artefakt wird zur Schwarzen Akte.

Die zweite Pflicht steht schon in der Beschreibung des Rangs: nicht sprechen. Ein Veteran hat Dinge gesehen, die in keinem Bericht stehen oder in einem, den niemand mehr lesen darf. Er trägt sie mit sich. Kapitel VII beschreibt, was das für Schwarze Akten heißt.

Dazu kommen Aufgaben, die niemand anordnet und jeder erwartet: Lehrer sein, Kadetten fremder Zellen einschätzen, bei der Revision aussagen, wenn sie nach einem alten Einsatz fragt.

Anrede

Codename, wie immer. Im Kollegium ist er **Archivar**, im Taktischen Zweig **Unteroffizier**. Wer aus einer Armee kommt, behält dort oft seinen alten Dienstgrad als Anrede. Unter Agenten gilt eine ungeschriebene Regel: Einen Veteranen fragt man nicht nach seinen alten Einsätzen. Er erzählt, wenn er will.

Was er mehr weiß

Mehr, als er sagen darf. Er kennt Archive von innen und Gegenstände, die dort liegen. Er kennt die Namen von Agenten, die in keiner Zelle mehr stehen. Er hat vielleicht eine Schwarze Akte in der Hand gehalten und weiß, wie wenig darin stand.

Über den Rat weiß er wenig mehr als andere. Was er gesehen hat, darf er meistens nicht erzählen. Was er nicht gesehen hat, erfährt er auch als Veteran nicht.

Schattenoffizier

Das Grundregelwerk: „Führt eine eigene Zelle und erhält Einblick in die Arbeit des Rates.“ Und an anderer Stelle: „Agenten, die den Rang eines Schattenoffiziers erreichen, erfahren mehr. Was genau, darüber schweigen sie.“

Im Operativen Zweig hält man es nicht für einen Zufall, dass der höchste Rang von O.D.I.N. diesen Namen trägt. Man sagt dort leise, der Rat sei der Operative Zweig, der zu lange im Dienst geblieben ist (Klassenbuch Agent, Kapitel III).

Im Alltag

Ein Schattenoffizier kennt mehr Stützpunkte als ein Agent, aber nicht alle. Er kennt mehr Führungsoffiziere, und einige von ihnen rufen ihn an, wenn sie nicht weiterwissen.

Er erhält eine **eigene Zelle**. Am Tisch heißt das: Sein Spieler kann ihn zum Führungsoffizier einer neuen Zelle machen. Die Spieler erschaffen dann frische Kadetten, und der alte Agent wird eine Figur der Welt, eine Stimme am Telefon und ein Name in der Akte. Er kann auch in seiner alten Zelle bleiben, als ihr ranghöchstes Mitglied, bis er den Schritt tut. Wie das geht, beschreibt Kapitel V.

Er erhält **Einblick in die Arbeit des Rates**, zum ersten Mal mit der Beförderung, danach wieder nach jeder Schwarzen Akte, an der er beteiligt war. Kapitel VII beschreibt die Form: eine Einladung, ein Ort ohne Namen, ein Gespräch, eine Akte, ein Schweigen. Was er dort sieht, entscheidet die Spielleitung.

Seine Unterschrift hat Gewicht. Artefakte des Chors werden nur an Veteranen ausgegeben und nur mit der Unterschrift eines Schattenoffiziers (Klassenbuch Psion, Kapitel VI). Wer den Rang hat, wird darum gebeten, und er muss entscheiden, ob er unterschreibt.

In der Einsatzbesprechung sitzt er manchmal auf der anderen Seite des Tisches. Führt er eine eigene Zelle, ist er es, der die Akte übergibt und später liest, was zurückkommt.

Freigaben, Sold und Zulagen

- **Einblick in die Arbeit des Rates** und **eigene Zelle** (Kapitel V und VII).
- **Stufe V** des Klassenbaums, die Meisterschaft, 12 EP je Knoten. Der Soldier hat keine Stufe V. Er erhält mit dem Rang ein Stück Silber, darf nun 8 Stücke tragen und kann damit den Vollharnisch erreichen (Klassenbuch Soldier, Kapitel V).
- Beim Anfordern gilt, was für Veteranen gilt. Auch für einen Schattenoffizier gibt es Artefakte mit vier Totenköpfen nur mit Schwarzer Akte und mit fünf nie.
- **Sold** 12.000 € im Monat, Zulage 4.000 € je Roter Akte.
- **Ruhestand** als Kontakt der Stufe 3 (Kapitel VII).

Pflichten

Führen, wenn er eine Zelle übernimmt. Wer führt, schützt seine Zelle oder opfert sie, und die meisten liegen irgendwo dazwischen. Das Grundregelwerk sagt das über jeden Führungsoffizier.

Unterschreiben. Was er abzeichnet, verantwortet er, auch wenn ein anderer es trägt.

Auswählen. Im Operativen Zweig werden Assassins nicht rekrutiert, sondern von einem Schattenoffizier ausgewählt, der sie lange beobachtet hat (Klassenbuch Agent, Kapitel IX). Wer den Rang hat, beobachtet also auch.

Schweigen. Was ein Schattenoffizier beim Einblick erfährt, teilt er nicht mit der Zelle, außer die Spielleitung erlaubt es. Bricht er das Schweigen, entscheidet die Spielleitung über die Folgen (Kapitel VII).

Anrede

Codename, auch hier. Im Kollegium ist er **Siegelwahrer**, im Taktischen Zweig **Offizier**. Im Hort trägt ein Schattenoffizier kein Abzeichen. Kadetten erkennen ihn nicht daran, wie er aussieht, sondern daran, wie der Rüstmeister mit ihm redet. Wer ihn in der Öffentlichkeit mit seinem Rang anspricht, tut das einmal.

Was er mehr weiß, und was nicht

Er weiß, dass der Rat arbeitet und in welcher Form er einen Schattenoffizier daran teilhaben lässt. Er weiß, dass es Akten gibt, die er nicht lesen wird. Er kennt mehr Namen, mehr Orte und mehr Gründe, und die meisten Antworten, die er bekommt, sind neue Fragen.

Er weiß nicht alles. Kein Rang öffnet die ganze Organisation. Auch ein Schattenoffizier kennt die Struktur von O.D.I.N. nur in Bruchstücken, nur sind seine Bruchstücke größer. Was genau er erfährt, steht nicht in diesem Band.

Die Ränge in den Zweigen

Innerhalb der Zweige gelten die Ränge von O.D.I.N., aber jeder Zweig hat eigene Namen und eigene Bräuche dafür. Kapitel IV geht auf jede Klasse ausführlich ein. Hier steht das Nötigste.

Rang	Kollegium	Taktischer Zweig	Silber, höchstens
Senior-Agent	Magister	Truppführer	5
Veteran	Archivar	Unteroffizier	7
Schattenoffizier	Siegelwahrer	Offizier	8

Operativer Zweig. Mit jedem Rang darf ein Agent mehr Legenden führen, und tiefere (Klassenbuch Agent, Kapitel V). Erfahrene Agenten tragen trotzdem selten alle, die ihr Rang erlaubt. Sie wissen, was jede einzelne kostet.

Wissenschaftlicher Zweig. Ein Scientist hat zwei Vorgesetzte: seinen Führungsoffizier und den Laborleiter seines Horts. Sehr seltene Ausrüstung des Zweigs bekommt er ab Senior-Agent und nur mit Zustimmung der Forschungsleitung (Klassenbuch Scientist, Kapitel VI). Mit dem Rang wächst die Zahl der Prototypen, die er führen darf, und ihre Reife (Klassenbuch Scientist, Kapitel V).

Psionik-Kern. Der Chor kennt keine Titel. Sehr seltene Helmmodelle stehen ab Senior-Agent offen (Klassenbuch Psion, Kapitel V). Das höchste Lob des Chors ist kein Rang: Wer seit Jahrzehnten im Dienst ist, heißt dort „einer von Solberg“. Manche Schattenoffiziere hören es nie, manche Veteranen schon.

Arkaner Zweig. Die Titel des Kollegiums werden dort ernster genommen als die Ränge von O.D.I.N. (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel II). Ein Magister darf einen Klaren Kristall anfordern, und ein Archivar genehmigt Resonanzkristalle für andere (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel V). Der Archivar erfährt außerdem, wo die Schwarze Bibliothek liegt. Ein Siegelwahrer trägt den höchsten Titel des Kollegiums. Der Titel macht ihn aber nicht zum Vertrauten der älteren Siegelwahrer. Was sie ihm zeigen und was sie ihm verschweigen, entscheidet die Spielleitung.

Taktischer Zweig. Soldiers verwenden untereinander militärische Dienstgrade (Klassenbuch Soldier, Kapitel II).

Mit jedem Rang erhält ein Soldier ein Stück Silber, und der Rang bestimmt, wie viele Stücke er höchstens trägt (Klassenbuch Soldier, Kapitel V). Beim Appell liest der Truppführer oder der ranghöchste Soldier die Namen vor.

Ermittlungszweig. Ab Senior-Agent darf ein Investigator einmal im Kampagnenjahr an der Konferenz teilnehmen (Klassenbuch Investigator, Kapitel VI). Artefakte des Zweigs gibt es ab Veteran und nur mit Unterschrift in der Registratur. Mit dem Rang wächst die Zahl der offenen Akten, die er tragen darf, und die Zahl ihrer Fäden (Klassenbuch Investigator, Kapitel V).

Die Beförderung als Szene

Nach den Regeln geschieht eine Beförderung von selbst: Die Summe der EP erreicht die Schwelle, und der Rang steigt. Am Tisch soll sie mehr sein als eine neue Zeile auf dem Bogen. Eine Beförderung ist eine Szene, keine Verwaltung.

Ein neuer Rang bringt, was O.D.I.N. in solchen Momenten immer bringt: eine Zeremonie oder bewusst keine. Ein Gespräch mit dem Führungsoffizier. Ein Zeichen, das zur Klasse passt, etwa ein Stück Silber für den Soldier, eine neue Legende für den Agenten, einen neuen Kreis im Kollegium. Einen Zugang, der gestern noch verschlossen war. Und manchmal eine Wahrheit, die man als Kadett nicht erfahren hätte. Ob die Szene eine solche Wahrheit enthält und welche, entscheidet die Spielleitung. Dieser Band nennt keine.

REGEL: BEFÖRDERUNG

Der Rang eines Agenten steigt, sobald die Summe aller EP, die er je erhalten hat, die Schwelle des nächsten Rangs erreicht: 50 EP für Senior-Agent, 100 EP für Veteran, 175 EP für Schattenoffizier. Ausgegebene EP zählen mit.

Die Spielleitung kann die Beförderung in der nächsten Zwischenzeit als Szene spielen lassen. Sie rechnet die Szene dann nicht auf die zwei Handlungen der Zwischenzeit an.

Neue Freigaben gelten ab der nächsten Mission. Sold und Zulage des neuen Rangs gelten ab der nächsten Gutschrift.

EP werden weiter ausgegeben, wie das Grundregelwerk es vorsieht: nach der Mission. Was ein Agent mit seinem neuen Rang kaufen darf, darf er also schon kaufen, bevor die Szene gespielt ist. Einsetzen kann er es, wie alles andere, ab der nächsten Mission.

Die Szene spielen

Die Szene ist kurz. Fünf Minuten reichen, zehn sind viel. Sie spielt zu Beginn der Sitzung, mit den anderen Handlungen der Zwischenzeit, vor der Einsatzbesprechung.

Der Spieler darf sagen, was er sich wünscht: wer dabei sein soll, wo es geschieht, ob die Zelle zusieht. Die Spielleitung wählt einen Anlass aus den Tabellen unten oder würfelt einen W6. Kapitel IV bietet für jede Klasse eine eigene Beförderungsszene. Beide lassen sich verbinden: der Anlass aus diesem Kapitel, das Zeichen aus Kapitel IV.

Die anderen Spieler dürfen mitspielen, als ihre Agenten oder als Figuren im Hort: der Rüstmeister, ein Kadett, die Archivarin. Eine Beförderung ist einer der wenigen Momente, in denen O.D.I.N. einem Agenten sagt, dass er gut war. Sie darf sich so anfühlen, auch wenn sie in einem Kellerflur stattfindet.

AUS DEN AKTEN

O.D.I.N. / HORT-3 / PERSONALVERMERK

Codename: KRANICH

Rang bisher: Veteran. Rang neu: Schattenoffizier.

Grundlage: Dienstzeit und Einsätze laut Akte.

Anmerkung Führungsoffizier: Hat nicht gefragt, was sich ändert. Ich habe es ihr trotzdem gesagt. Sie hat genickt und ist zur Waffenkammer gegangen, um ihr Magazin zurückzugeben.

Anmerkung Revision: keine.

Senior-Agent: Wie die Beförderung kommt

W6	Anlass
1	Der Führungsoffizier übergibt beim Nachbericht wortlos einen neuen Dienstausweis. Die Zelle merkt es erst, als der Rüstmeister beim nächsten Besuch eine Frage weniger stellt.
2	Ein Kadett steht vor der Tür und sagt, er sei zugeteilt. Die Beförderung hat noch niemand ausgesprochen. Der Kadett weiß es aus der Kantine.
3	Die Ausbilderin bittet den Agenten, eine Übung für Kadetten zu leiten. Danach sagt sie ihm, dass das die Prüfung war und dass er bestanden hat, weil er zweimal abgebrochen hat.

W6	Anlass
4	Die Revision lädt zu einem Gespräch über die letzte Mission. Am Ende schiebt der Revisor ein Formular über den Tisch: eine neue Freigabe, zu unterschreiben, in dreifacher Ausfertigung.
5	Ein Anruf mitten in der Nacht, eine Stimme, die sich nicht vorstellt: „Glückwunsch. Ab morgen dürfen Sie mehr unterschreiben.“ Aufgelegt.
6	Die Zelle sitzt nach der Mission in einer Kneipe, die nichts mit O.D.I.N. zu tun hat. Der Führungsoffizier kommt unangekündigt, bezahlt die Runde und legt einen Umschlag auf den Tisch.

Veteran: Wie die Beförderung kommt

W6	Anlass
1	Die Archivarin führt den Agenten durch einen Gang, den er noch nie gesehen hat, bleibt vor einem leeren Fach stehen und sagt: „Das hier kam nicht zurück. Merken Sie sich, wie leer es aussieht.“ Dann gibt sie ihm den Stift.
2	Nach der Beerdigung eines alten Agenten, den er kaum kannte, nimmt ihn ein Fremder beiseite. Der Tote hat ihn vor Jahren für diesen Rang vorgeschlagen. Er wollte es ihm selbst sagen.
3	Der Führungsoffizier bestellt ihn zu einem Spaziergang. Eine Stunde lang redet er über nichts. Am Ende fragt er: „Worüber sprechen Sie nicht?“ Wer antwortet, ist befördert. Wer schweigt, auch.
4	Der Zweig richtet die Zeremonie aus, wie er es seit Jahrzehnten tut: ein Appell, ein Kreis, eine Nacht in der Werkstatt (Kapitel IV). Die Zelle darf zusehen, nicht mitreden.
5	Die Beförderung erreicht ihn auf der Krankenstation, wo er nach der Mission noch liegt: eine Mappe, ein Strauß Blumen ohne Karte und eine Schwester, die ihn plötzlich siezt.
6	Ein Veteran aus einer anderen Zelle bittet ihn um Hilfe bei einer Akte. Erst am Ende des Gesprächs wird klar, dass der andere ihn nicht um Hilfe gebeten, sondern geprüft hat. Er gratuliert und geht.

Schattenoffizier: Wie die Beförderung kommt

W6	Anlass
1	Die Einladung zum ersten Einblick in die Arbeit des Rates (Kapitel VII) ist zugleich die Beförderung. Niemand sagt das Wort. Er versteht es auf dem Rückweg.
2	Der Führungsoffizier übergibt ihm eine Mappe: die Akten von Kadetten, die eine Zelle brauchen. Auf dem obersten Blatt ist ein Foto, das er kennt.
3	Die Kantine weiß es vor ihm. Als er hereinkommt, wird es leiser, und ein alter Soldier steht auf, ohne zu sagen, warum.
4	Ein Wagen holt ihn ab und fährt eine Stunde durch die Stadt. Der Fahrer spricht nicht. Auf dem Rücksitz liegen ein Schlüssel, eine Hortnummer und eine Telefonnummer, die er auswendig lernen soll.
5	Ein Schattenoffizier, der aus dem Dienst geht, lädt ihn zum Essen ein und schiebt ihm am Ende ein Notizbuch über den Tisch. „Ab jetzt rufen die Leute Sie an. Hier steht, wer lügt.“
6	Nichts geschieht. Keine Zeremonie, kein Gespräch. Nur der Sold ändert sich, und nach drei Wochen merkt er, dass niemand mehr seine Berichte mit Rückfragen zurückschickt.

Was sich danach ändert

Eine Beförderung verändert mehr als den Bogen. Nach der Szene würfelt der Spieler einmal auf diese Tabelle oder wählt. Das Ergebnis hat keine Spielwerte. Es ist ein Faden für die nächsten Zwischenzeiten.

W6	Was sich danach ändert
1	Jemand aus der Ausbildung, mit dem er früher offen geredet hat, redet jetzt vorsichtiger. Oder gar nicht mehr.
2	Der Anker bemerkt es: mehr Geld, weniger Zeit, ein zweites Telefon. Die Familie fragt, ob es bei der Versicherung eine Beförderung gab.
3	Ein Kadett im Hort fragt ihn um Rat, zum ersten Mal. Es bleibt nicht beim ersten Mal.
4	Der Rüstmeister zählt bei der Rückgabe nicht mehr nach. Oder er zählt jetzt zweimal. Der Agent weiß nicht, was von beidem schlimmer ist.
5	Eine Karte ohne Absender, nur sein Codename und ein Datum. Irgendjemand, der den Rang vor ihm hatte, hat davon gehört.
6	Die erste Nacht schläft er schlecht. Nicht aus Freude. Ab jetzt steht sein Name unter Dingen, die andere tragen müssen.

Wenn eine Zelle ungleich wächst

Nicht alle Agenten einer Zelle steigen gleich schnell auf. Ein Agent fällt, und sein Nachfolger beginnt als Kadett. Ein Spieler fehlt an mehreren Abenden. Einer findet mehr Fäden als die anderen. Nach einigen Jahren sitzen ein Veteran, zwei Senior-Agenten und ein Kadett am selben Tisch. Das ist kein Fehler. Es ist O.D.I.N., wie es ist.

Die folgenden Ratschläge führen keine neuen Regeln ein. Sie zeigen, wie die vorhandenen mit ungleichen Rängen zusammenspielen.

Die Befehlskette im Einsatz

Das Grundregelwerk legt nicht fest, wer im Einsatz das Kommando hat. Der Rang ist ein Hinweis, kein Befehl. Die Klassenbücher kennen andere Ordnungen. Ein Truppführer darf einen Trupp führen, auch wenn er in der Zelle nicht der Ranghöchste ist. Die meisten Zellen lösen das pragmatisch: Wenn geschossen wird, hat der Soldier das Kommando (Klassenbuch Soldier, Kapitel II). Im Kollegium siezt ein Adept den Magister, auch wenn der Adept den höheren Rang hat.

Für die Spieler: Am besten klärt die Zelle vor der Mission, wer was entscheidet. Oft reicht ein Satz: Draußen entscheidet der Veteran, drinnen die Investigatorin, und wenn geschossen wird, der Soldier. Wer den höheren Rang hat, darf es vorschlagen. Er muss es nicht bestimmen.

Für die Spielleitung: Wenn es darauf ankommt, benennt der Führungsoffizier einen Einsatzleiter. Das ist oft der Ranghöchste, aber nicht immer. Ein Führungsoffizier, der einen Senior-Agenten über einen Veteranen setzt, hat einen Grund, und die Zelle wird ihn wissen wollen.

Anfordern bei ungleichen Rängen

Anfordern richtet sich nach dem **Rang des Anfordernden**. Ein Kadett bekommt Häufiges, ein Veteran bekommt Artefakte. Vertrauen gehört der ganzen Zelle, aber eine Anforderung über den Rang hinaus hebt immer den Rang dessen, der anfordert, um höchstens eine Stufe, und nie bis zu einem Artefakt. Ein Kadett erreicht mit einem Punkt Vertrauen also Seltenes, kein Sehr Seltenes.

Wer anfordert, unterschreibt. Wer unterschreibt, haftet: für Verlust, für Beschädigung, für ein Artefakt, das zu spät zurückkommt. Das Grundregelwerk sagt, wer ein Artefakt bekommt, nicht, wer es im Einsatz in der Hand hält. Wer es benutzt, zahlt seinen Preis, gleich welcher Klasse er angehört. Reicht ein Veteran es an einen Kadetten weiter, bleibt es trotzdem seine Unterschrift, und bei der Rückgabe fragt das Archiv ihn (Kapitel VI).

Jeder hat seine Szene

Ein Kadett neben einem Veteranen kann sich klein fühlen. Die Spielleitung kann dagegen etwas tun. Ein Kadett hat ein Gesicht, das niemand kennt, und keine Akte, die jemand gelesen hat. Er darf Fehler machen, die einem Veteranen niemand verzeiht. Weiße Akten dienen oft der Ausbildung von Kadetten. Eine solche Akte, in der der Veteran nur beobachtet, ist ein guter Abend.

Umgekehrt sollte ein Veteran nicht jede Szene gewinnen, nur weil er die besseren Werte hat. Die hohen Ränge bringen Verantwortung. Gute Szenen für ihn sind die, in denen er entscheiden muss, wen er schützt, was er unterschreibt und was er verschweigt.

Hat ein Senior-Agent oder Veteran in der Zelle einen Schützling, liegt es nahe, dass ein neuer Kadett der Zelle sein Schützling wird. Scheidet der Mentor aus, kann sein Spieler den Schützling übernehmen (Kapitel V und VII).

Was einer weiß und die anderen nicht

Mit dem Rang wächst das, worüber ein Agent schweigen muss. Ein Veteran hat Dinge gesehen, über die er nicht spricht. Ein Schattenoffizier schweigt über das, was er beim Einblick erfährt.

Am Tisch ist das eine Frage des Vertrauens unter den Spielern. Die Spielleitung kann einem Spieler etwas unter vier Augen sagen oder auf einem Zettel geben. Die anderen Spieler dürfen wissen, dass es etwas gibt. Ihre Agenten dürfen fragen, drängen, misstrauen. Der Spieler entscheidet, wie sein Agent damit umgeht, und trägt die Folgen. Solche Geheimnisse sind kein Hindernis für das Spiel. Sie sind einer der Gründe, warum man hohe Ränge spielt.

Erreicht ein Agent den Rang Schattenoffizier, während die anderen noch Senior-Agenten oder Veteranen sind, stellt sich die Frage nach der eigenen Zelle früher, als der Zelle lieb ist. Er kann bleiben, oder er kann gehen und eine neue führen. Kapitel V beschreibt beide Wege.

BEISPIEL: EINE ZELLE, DREI RÄNGE

Findling (Soldier) ist Veteran, Schlehe (Investigatorin) ist Senior-Agentin. Espe ist nach dem Tod eines Mitglieds als Kadettin in die Zelle gekommen. Die Zelle hat Vertrauen 3.

Für die nächste Graue Akte fordert Findling ein Artefakt mit einem Totenkopf an. Er bekommt es, weil er Veteran ist, und er unterschreibt dafür. Schlehe fordert sehr seltene Ausrüstung an, mit Begründung, und wartet drei Tage. Espe möchte ein Gerät, das sehr selten ist. Mit einem Punkt Vertrauen käme sie eine Stufe über ihren Rang, also an Seltenes, mehr nicht. Schlehe nimmt das Gerät deshalb in ihre eigene Anforderung auf, mit Begründung, und unterschreibt dafür.

Vor dem Einsatz einigen sich die drei: Im Gebäude hat Schlehe das Sagen, sobald geschossen wird, Findling. Espe geht als Erste hinein, weil niemand ihr Gesicht kennt.

Kapitel II.
MÄCHTIGE KRÄFTE

Was eine mächtige Kraft ist

„Die kleinen Kräfte lernst du in der Ausbildung. Die großen lernst du von jemandem, der sie überlebt hat."
Kamille, Veteranin, Psionik-Kern

Eine mächtige Kraft ist das Größte, was ein Psion mit einer einzigen Probe tun kann. Sie hebt ein Auto, hält eine verwundete Zelle zusammen oder schließt den eigenen Geist gegen alles, was draußen wartet. Sie ist teuer, sie ist schwer, und sie steht erst offen, wenn ein Psion lange genug im Dienst ist, um sie zu tragen.

Dieses Kapitel fasst zusammen, was für mächtige Kräfte gilt, stellt acht neue vor und gibt der Spielleitung Rat für den Tisch. Die Regeln, auf die es sich stützt, stehen im Grundregelwerk (Kapitel III und VIII) und im Klassenbuch Psion (Kapitel IV). Keine davon wird hier geändert.

Kosten und Freigabe

Für jede mächtige Kraft gilt dasselbe, egal aus welchem Band sie stammt.

Merkmal	Regel	Quelle
Kosten	6 PSI, auch wenn die Probe misslingt	Grundregelwerk, Kapitel VIII
Schwierigkeit	Schwer (3)	Grundregelwerk, Kapitel VIII
Freigabe	ab dem Rang Senior-Agent (50 EP)	Grundregelwerk, Kapitel III
Erlernen	10 EP, sofort nach der Mission	Grundregelwerk, Kapitel III
Bei der Erschaffung	keine	Grundregelwerk, Kapitel VIII

Alles andere gilt wie bei jeder Psi-Kraft. Die Probe verwendet das Attribut und die Fertigkeit, die in der Klammer stehen. Ohne Fokusgerät ist sie um eine Stufe schwerer, eine mächtige Kraft also Sehr schwer (4). Richtet sich die Kraft gegen den Geist eines unwilligen Ziels, leistet es mit WK + Geistige Widerstandskraft Widerstand. Fehlen PSI, darf der Psion überziehen, und jeder fehlende Punkt wird zu 1 Belastung. Ein Patzer führt auf die Tabelle „Rückkopplung". Alles das steht im Grundregelwerk, Kapitel VIII.

Die meisten Psionen haben zwischen 11 und 16 PSI. Zwei mächtige Kräfte leeren den Vorrat fast ganz. Eine dritte vor der nächsten Ruhepause kostet Belastung, und zwar viel. Darin liegt die Grenze dieser Kräfte.

Im Chor weitergegeben

Die meisten kleinen und mittleren Kräfte lernt ein Psion in der Ausbildung, nach Übungen, die seit Dr. Mareks Zeiten aufgeschrieben sind. Die mächtigen Kräfte stehen in keinem Lehrplan für Kadetten. Das Klassenbuch Psion sagt es knapp: Einige Kräfte werden nicht in der Ausbildung gelehrt, sondern im Chor weitergegeben, und die Spielleitung kann verlangen, dass ein Psion erst einen Lehrer findet.

Im Chor heißt das: Jemand zeigt es einem. Eine Kraft lässt sich nicht erklären wie ein Schloss oder ein Gewehr. Der Lehrer öffnet seine Wand, setzt die Kraft ein, und der Schüler spürt, wie es sich anfühlt. Dann versucht er es selbst, meist mehrmals, meist unter Aufsicht. Die EP gibt er aus wie üblich. Ob er vorher einen Lehrer braucht und wer das sein kann, entscheidet die Spielleitung. Oft ist die Suche danach eine Szene wert.

W6	Wer die Kraft zeigt
1	Der alte Ausbilder. Er hat gewartet, bis der Psion von selbst danach fragte, und sagt, er habe mit der Frage früher gerechnet.
2	Ein Veteran aus einer fremden Zelle, bekannt nur unter seinem Codenamen. Sie treffen sich dreimal, jedes Mal in einem anderen Hort.
3	Ein Psion, der die Kraft selbst nicht mehr einsetzt. Er zeigt sie einmal und bittet darum, nicht nach dem Grund zu fragen.
4	Der Beobachter vermittelt den Kontakt. Er sitzt beim Unterricht dabei und schreibt mit.
5	Ein Healer, der den Psion nach einem schweren Einsatz gepflegt hat. Er meint, der Psion werde die Kraft bald brauchen.
6	Ein Kollege aus der eigenen Zelle. Er kann die Kraft selbst erst seit Kurzem und erklärt sie schlecht, aber ehrlich.

Hauptgabe und Nebengabe

Jeder Psion hat eine Hauptgabe, die psionische Fertigkeit seiner Subklasse, und vier Nebengaben. Eine Nebengabe erhält bei der Erschaffung höchstens 2 eigene Punkte und steigt durch Erfahrung höchstens auf 4 (Grundregelwerk, Kapitel V). Das Grundregelwerk sagt dazu in Kapitel VIII: Kräfte, die eine Nebengabe nutzen, sind wählbar, gelingen aber seltener. Das ist gewollt.

Wie viel seltener, zeigt die Wahrscheinlichkeitstabelle im Grundregelwerk, Kapitel II. Ein Veteran mit 5 + 5 Würfeln schafft Schwer (3) in 86 von 100 Fällen. Mit 4 + 4

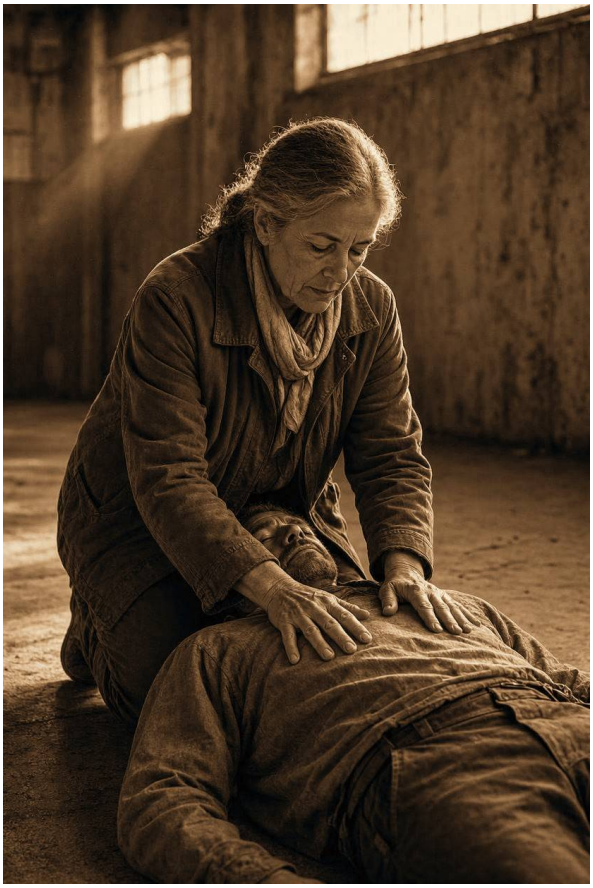
Würfeln, dem Höchstwert einer Nebengabe bei einem Attribut von 4, sind es 72. Mehr als jeder vierte Versuch misslingt also, und die 6 PSI sind trotzdem fort.

Zwei Fertigkeiten sind keine Gaben. Psi-Kampf steht allen Psionen frei (Grundregelwerk, Kapitel V). Konzentration ist eine allgemeine Fertigkeit, die jeder Agent lernen kann und die bei Psionen zu den Kernfertigkeiten gehört. Für Kräfte auf diesen beiden Fertigkeiten gibt es keine Hauptgabe und keine Grenze bei 4. Sie gelingen einem Telepathen so gut wie einem Elementaristen.

Kräfte ohne Besitzer

Mächtige Kräfte gehören keiner Subklasse. Sie hängen an der Fertigkeit, nicht an der Akte. Die Kräfte in diesem Kapitel stehen deshalb unter ihren Fertigkeiten und nicht unter den Subklassen, auch wenn jede Subklasse mindestens eine davon als ihre eigene betrachtet. Ein Telekinet mit Psychischer Heilung 3 darf Tiefe Heilung lernen. Er würfelt nur weniger Würfel als ein Healer. Die Belastung, die bei der Kraft steht, erleidet er ebenso.

Im Chor sieht man das mit gemischten Gefühlen. Healer geben ihre Kräfte ungern an Psionen weiter, die nicht wissen, wie schwer fremder Schmerz wiegt. Telepathen fragen jeden, der die Innere Befragung lernen will, warum er sie braucht, und hören genau hin, was er dabei denkt. Die Regeln verbieten nichts davon. Die Lehrer entscheiden trotzdem, wen sie unterrichten, und die Spielleitung spielt die Lehrer.



Die neuen Kräfte (6 PSI, Schwer)

Die folgenden acht Kräfte ergänzen die Listen aus dem Grundregelwerk, Kapitel VIII, und dem Klassenbuch Psion, Kapitel IV. Sie werden wie dort erlernt. Psychische Heilung und Elementarkontrolle erhalten je zwei, weil es für sie bisher kaum mächtige Kräfte gab. Die übrigen Gaben erhalten je eine, Konzentration ebenfalls eine.

Telepathie

Innere Befragung (WK + Telepathie, Berührung, eine Minute). Der Psion stellt bis zu drei Fragen, und das Ziel antwortet in Gedanken wahr, so gut es die Antwort weiß. Unwillige Ziele leisten gegen jede Frage einzeln Widerstand. Dasselbe Ziel kann höchstens einmal am Tag so befragt werden. Es erinnert sich danach an ein Gespräch, nicht an die Fragen. Der Psion erleidet 1 Belastung.

Die Innere Befragung stammt aus den Verhörzellen des Kalten Krieges, und nur alte Telepathen geben sie weiter, meist erst an Psionen, die den „Rückweg“ der Ausbildung sicher beherrschen. Wer sie einsetzt, hört die

Antworten in der Stimme des anderen und behält den Tonfall oft länger als den Inhalt.

Telekinese

Schwerer Griff (IN + Telekinese, 20 m, solange er sich konzentriert, höchstens 3 Runden). Der Psion hebt eine Last bis zu einer Tonne: ein Auto, ein Tor, einen Stahlträger. Er bewegt sie 5 m pro Runde oder wirft sie einmal: Angriff mit den Erfolgen der Kraftprobe gegen die Verteidigung, Schaden 5 + Überschuss, Durchschlag 1. Jede Runde nach der ersten kostet 1 Belastung.

Im Zirkus zeigt man den Schweren Griff nur Telekineten, die den Steinbruch hinter sich haben. Es fühlt sich an, als trage man das Gewicht im eigenen Rückgrat, und danach kommen Nasenbluten und ein Hunger, der zwei Tage anhält. Für keine Kraft gilt die Lütticher Regel so streng: Ein fliegendes Auto lässt sich schlecht erklären.

Präkognition

Vorgelebt (WE + Präkognition, selbst, bis zum Ende der nächsten Runde). Der Psion hat die nächste Minute schon einmal gesehen. Bis zum Ende der nächsten Runde darf jedes Mitglied der Zelle eine misslungene Probe einmal wiederholen und das bessere Ergebnis nehmen. Danach 2 Belastung.

Die Einsamen geben Vorgelebt selten weiter, meist an Präkognitive, die einer Zelle als Taktiker dienen. Der Psion erlebt die Minute zweimal. Die Fassung, die nicht geschah, bleibt ihm, und in ihr ist fast immer jemand verletzt.

Psychische Heilung

Lebensband (WE + Psychische Heilung, 10 m, eine Szene). Der Psion bindet sich und bis zu drei Verbündete aneinander. Erleidet einer von ihnen Schaden, darf er ihn nach seiner Wahl auf die anderen Gebundenen verteilen, in ganzen Punkten. Wer das Band verlässt oder kampfunfähig wird, fällt heraus. Unwillige Ziele können nicht gebunden werden. Danach 1 Belastung.

Die Geliebten lehren das Lebensband zu zweit, so wie sie in der Ausbildung „Das Echo“ üben. Wer gebunden ist, spürt die Wunden der anderen als dumpfen Druck an derselben Stelle. Der Healer spürt alle, und nach der Szene trägt er etwas von jedem mit sich fort.

Tiefe Heilung (WE + Psychische Heilung, Berührung, sofort). Heilt 5 + Überschuss LP. Ein Ziel kann höchstens einmal am Tag so geheilt werden. Der Healer erleidet 1 Belastung. *Überschuss 2:* Das Ziel baut außerdem 1 Belastung ab.

Tiefe Heilung lernt ein Healer meist in seinem Hort, von dem Healer, der dort nur für den Chor da ist. Die Kraft schließt nicht nur die Wunde. Sie geht dem Schmerz nach, bis dorthin, wo er angefangen hat, und bringt ein Stück davon mit zurück.

Elementarkontrolle

Frostgriff (WE + Elementarkontrolle, 15 m, 2 Runden). Kälte fällt in einem Radius von 5 m. Wer darin steht, auch Verbündete, erleidet jede Runde 2 Schaden, bewegt sich nur halb so weit und hat −2 Initiative. Wasser und nasser Boden gefrieren. Rüstung zählt nicht gegen die Kälte.

Frostgriff kommt aus der Wetterwache im Norden. Die Elementaristen, die ihn weitergeben, nennen ihn die Umkehrung: Die Wärme geht nicht ins Feuer, sie wird aus dem Raum gezogen. Wohin sie geht, weiß keiner genau. Der Elementarist friert danach, als hätte er die Kälte selbst getragen.

Felswand (WE + Elementarkontrolle, 20 m, eine Szene). Aus Erde, Stein oder Asphalt wächst eine Wand, bis zu 10 m lang und 3 m hoch. Sie hält Kugeln auf und fängt 15 Schaden ab, bevor ein Durchbruch entsteht. Wer an ihrer Stelle steht, wird zur Seite geschoben. Nicht auf Holzböden oder in oberen Stockwerken.

Die Felswand geben die Erdmenschen unter den Elementaristen weiter, still und mit wenigen Worten, meist dort, wo der Steinkreis der Ausbildung liegt. Wer sie ruft, spürt das Gewicht jedes Steins, und noch Stunden danach hört er den Boden unter sich arbeiten.

Konzentration

Stille Festung (WK + Konzentration, selbst, eine Szene). Der Psion schließt sich ein. Bis zum Ende der Szene muss er keine Grauen-Proben ablegen, und keine Kraft und kein Zauber kann seinen Geist übernehmen oder lesen. Am Ende der Szene holt ihn alles ein: Er legt alle versäumten Grauen-Proben in derselben Runde nach.

Die Stille Festung lehren die ältesten Telepathen und die Healer, die in den Stillen wachen, und sie lehren sie ungern. Für eine Szene ist der Psion unberührbar. Wenn die Festung fällt, kommt alles auf einmal, und die meisten sitzen danach eine Weile auf dem Boden.

Alle mächtigen Kräfte

Die Tabelle nennt alle mächtigen Kräfte der Reihe, geordnet nach Fertigkeit. Den vollen Wortlaut enthält die Quelle.

Name	Fertigkeit	Reichweite	Kurzwirkung	Quelle
Massenmanipulation	WK + Telepathie	10 m	bis 3 Ziele befolgen einen einfachen Befehl; 2 Belastung	Grundregelwerk
Gedankenbrücke	WK + Telepathie	Sichtweite	2 Menschen teilen die Sinne, eine Szene	Klassenbuch Psion
Innere Befragung	WK + Telepathie	Berührung	3 Fragen, wahre Antworten in Gedanken; 1 Belastung	dieser Band
Telekinetischer Sturm	IN + Telekinese	20 m	Radius 5 m, Schaden 3 + Überschuss, auch Verbündete	Grundregelwerk
Stillstand	IN + Telekinese	15 m	Radius 3 m, alles bleibt in der Luft stehen, 2 Runden	Klassenbuch Psion
Schwerer Griff	IN + Telekinese	20 m	Last bis 1 Tonne bewegen oder werfen, Schaden 5 + Überschuss	dieser Band
Chrono-Blick	WE + Präkognition	selbst	Zelle +1 Initiative, selbst +2 Würfel auf Taktik; danach geblendet	Grundregelwerk
Verzweigung	WE + Präkognition	selbst	2 mögliche Ausgänge einer Handlung; 1 Belastung	Klassenbuch Psion
Vorgelebt	WE + Präkognition	selbst	Zelle wiederholt misslungene Proben bis Ende der nächsten Runde; 2 Belastung	dieser Band
Rückholimpuls	WE + Psychische Heilung	Berührung	holt einen Toten (höchstens 1 Minute) mit 1 LP zurück, 3 Belastung für ihn, 2 für den Psion	Grundregelwerk
Lebensband	WE + Psychische Heilung	10 m	Psion und bis 3 Verbündete verteilen Schaden, eine Szene; 1 Belastung	dieser Band
Tiefe Heilung	WE + Psychische Heilung	Berührung	heilt 5 + Überschuss LP, einmal am Tag je Ziel; 1 Belastung	dieser Band
Frostgriff	WE + Elementarkontrolle	15 m	Radius 5 m, 2 Schaden je Runde, halbe Bewegung, −2 Initiative	dieser Band
Felswand	WE + Elementarkontrolle	20 m	Wand bis 10 m lang, fängt 15 Schaden ab, eine Szene	dieser Band
Stille Festung	WK + Konzentration	selbst	keine Grauen-Proben, Geist geschützt, eine Szene; danach alles nachholen	dieser Band
Seelenbrand	WK + Psi-Kampf	10 m	Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht; Widerstand	Grundregelwerk

BEISPIEL: DAS BAND HÄLT

Kamille ist Psychic Healer und Veteranin. Sie hat WK 4, WE 5, IN 3 und den Stammknoten Tiefe Reserve, also 15 PSI. Psychische Heilung hat sie auf 6, dazu die Helmbindung, die ihr mit dem eigenen Helm 1 Bonuswürfel gibt. Sie hat 11 LP. Mit ihr in einer Lagerhalle stehen Riegel, ein Soldier mit 15 LP, und Distel, eine Agentin mit 10 LP. Vor ihnen stehen vier Bewaffnete.

Runde 1. Kamille setzt Lebensband ein und bindet sich, Riegel und Distel. Die Kraft kostet 6 PSI, es bleiben 9. Sie würfelt 6 weiße Würfel (WE 5 und 1 Bonuswürfel) und 6 bunte. Weiß: 2, 5, 3, 6, 1, 4 ergibt 2 Erfolge. Bunt: 4, 2, 5, 1, 6, 3 ergibt 3 Erfolge. 5 Erfolge gegen Schwer (3): Das Band steht.

Runde 2. Eine Schrotladung trifft Distel. Sie erleidet 8 Schaden. Distels Spielerin verteilt: Distel behält 2, Riegel übernimmt 4, Kamille 2. Distel hat noch 8 LP, Riegel 11, Kamille 9.

Runde 3. Kamille erreicht Riegel und setzt Tiefe Heilung ein. Wieder 6 PSI, es bleiben 3. Weiß: 5, 5, 2, 6, 3, 1 ergibt 3 Erfolge. Bunt: 4, 1, 3, 5, 2, 2 ergibt 2 Erfolge. 5 Erfolge gegen Schwer (3) sind 2 Überschuss. Riegel heilt bis zu 5 + 2 = 7 LP. Ihm fehlen nur 4, er steht wieder bei 15. Wegen des Überschusses von 2 baut er außerdem 1 Belastung ab. Kamille erleidet 1 Belastung.

Nach dem Kampf. Die Szene endet, das Band löst sich, und Kamille erleidet noch 1 Belastung. Sie hat 12 PSI und 2 Belastung bezahlt. Ohne das Band wäre Distel schon in der zweiten Runde angeschlagen gewesen, mit −1 Würfel auf alle Proben.

Mächtige Kräfte am Tisch

Mächtige Kräfte verändern das Spiel stärker als jede Steigerung zuvor. Ein Senior-Agent, der eine Tonne heben oder eine Zelle zusammenbinden kann, löst Probleme, für die vorher ein Plan nötig war. Die folgenden Hinweise helfen der Spielleitung, damit umzugehen, ohne die Kräfte kleinzumachen.

Kräfte und Knoten

Die Meisterschaften der Subklassen und der letzte Knoten des Überladungsastes wirken einmal pro Mission, und die meisten kosten danach 3 Belastung. Sie sind die großen Momente einer Kampagne. Mächtige Kräfte sind etwas anderes: Werkzeuge, die ein Psion so oft einsetzen kann, wie sein PSI reicht. Ihre Grenze sind die Kosten, nicht der Kalender.

Die Spielleitung sollte diese Grenze nicht durch eigene ersetzen. Wo eine Kraft selbst eine Grenze setzt, etwa „höchstens einmal am Tag“ bei Innerer Befragung und Tiefer Heilung, gilt diese. Sonst gilt der Vorrat. Als Faustregel ist eine mächtige Kraft pro Kampf für einen Veteranen normal. Zwei sind ein großer Abend. Eine dritte bedeutet Überziehen, und das bezahlt der Psion mit Belastung.

Einige Kräfte wirken auf die ganze Zelle. Vorgelebt ist in einer Zelle mit sechs Agenten stärker als in einer mit drei, und das Lebensband ist umso besser, je mehr LP die Gebundenen haben. Die Belastung danach sorgt dafür, dass niemand sie in jedem Kampf einsetzt.

Die Stille Festung schiebt das Grauen nur auf. Die Spielleitung notiert jede versäumte Grauen-Probe mit ihrer Stufe und lässt sie am Ende der Szene nachholen. Das ist oft der Moment, in dem ein Veteran zum ersten Mal sein drittes Trauma fürchtet.

Belastung als Preis

Vier der acht neuen Kräfte kosten den Psion bei jedem Einsatz Belastung. Der Schwere Griff kostet sie, wenn der Psion ihn länger hält, die Stille Festung über die nachgeholten Grauen-Proben. In den hohen Rängen ist Belastung die eigentliche Währung. Ein Veteran hat mehr PSI als ein Kadett, aber kaum mehr Belastbarkeit, und jede mächtige Kraft mit Belastung bringt ihn dem nächsten Trauma näher (Grundregelwerk, Kapitel VII).

Die Abschnitte „Der Preis“ in den Subklassenkapiteln des Klassenbuchs Psion (Kapitel VII bis XI) beschreiben, was die Gabe darüber hinaus kostet: Telepathen bezahlen mit Nähe, Telekineten mit dem Körper, Präkognitive mit der Gegenwart, Healer mit dem, was sie tragen, Elementaristen mit Wärme. Einige greifen mit den neuen Kräften öfter, etwa „Fremde Träume“, denn auch Tiefe Heilung kann Belastung abbauen.

Resonanz und der Überladungsast

Knoten des Überladungsastes lassen sich mit mächtigen Kräften verbinden. „Überdruck“ gibt einer Probe für 1 Belastung 2 Bonuswürfel, und „Der Chor antwortet“ macht eine Kraft zum grandiosen Erfolg und verdoppelt Reichweite und Zahl der Ziele. Jeder Einsatz eines solchen Knotens löst einen Wurf gegen die Resonanz des Psions aus (Klassenbuch Psion, Kapitel IV). Was dabei mithört, entscheidet die Spielleitung.

Kapitel III.
SCHULZAUBER

Was eine Schule hütet

„Ein Zauber gehört niemandem. Aber jemand hat ihn erfunden, und dessen Schule will gefragt werden.“
Kreide, Veteranin, Arkaner Zweig

Major Magica und Grand Major Magica sind die großen Zauber der Kunst. Mit ihnen setzt ein Thaumaturg eine Straße in Flammen, schickt ein Wesen zurück, woher es kam, oder öffnet eine Tür in einer Wand. Sie stehen erst den hohen Rängen offen, und sie kosten mehr als alles, was ein Lehrling kennt.

Stufe	Kosten	Schwierigkeit	Freigabe	EP
Major Magica	5 ME	Schwer (3)	Senior-Agent	10
Grand Major Magica	8 ME	Sehr schwer (4)	Veteran	15

So steht es im Grundregelwerk (Kapitel III und IX), und daran ändert dieses Kapitel nichts. Die Probe verwendet das beim Zauber genannte Attribut und Thaumaturgie. Die ME werden beim Wirken bezahlt, auch wenn die Probe misslingt. Überziehen, Patzer und die Tabelle „Kristallriss“ gelten wie für jeden Zauber. Wer die optionale Regel zur Erschöpfung der Kristalle verwendet (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel V), denkt daran, dass jede Grand Major Magica die Tiefe des Kristalls um 1 senkt.

Zauber gehören keiner Schule. Das Grundregelwerk ordnet keinen Zauber einer Subklasse zu, und das Klassenbuch Thaumaturg tut es auch nicht: Jeder Thaumaturg kann jeden Zauber lernen. Ein Illusionist darf einen Feuerball werfen, ein Invoker eine Magische Barriere errichten. Das Kollegium sieht das gelassen. Die meisten Zauber im Grundregelwerk sind so alt, dass niemand mehr weiß, wer sie erfunden hat.

Bei einigen weiß man es genau. Jede der fünf Schulen hat Zauber erfunden, die sie als ihr Eigentum betrachtet. Sie gibt sie weiter, aber sie entscheidet, an wen. Dieses Kapitel stellt zehn solcher **Schulzauber** vor, je eine Major Magica und eine Grand Major Magica für jede Schule, und die Regel, nach der man sie lernt.

REGEL: SCHULZAUBER

Jede Schule hütet eine Major Magica und eine Grand Major Magica, die sie erfunden hat und weitergibt. Lernen kann sie jeder Thaumaturg zu den üblichen Kosten und Rängen.

Ein Schulzauber braucht aber einen Lehrer dieser Schule: Der Thaumaturg verwendet eine Zwischenzeit-Handlung „Trainieren“ mit ihm, bevor er die EP ausgibt (Grundregelwerk, Kapitel X).

Eine Grand Major Magica lernt er außerdem nur im Archiv und mit Genehmigung, wie im Klassenbuch Thaumaturg beim Lesen von Formeln (Kapitel VII): „Grand Major Magica nur im Archiv mit Genehmigung.“

Ein Lehrer der eigenen Schule findet sich im eigenen Haus. Fremde Schulen muss man erst überzeugen.

Der Weg zu einem Schulzauber hat also drei Schritte. Der Thaumaturg findet einen Lehrer der Schule, meist einen Magister oder Archivar, der den Zauber selbst wirkt. Er verwendet in der Zwischenzeit eine seiner beiden Handlungen auf „Trainieren“ mit diesem Lehrer. Danach gibt er die EP aus, 10 für eine Major Magica, 15 für eine Grand Major Magica. Bei einer Grand Major Magica kommt das Archiv hinzu: Er lernt sie dort und nur mit Genehmigung. Wer sie erteilt und wie lange sie auf sich warten lässt, entscheidet die Spielleitung. Wer im Übrigen als Lehrer gilt, regelt das Grundregelwerk, Kapitel III.

Die Nachbarschaft im Siegel (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV) gilt für Knoten, nicht für Zauber. Ein Alchemist darf den Schulzauber der Invoker lernen, obwohl ihre Sektoren nicht nebeneinander liegen. Er muss nur die Invoker überzeugen.

Wie das geschieht, ist eine Geschichte, keine Probe. Die eigene Schule lehrt ihre Mitglieder, sobald Rang und Titel es erlauben. Eine fremde Schule will etwas dafür: einen Gefallen, eine Probe des Vertrauens, manchmal nur die Gewissheit, dass der Schüler den Zauber nicht gegen sie verwenden wird. Die Tabellen „Was der Lehrer verlangt“ bei jeder Schule geben Anregungen. Ein Gefallen, den der Thaumaturg dabei eingeht, ist ein Gefallen im Sinne des Grundregelwerks (Kapitel X). Ob eine Schule überhaupt bereit ist, entscheidet die Spielleitung. Rivalitäten zwischen den Schulen, alte Schulden und der Ruf des Thaumaturgen spielen dabei eine Rolle.

Die Thaumaturgisten

Die Thaumaturgisten sind die älteste Schule, und sie hüten ihre Zauber so, wie sie alles hüten: schriftlich. Jeder ihrer Schulzauber steht in einer Abschrift, die älter ist als die meisten Kristalle im Kristallbuch, und jeder Lehrer unterrichtet aus ihr, nicht aus dem Gedächtnis. Die Siegelschrift gehört zum Handwerk jedes Magisters. Den großen Kreis lehren nur Archivare, und die Abschrift, nach der sie lehren, verlässt das Archiv nicht.

Fremde Schüler nehmen die Thaumaturgisten häufiger an als jede andere Schule, und sie lassen sie das spüren. Wer bei ihnen lernen will, muss zuerst lesen und abschreiben, als wäre er wieder Lehrling. Die Bewahrer verlangen, dass er versteht, was er spricht, bevor er es spricht. Die Leser verlangen weniger Geduld, aber mehr Auskunft: Sie wollen wissen, was der Schüler in seiner eigenen Schule gelernt hat. Invoker haben es am leichtesten. Sie kennen die Thaumaturgisten aus der eigenen Ausbildung.

Die optionale Regel „Die halben Sätze“ (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel VII) greift nach jeder Mission, in der ein Thaumaturgist eine Grand Major Magica gewirkt hat, also auch nach dem großen Kreis. Ältere Thaumaturgisten sagen, man erkenne einen, der ihn oft zieht, an den Pausen in seinen Sätzen.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Siegelschrift (IN, Berührung, bis sie gebrochen wird). Der Thaumaturg versiegelt eine Tür, eine Kiste oder ein Buch. Öffnen können sie nur er und bis zu drei Menschen, die er dabei nennt. Wer das Siegel mit Gewalt oder Magie bricht, braucht eine Probe gegen Sehr schwer (4), mit Gewalt auf ST + Athletik, mit Magie auf das Attribut des Zaubers und Thaumaturgie, und der Thaumaturg spürt den Bruch, wo immer er ist.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Der große Kreis (WE, Radius 20 m, eine Stunde). Der Thaumaturg zieht einen Bannkreis um ein Gebäude oder einen Platz. Solange er hält, öffnet sich darin kein Riss, Wesen aus Rissen erleiden jede Runde im Kreis 3 Schaden, und Zauber und Kräfte von außen in den Kreis hinein sind um eine Stufe schwerer. Danach 2 Belastung.

W6	Was der Lehrer verlangt
1	Eine Abschrift. Der Schüler schreibt ein Kapitel aus dem Handbuch der Kreise von Hand ab, ohne Fehler, und gibt es danach ab.
2	Eine Nacht mit Kreide. Der Schüler zieht Kreise auf dem Boden der Bibliothek, bis der Lehrer mit geschlossenen Augen keinen Fehler mehr findet.
3	Einen Bericht über jeden Kreis, den der Schüler in der nächsten Mission sieht oder zieht, mit Skizze und Uhrzeit.
4	Den Namen des Buches, aus dem der Schüler seinen letzten Zauber gelernt hat, und den Namen dessen, der es ihm gezeigt hat.
5	Einen Gefallen für die Bewahrer oder einen für die Leser. Zu welcher Seite der Lehrer selbst gehört, sagt er nicht.
6	Das Zauberbuch des Schülers, für eine Nacht. Der Lehrer liest es und sagt am Morgen kein Wort dazu.

Die Alchemisten

Die Alchemisten hüten ihre Zauber in der Werkstatt, nicht im Archiv. Ein Rezept, sagen sie, lernt man mit den Händen, und deshalb unterrichten sie am Werktisch, mit Staub unter den Fingernägeln und einem Fenster, das man öffnen kann. Die Zersetzung ist unter ihnen alt und verbreitet. Sie gilt als die andere Seite der Transmutation, so wie in Quispes Grundlagenwerk zwei Rezepte auf gegenüberliegenden Seiten stehen. Die Rote Tinktur dagegen lehrt nur, wer sie selbst oft gebraut hat, und immer so, dass der Schüler die erste Tinktur unter Aufsicht braut.

Fremden gegenüber sind die Alchemisten die großzügigste Schule, und die, die am genauesten Buch führt. Alchemisten sehen O.D.I.N. nüchtern, als ihren größten Kunden, und sie teilen ihr Wissen bereitwillig, solange es der Arbeit dient. Aber jeder Werkmeister notiert, was er gibt. Wer bei ihnen lernt, schuldet ihnen etwas, und irgendwann braucht eine Krankenstation Nachschub oder eine Werkstatt eine zweite Hand.

Alchemisten zahlen mit ihrem Körper (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel VIII). Die Rote Tinktur nimmt dem, der sie trinkt, fast alles ab, was ihn drückt. Dem, der sie braut, nimmt sie etwas: eine Stunde am Werktisch, 2 Belastung und einen metallischen Geschmack, der tagelang bleibt.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Zersetzung (IN, 10 m, sofort). Ein Gegenstand bis zur Größe einer Tür zerfällt zu Staub und Rost, oder die Rüstung eines Ziels sinkt für den Rest der Szene um 2. Magische Gegenstände und Artefakte sind immun. Lebende Wesen verletzt der Zauber nicht.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Rote Tinktur (IN, Berührung, einmal pro Mission). In einer Stunde Arbeit entsteht ein Elixier, das 24 Stunden hält. Wer es trinkt, erhält alle LP zurück und baut 3 Belastung ab. Der Alchemist erleidet beim Brauen 2 Belastung.

W6	Was der Lehrer verlangt
1	Zutaten. Kristallstaub aus dem letzten Einsatz, sauber verpackt und ordentlich im Kristallbuch vermerkt.
2	Zwanzig Durchgänge am Werktisch, ohne Kristall, bevor der Schüler den Zauber auch nur versuchen darf.
3	Einen Schluck. Der Schüler trinkt, was der Lehrer ihm hinstellt, und fragt nicht, was es ist.
4	Einen Gefallen, den der Werkmeister in sein Buch schreibt. Wann er ihn einfordert, steht nicht dabei.
5	Eine Woche Nachtarbeit in der Werkstatt, während die Krankenstation des Horts auf Nachschub wartet.
6	Eine Narbe, die der Schüler zeigen kann. Der Lehrer will sicher sein, dass er weiß, wie nah die beiden Seiten eines Rezepts beieinanderliegen.

Die Illusionisten

Die Illusionisten lehren an zwei Orten, im Archiv und auf der Bühne, und ihre Schulzauber lernt man fast immer auf der Bühne. Der Doppelgänger wird zu zweit geübt, wie so vieles in dieser Schule: Einer spielt das Original, der andere das Bild, und am Ende weiß der Zuschauer nicht mehr, wem er applaudiert. Den Weißen Fleck lehren sie selten. Er ist der einzige ihrer Zauber, der nicht das Bild der Welt verändert, sondern die Erinnerung daran, und die Schule weiß, wie oft der Operative Zweig danach fragt.

Wer von außen kommt, muss zuerst zeigen, dass er täuschen kann, ohne sich selbst zu täuschen. Die Illusionisten halten wenig von Empfehlungen und Titeln. Sie prüfen lieber, und zwar dort, wo es niemand erwartet. Ein Magister der Thaumaturgisten, der bei ihnen lernen will, sitzt vielleicht eine Stunde in einer Kantine neben seinem Lehrer, ohne es zu merken. Die

Illusionisten kennen den Operativen Zweig besser als das Kollegium, und viele verlangen einen Gefallen, der dort eingelöst wird, nicht im Archiv.

Illusionisten zahlen mit ihrer Gewissheit. Wer den Doppelgänger oft auf sich selbst wirkt, sieht irgendwann nach, welcher von beiden gerade blutet. Die optionale Regel „Verwechslung“ (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IX) zeigt, wohin das führen kann.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Doppelgänger (CH, 10 m, eine Szene). Neben dem Thaumaturgen oder einem Verbündeten steht ein zweites, vollkommenes Ebenbild. Es spricht, geht und blutet. Wer das Original angreift, muss zuerst WE + Wahrnehmung gegen Schwer (3) bestehen, sonst trifft er das Bild, das daraufhin verschwindet.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Weißer Fleck (CH, Radius 20 m, sofort, einmal pro Mission). Alle Menschen im Bereich vergessen die letzten zehn Minuten. Unwillige Ziele leisten Widerstand, Verbündete kann der Thaumaturg ausnehmen. Aufnahmen, Notizen und Spuren bleiben. Danach 2 Belastung.

W6	Was der Lehrer verlangt
1	Eine Stunde in der Kantine eines Horts, als jemand anderes, ohne erkannt zu werden.
2	Eine Tarnidentität. Der Schüler überlässt sie dem Lehrer und benutzt sie nie wieder.
3	Einen Abend auf der Bühne eines Varietés, das mit O.D.I.N. zusammenarbeitet, im Kostüm und vor echtem Publikum.
4	Ein Geheimnis. Ein wahres, und der Lehrer merkt, wenn es keines ist.
5	Einen Partner. Der Schüler bringt jemanden mit, der mit ihm lernt, oder der Lehrer sucht ihm einen aus.
6	Nichts. Wochen später erfährt der Schüler, dass sein Lehrer in dieser Zeit mehrmals sein Gesicht getragen hat.

Die Chronomancer

Die Chronomancer sind die kleinste der fünf Schulen, weniger als dreißig bei O.D.I.N., und sie lehren nichts, ohne dass ein zweiter Chronomancer im Raum ist. Diese Regel stammt aus Penhallows Zeit und gilt für ihre Schulzauber strenger als für alles andere. Den Gleichschritt üben sie im Takt, mit Metronom und Uhren, bis der Schüler den Rhythmus des Lehrers aufnehmen und weitergeben kann. Die verlorene Woche lehren nur alte Chronomancer, und sie fragen jeden Schüler zuerst, wie viel eigene Zeit er übrig hat.

Fremde Schüler sind bei ihnen selten. Die Chronomancer misstrauen jedem, der ihre Kunst lernen will, ohne ihren Preis zu kennen, und sie verlangen weniger einen Gefallen als Geduld. Wer bei ihnen lernt, sitzt viele Stunden in Werkstätten, in denen es zu laut tickt, und beantwortet Fragen, deren Sinn er erst später versteht. Wer den Unterricht abbricht, hat es beim zweiten Mal schwer.

Beide Schulzauber berühren die Regeln der Schule im Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel X. Gleichschritt löst die Regel „Paradoxon“ aus, wenn er in einer Szene mit Kurzzeitreise, Zeitschleife oder Stillstand (Chronomancer) wirkt. Nach der verlorenen Woche würfelt der Thaumaturg auf „Ungleiches Altern“, auch wenn er selbst kein Chronomancer ist. Er hat eine Woche verschenkt, und irgendwo fehlt sie jetzt.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Gleichschritt (IN, 10 m, 3 Runden, einmal pro Kampf). Der Thaumaturg gibt bis zu drei Verbündeten seinen Takt. Sie handeln vor allen Gegnern, unabhängig von der Initiative, und erhalten +1 Verteidigung. Wirkt Gleichschritt in einer Szene mit Kurzzeitreise, Zeitschleife oder Stillstand (Chronomancer), gilt die Regel „Paradoxon“.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Die verlorene Woche (IN, Berührung, einmal pro Mission). Ein Mensch durchlebt in einer Minute eine Woche Genesung: Er heilt 5 + Überschuss LP, und Verletzungen, die sonst Tage bräuchten, sind verheilt. Er ist danach eine Woche älter und sehr hungrig. Der Thaumaturg würfelt auf „Ungleiches Altern“.

W6	Was der Lehrer verlangt
1	Eine Taschenuhr, zerlegt und wieder zusammengesetzt. Sie muss danach auf die Sekunde genau gehen.
2	Zeit. Der Schüler sitzt eine Woche lang jeden Abend eine Stunde schweigend mit dem Lehrer in einem Raum voller Uhren.
3	Das Versprechen, den Zauber nie zu üben, ohne dass ein zweiter Chronomancer in der Nähe ist.
4	Einen Bericht über jede Szene der nächsten Mission, in der der Schüler die Zeit berührt hat, mit der Uhrzeit auf die Minute.

W6	Was der Lehrer verlangt
5	Die Uhr des Schülers. Er bekommt sie zurück, wenn der Lehrer zufrieden ist. Wann das ist, sagt er nicht.
6	Eine Antwort auf eine Frage, die der Lehrer dem Schüler vor Jahren gestellt hat. Der Schüler erinnert sich nicht daran.

Die Invoker

Die Invoker sind klein, gefürchtet und die einzige Schule, die nie ohne eine zweite Schule unterrichtet. Jeder Lehrling hat zwei Lehrer, einen Invoker und einen Thaumaturgisten, und dieselbe Gewohnheit gilt, wenn die Schule ihre Zauber an Fremde weitergibt. Der Wachpakt ist der erste Pakt, den viele Invoker schließen, klein, nächtlich und mit einem Wesen, das nur wachen will. Der Gläubiger ist das Gegenteil. Er ruft nicht irgendein Wesen, sondern eines, dem der Thaumaturg schon etwas schuldet, und deshalb lehren ihn die Invoker nur, wenn sie das Schuldenbuch des Schülers gesehen haben.

Fremde Schüler nehmen die Invoker ungern an, und nicht aus Hochmut. Sie wissen, was ein Pakt kostet, und sie haben zu oft gesehen, wie jemand ihn falsch verstanden hat. Wer bei ihnen lernen will, muss verhandeln können. Die Invoker verlangen selten Geld oder Dienste. Sie verlangen Versprechen, und sie merken sich jedes.

Beide Zauber erzeugen eine Schuld, und diese Schuld folgt der Regel „Schulden“ im Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel XI: Die Spielleitung notiert sie verdeckt, und wer mehr offene Schulden hat als Willenskraft, würfelt auf Ritualismus mit −1 Würfel. Ein Thaumaturg einer anderen Schule, der diese Zauber lernt, führt seine Schulden genauso. Er ist dann nicht mehr nur Schüler der Invoker. Er ist Schuldner, wie sie, und die 2 Belastung beim Gläubiger erleidet er ebenso. Wer die optionale Regel „Fälligkeit“ aus demselben Kapitel verwendet, wendet sie auch auf diese Schulden an.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Wachpakt (CH, selbst, bis zum Morgen). Der Thaumaturg schließt einen Pakt mit einem Wesen, das einen Ort bis Sonnenaufgang bewacht. Es weckt ihn, sobald jemand den Ort betritt, und kämpft, wenn er es verlangt: Angriff 4 + 4, Schaden 4, Verteidigung 2, 12 LP. Der Pakt erzeugt eine Schuld.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Der Gläubiger (CH, 10 m, 3 Runden). Der Thaumaturg ruft ein Wesen, dem er schon etwas schuldet. Hat er keine offene Schuld, antwortet niemand, und die ME sind verbraucht. Es kämpft drei Runden für ihn: Angriff 5 + 5, Schaden 5, Verteidigung 3, 20 LP. Danach geht es und nimmt sich etwas. Der Pakt erzeugt eine Schuld, und der Invoker erleidet 2 Belastung.

W6	Was der Lehrer verlangt
1	Eine Geste. Der Schüler stellt eine Woche lang jeden Abend eine Schale Milch auf eine Fensterbank und leert sie morgens, ohne nachzusehen, ob jemand davon getrunken hat.
2	Einen zweiten Lehrer. Der Schüler findet selbst einen Thaumaturgisten, der beim Unterricht im Raum sitzt und aufpasst.
3	Seinen vollen Namen, einmal ausgesprochen, in einem Raum ohne Fenster.
4	Einen kleinen Gefallen, den der Lehrer einem Wesen schuldet. Der Schüler erfüllt ihn an seiner Stelle.
5	Eine Nacht Wache am Bett des Lehrers. Der Schüler erzählt danach niemandem, wer sonst noch dort saß.
6	Ein Versprechen, dessen Inhalt der Lehrer erst nennt, wenn es fällig wird.

Alle Major und Grand Major Magica

Die Tabelle nennt alle Major und Grand Major Magica der Reihe, innerhalb jeder Stufe nach dem Alphabet. Den vollen Wortlaut enthält die Quelle. Schulzauber sind mit ihrer Schule gekennzeichnet.

Name	Stufe	Attribut	Kurzwirkung	Quelle
Blitzschlag	Major	WE	30 m, Schaden 5 + Überschuss, Durchschlag 2	Grundregelwerk
Doppelgänger	Major	CH	vollkommenes Ebenbild, Angreifer trifft zuerst das Bild	Schulzauber, Illusionisten
Dunkelheit	Major	CH	Radius 15 m, −3 Würfel auf Sicht, 3 Runden	Grundregelwerk
Erdspaltung	Major	WE	Radius 5 m, Schaden 3 + Überschuss, Sturz, Gelände unpassierbar	Grundregelwerk

Name	Stufe	Attribut	Kurzwirkung	Quelle
Feuerball	Major	CH	Radius 5 m, Schaden 4 + Überschuss, Feuer, auch Verbündete	Grundregelwerk
Gleichschritt	Major	IN	bis 3 Verbündete handeln zuerst, +1 Verteidigung, 3 Runden	Schulzauber, Chronomancer
Körpertransmutation	Major	IN	Haut aus Stein, Kiemen oder Krallen, eine Szene	Grundregelwerk
Kristallbrecher	Major	WE	ein Kristall zerspringt; wer ihn benutzt, erleidet 2 Belastung	Klassenbuch Thaumaturg
Magische Barriere	Major	IN	Kuppel, fängt 15 Schaden ab	Grundregelwerk
Seelenschnitt	Major	WE	Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht; Widerstand	Grundregelwerk
Siegelschrift	Major	IN	Siegel auf Tür, Kiste oder Buch; Bruch gegen Sehr schwer (4)	Schulzauber, Thaumaturgisten
Sturmruf	Major	CH	jede Runde ein Blitz, Schaden 3 + Überschuss, nur im Freien	Grundregelwerk
Vortex	Major	IN	Wirbel, Radius 3 m, 2 Schaden je Runde, hält fest	Grundregelwerk
Wachpakt	Major	CH	Wesen bewacht einen Ort bis Sonnenaufgang; Schuld	Schulzauber, Invoker
Wandernder Kreis	Major	IN	Wesen aus Rissen bleiben 2 m fern, eine Szene	Klassenbuch Thaumaturg
Zauberbann	Major	WE	beendet Zauber oder Kraft, einmal pro Kampf	Grundregelwerk
Zersetzung	Major	IN	Gegenstand zerfällt oder Rüstung −2	Schulzauber, Alchemisten
Zweites Gesicht	Major	WE	sieht Risse, Kristalle, Illusionen, eine Szene	Klassenbuch Thaumaturg
Apokalypse	Grand Major	CH	Radius 10 m, Schaden 5 + Überschuss, Feuer; 2 Belastung	Grundregelwerk
Bannung	Grand Major	WE	schickt ein Wesen zurück, einmal pro Mission	Klassenbuch Thaumaturg
Der Gläubiger	Grand Major	CH	Wesen kämpft 3 Runden und nimmt sich etwas; Schuld, 2 Belastung	Schulzauber, Invoker
Der große Kreis	Grand Major	WE	Bannkreis 20 m, kein Riss, eine Stunde; 2 Belastung	Schulzauber, Thaumaturgisten
Die verlorene Woche	Grand Major	IN	heilt 5 + Überschuss LP und langwierige Verletzungen	Schulzauber, Chronomancer
Dimensionstunnel	Grand Major	IN	Portal bis 100 km, 5 Personen, einmal pro Tag	Grundregelwerk
Höllenfeuer	Grand Major	CH	Schaden 6 + Überschuss, Rüstung zählt nicht, brennt	Grundregelwerk
Holloways Tür	Grand Major	IN	Tür zu einer berührten Tür, 3 Runden; 2 Belastung	Klassenbuch Thaumaturg
Rote Tinktur	Grand Major	IN	Elixier: alle LP, 3 Belastung ab, einmal pro Mission, 2 Belastung für den Alchemisten	Schulzauber, Alchemisten
Seelenraub	Grand Major	WE	Schaden 4 + Überschuss, der Thaumaturg heilt ebenso viel	Grundregelwerk
Weißer Fleck	Grand Major	CH	Radius 20 m, 10 Minuten vergessen; 2 Belastung	Schulzauber, Illusionisten
Zeitumkehr	Grand Major	IN	letzte Runde ungeschehen, einmal pro Tag; 2 Belastung	Grundregelwerk

Kapitel IV.
DIE SECHS KLASSEN

Die Klassen in den hohen Rängen

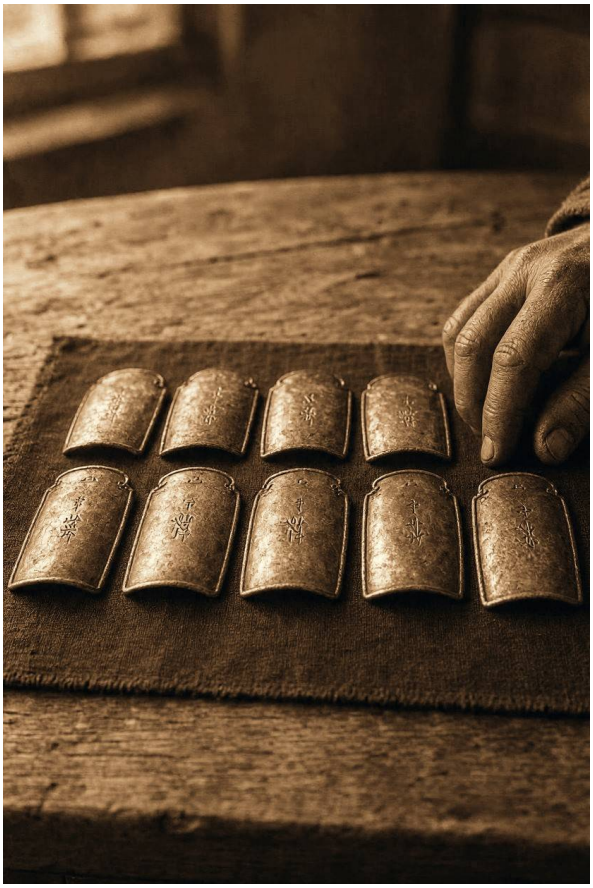
„Mit hundert EP kannst du alles, was in deinem Handbuch steht. Mit hundertfünfundsiebzig weißt du, was davon du nie wieder brauchen willst.“
Veteran, Operativer Zweig

Die Klassenbäume reichen weiter, als die meisten Kampagnen kommen. Agent, Scientist, Investigator, Psion und Thaumaturg haben in ihren Klassenbüchern schon Knoten der Stufe IV, die ab dem Rang Veteran für 10 EP offenstehen, und Knoten der Stufe V für 12 EP ab dem Rang Schattenoffizier. Bei den meisten Klassen heißt die Stufe V Meisterschaft. Dieses Kapitel bringt deshalb keine neuen Knoten. Es zeigt für jede Klasse drei Dinge.

- **In den hohen Rängen.** Wie die Klasse zwischen 100 und 175 EP spielt: was ihre eigene Mechanik jetzt bedeutet, welche Grenzen sie erreicht und wo sie teuer wird. Die Werte stehen in den Klassenbüchern. Hier steht, was aus ihnen folgt.
- **Die Beförderung.** Sechs Szenen, die zur Klasse passen, zum Würfeln oder Aussuchen, ohne Spielwerte. Sie ergänzen die Tabellen aus Kapitel I und taugen für die Beförderung zum Veteran ebenso wie für die zum Schattenoffizier.
- **Der Weg bis zum Schattenoffizier.** Die Beispielfiguren der Klassenbücher enden fast alle spätestens beim Veteran. Hier geht jede von ihrem letzten Stand im Klassenbuch bis zum Schattenoffizier.

Alle Wege rechnen mit den Kosten aus dem Grundregelwerk, Kapitel III: Eine Fertigkeit kostet den neuen Wert mal 2. Eine neue Fertigkeit auf 1 kostet 3 EP und eine Handlung „Trainieren“ mit einem Lehrer. Ein Attribut kostet den neuen Wert mal 5 und beide Handlungen einer Zwischenzeit, höchstens ein Attribut pro Zwischenzeit. Kein Wert steigt über 6. Knoten kosten, was das Klassenbuch sagt. Bei Agent, Scientist, Soldier und Investigator rechnet jede Zeile nur mit den 75 EP zwischen den beiden Rängen. Bei Psion und Thaumaturg werden freie EP aus dem Klassenbuch mitgenommen. Die Wege sind Beispiele. Wer anders kauft, kauft nicht falsch.

Eine Klasse fällt aus dem Muster. Das Arsenal des Soldiers endet bei Stufe III, und das bleibt so. Was an die Stelle der Stufen IV und V tritt, steht in seinem Abschnitt.



Der Agent

„Ein Kadett fragt, wie viele Legenden er haben darf. Ein Schattenoffizier fragt, wie viele er noch verkraftet.“
Ausbilderin, Operativer Zweig

In den hohen Rängen

Zwischen 100 und 175 EP wird aus einem Agenten, der Legenden trägt, einer, der sie verwaltet. Seine Säule im Doppelten Boden ist fast vollständig, seine Legenden sind so tief, wie Legenden werden können, und der Schwund erreicht Werte, bei denen der verdeckte Würfel kaum noch danebengehen kann.

Die vierte und die fünfte Legende. Als Veteran darf der Agent vier Legenden führen, als Schattenoffizier fünf (Klassenbuch Agent, Kapitel V). Ein Spy mit dem Knoten Zweites Gesicht darf eine mehr haben, höchstens aber fünf. Mehr als fünf Legenden gleichzeitig trägt kein Agent.

Tiefe 5. Ab Veteran darf eine Legende Tiefe 5 erreichen, „Ein Leben“: Freunde, Kollegen, vielleicht eine Liebe, und einmal pro Mission ein Gefallen aus diesem Leben. Missionen, die der Agent über der Grenze seines Rangs in einer Legende verbracht hat, gehen nicht verloren. Die

Legende holt die Tiefe nach, sobald der Rang reicht. Wer als Senior-Agent eine weitere Mission in einer Legende der Tiefe 4 verbracht hat, trägt sie am Tag der Beförderung mit Tiefe 5. Tiefe lässt sich nie mit EP kaufen, und die Grenze der Täuschung gilt weiter: Tiefe, Zweite Natur und Doppelte Identität bringen zusammen höchstens +3 Würfel.

Schwund. Der Schwund ist die Zahl der Legenden über die erste hinaus, plus 1 für den vierten Knoten im Doppelten Boden und plus 1 für die Meisterschaft (Klassenbuch Agent, Kapitel IV). Beide Knoten gibt es erst in den hohen Rängen. Ein Veteran mit vier Legenden und dem vierten Knoten hat Schwund 4. Ein Schattenoffizier mit fünf Legenden und der Meisterschaft hat Schwund 6, und bei Schwund 6 verliert er den Faden bei jedem Patzer auf Täuschung oder Verkleidung und jedes Mal, wenn er in einer Legende Belastung erleidet. Senken lässt sich der Schwund nur mit weniger Legenden. Wer eine beerdigt, senkt ihn um 1.

Daraus folgt die eigentliche Kunst der hohen Ränge. Ein erfahrener Agent fordert nicht jede Legende an, die ihm zusteht. Er beerdigt die, die er nicht mehr braucht, bevor sie ihn ablegt. Mehrere Artefakte des Zweigs verlangen ebenfalls Schwund als Preis (Klassenbuch Agent, Kapitel VI). Wer sie anfordert, rechnet vorher.

Die Knoten. Stufe IV kostet 10 EP, die Meisterschaft 12 EP. Sie erfordert den vierten Knoten im Doppelten Boden. Alle fünf Meisterschaften wirken einmal pro Mission, erledigen eine Kernaufgabe der Subklasse vollständig und kosten danach 1 Belastung. Ein Schattenoffizier des Operativen Zweigs ist damit der Mensch, der einmal pro Mission das Unmögliche tut, und zwar so, dass am nächsten Morgen niemand weiß, dass es geschehen ist. Was er an EP darüber hinaus sammelt, geht in die Breite: das Handwerk, fremde Oberflächen für 2 EP mehr und Fertigkeiten auf 6.

BEISPIEL: KUCKUCKS FÜNFTER SCHLÜSSEL

Kuckuck ist gerade Schattenoffizier geworden und hat Niemand gekauft. Er trägt vier Legenden, besitzt Tiefe Legende (den vierten Knoten seines Doppelten Bodens) und die Meisterschaft: Schwund 3 + 1 + 1 = 5.

Für den nächsten Auftrag braucht die Zelle jemanden, der seit Jahren in einer Reederei in Rotterdam arbeitet. Das Legendenbüro kann ihm in drei Wochen eine fünfte Legende bauen, mit Tiefe 1. Tiefe Legende hebt sie einmal pro Kampagne sofort auf Tiefe 5. Dafür steigt sein Schwund auf 6, und bei jedem Patzer auf Täuschung verliert er den Faden.

Sein Spieler nimmt sie trotzdem, für genau diesen Auftrag, und plant, sie danach im Hinterhof der Druckerei beerdigen zu lassen. Das würde den Schwund wieder auf 5 senken und die ganze Tiefe kosten. Nach der Mission sitzt Kuckuck mit dem Lademeister, dem Kontakt aus Tiefe 3, in einer Kneipe am Hafen, und der Mann erzählt von seiner Tochter. Kuckuck behält die Legende. Beerdigen kann er sie immer noch.

Die Beförderung

Der Operative Zweig befördert leise. Niemand steht an, niemand klatscht. Meistens erfährt der Agent es auf einem Weg, der ihm zeigen soll, dass man ihn beobachtet hat.

W6	Beförderung im Operativen Zweig
1	**Die Akte.** Der Führungsoffizier bestellt ihn nach Zürich, in einen Raum ohne Fenster. Auf dem Tisch liegt seine Akte, zum ersten Mal vollständig. Er darf sie nicht öffnen. Er sitzt eine Stunde daneben, während eine Archivarin sie liest, Seite für Seite, und am Ende eine Zeile auf dem Deckblatt ändert.
2	**Der Briefkasten.** Im toten Briefkasten liegt keine Anweisung, sondern ein Schlüssel zu einem Schließfach. Darin ein Umschlag in der Handschrift des Führungsoffiziers, mit dem neuen Rang und einem Satz darunter: „Du darfst dir jetzt eine Legende mehr leisten. Überleg dir, ob du willst.“
3	**Der Kuchen.** In der Wohnung seiner ältesten Legende steht ein Kuchen auf dem Küchentisch. Die Tür war verschlossen, das Schloss ist unversehrt, die Nachbarin hat niemanden gesehen. Auf der Karte daneben steht kein Name, nur der neue Rang. Der Kuchen ist echt.
4	**Das Gespräch.** Er bekommt eine Einladung zu einem Gespräch. Wie jeder Agent weiß er nicht, ob das eine Strafe ist oder eine Prüfung. Ein Mann in einem grauen Mantel stellt drei Fragen über seine Zelle und eine über ihn selbst. Die letzte beantwortet der Agent mit einer Lüge. Der Mann nickt, als hätte er genau das erwartet.

W6	Beförderung im Operativen Zweig
5	**Der Hinterhof.** Die Archivarin der Druckerei bittet ihn zu einer Beerdigung, die nicht seine ist: die letzten Legenden einer Agentin, die in den Ruhestand geht und nicht selbst kommen wollte. Er soll die Namen laut sagen, jeden einmal. Danach gibt die Archivarin ihm die Hand und spricht ihn mit dem neuen Rang an.
6	**Genf.** Er erhält eine Einladung zu Madame Okonjos Abendessen in Genf, zu dem jedes Jahr Vertreter aller Zweige kommen. Niemand am Tisch erwähnt die Beförderung. Aber am Ende des Abends kennt er vier Menschen aus anderen Zweigen, die ihn beim nächsten Anruf nicht mehr fragen, wer er ist.

Der Weg bis zum Schattenoffizier

Alle fünf Beispielfiguren des Klassenbuchs haben als Veteran den vierten Knoten ihres Doppelten Bodens gekauft und können die Meisterschaft sofort nehmen. Danach bleibt ihnen die Breite: die Handwerksknoten, die sie noch nicht haben, Oberflächen fremder Subklassen für 2 EP mehr und nur über den jeweils tieferen Knoten derselben Säule, Fertigkeiten bis 6 und hin und wieder ein Attribut. Die fünfte Legende nimmt nicht jeder.

Infiltrator: Moth

Moth, die Infiltratorin aus Kapitel VII des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Wachwechsel, Keine Spur, vier Legenden und Schwund 4.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Der Geist 12, Sicherheitssysteme auf 6 für 12, MA auf 4 für 20 (eine ganze Zwischenzeit), Toter Briefkasten 4, Täuschung auf 4 für 8, Verkleidung auf 3 für 6, Hacking auf 3 für 6, Geistige Widerstandskraft auf 2 für 4, Fingerfertigkeit neu auf 1 für 3. Eine fünfte Legende dürfte sie anfordern, sie lässt es. Ihr Schwund steht auch so bei 5. Sie liest inzwischen, was aus den Dingen wird, die sie holt.

Negotiator: Aria

Aria, die Negotiatorin aus Kapitel VIII des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Kommandoton, Schleierarbeit, vier Legenden und Schwund 4.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Das Protokoll 12, Überzeugen auf 6 für 12, Verhandeln auf 6 für 12, Führung auf 4 für 8 und auf 5 für 10, Gedächtnis von den Spies 6, Zweite Natur 4, Kontakte neu auf 1 für 3, Etikette auf 4 für 8. Fünfte Legende. Ihr Schwund steht bei 6. Den Zettel aus Neapel trägt sie noch immer bei sich. Sie hat ihn keinem Schattenoffizier gezeigt, und jetzt ist sie selbst einer.

Assassin: Nadel

Nadel, die Assassin aus Kapitel IX des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Letzter Atemzug, Silberstich, vier Legenden und Schwund 4.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Die Nadel 12, Heimlichkeit auf 6 für 12, KO auf 3 für 15 (eine ganze Zwischenzeit), Fassadenkletterer von den Infiltratoren 8, Ausweichen auf 5 für 10, Zähigkeit auf 3 für 6, Medizin auf 4 für 8, Toter Briefkasten 4. Ihre vierte Legende hat sie beerdigt, eine fünfte fordert sie nicht an. Mit drei Legenden steht ihr Schwund bei 4. Sie beobachtet seit einem Jahr einen jungen Agenten aus ihrer alten Zelle und hat ihm noch nicht gesagt, warum.

Spy: Kuckuck

Kuckuck, der Spy aus Kapitel X des Klassenbuchs, ist Veteran mit Netzwerk, Tiefe Legende, vier Legenden und Schwund 4. Mit Zweitem Gesicht hätte er schon als Veteran fünf tragen dürfen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Niemand 12, Täuschung auf 6 für 12, Verkleidung auf 5 für 10, Menschenkenntnis auf 5 für 10, Kontakte auf 4 für 8, Stimme der Vernunft von den Negotiators 8, Toter Briefkasten 4, Fluchtweg 4, Geistige Widerstandskraft auf 2 für 4, Navigation neu auf 1 für 3. Fünfte Legende, mehr erlaubt auch Zweites Gesicht nicht. Sein Schwund steht bei 6. Er zählt morgens die Schlüssel an seinem Ring, fünf, und manchmal zählt er sechs.

Saboteur: Rost

Rost, der Saboteur aus Kapitel XI des Klassenbuchs, ist Veteran mit Präzisionsschnitt, Kristallzünder, vier Legenden und Schwund 4.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Der große Knall 12, Ingenieurwesen auf 5 für 10, Technik auf 5 für 10, Sicherheitssysteme auf 5 für 10, Fassadenkletterer von den Infiltratoren 8, Wahrnehmung auf 4 für 8, Handwerk auf 3 für 6, Taktik auf 3 für 6, Kalter Blick 4. Den letzten EP spart er. Fünfte Legende, Schwund 6. Er fragt sich nicht mehr, wo O.D.I.N. brechen würde. Er gehört jetzt zu denen, die dafür sorgen, dass es nicht geschieht.

Der Scientist

„Als Kadett habe ich gefragt, was ich messen darf. Heute fragt man mich, was man nicht messen sollte. Ich antworte nicht immer."
Veteran, Wissenschaftlicher Zweig

In den hohen Rängen

Zwischen 100 und 175 EP wird aus einem Scientist, der Prototypen baut, einer, dessen Prototypen andere tragen. Seine Säule ist bis Stufe IV gefüllt, seine besten Geräte werden Meisterstücke, und jedes davon steckt voller Proben.

Der vierte und der fünfte Prototyp. Als Veteran darf der Scientist an vier Prototypen gleichzeitig arbeiten, als Schattenoffizier an fünf (Klassenbuch Scientist, Kapitel V). Reife lässt sich nie mit EP kaufen. Sie wächst um 1, wenn der Prototyp in einer Mission erfolgreich eingesetzt wurde, höchstens einmal pro Mission.

Reife 5. Ab Veteran darf ein Prototyp Reife 5 erreichen, das Meisterstück: wie Reife 4, dazu eine besondere Eigenschaft. Zur Wahl stehen: Er wirkt gegen Wesen, die gewöhnliche Mittel nicht spüren. Er funktioniert auch in einem Riss. Er verwandelt einmal pro Mission einen Patzer in einen einfachen Fehlschlag. Er hat eine zweite, andere Funktion der Reife 3. Oder das Institut baut Kopien für die Zelle. Kopien haben Reife 3 und nur die Grundwirkung, jedes Mitglied der Zelle trägt höchstens eine, und sie zählt auf seine Grenze von +3 Würfeln. Die Grenzen bleiben: Aus Prototypen gibt es zusammen höchstens +3 Würfel auf eine Probe und höchstens +1 Rüstung.

Kontamination. Für Reife 4 und für Reife 5 braucht ein Prototyp jeweils eine Probe. Ein Meisterstück enthält also zwei, und jede zählt. Die Kontamination ist die Zahl der Proben in den Prototypen, plus 1 für jeden Knoten der Stufe V (Klassenbuch Scientist, Kapitel IV). Drei Meisterstücke enthalten sechs Proben, und bei Kontamination 6 trifft jeder verdeckte W6: bei jedem Patzer in einer Analyse übernatürlichen Materials und bei jeder Fehlfunktion eines Prototyps mit Probe. Die Meisterschaft kommt noch dazu, und wer Die andere Seite der Astrobiologen einsetzt, trägt bis zum Ende der Mission 1 Kontamination mehr. Senken lässt sich die Kontamination nur mit weniger Proben. Wer eine im Kühlhaus abgibt, senkt sie um 1, und der Prototyp verliert die Reife, die er durch sie gewonnen hat.

Ein erfahrener Scientist macht deshalb nicht jeden Prototyp zum Meisterstück. Er hat eines oder zwei, die die Zelle am Leben halten, und dazu Feldprototypen der Reife 3, in denen keine Probe steckt.

Die Knoten. Stufe IV kostet 10 EP, die Meisterschaft 12 EP. Die Meisterschaft erfordert den eigenen Knoten der Stufe IV und einen Knoten der Stufe III aus einer Nachbardisziplin. Wer als Veteran keinen hat, muss ihn vorher kaufen, für 8 EP. Mit der Meisterschaft öffnen sich fremde Säulen bis Stufe IV, bei Nachbarn für 10 EP, sonst für 12. Vier Meisterschaften wirken einmal pro Mission, Die Maschine der Engineers einmal pro Kampagne, und alle kosten nach dem Einsatz 1 Belastung.

Zwei Vorgesetzte. Ein Scientist in einer Zelle hat einen Führungsoffizier, der Ergebnisse will, und einen Laborleiter, der Daten will. Ein Schattenoffizier mit eigener Zelle (Kapitel V) ist selbst der, der Ergebnisse will. Den Laborleiter behält er. Ab Veteran darf er die Artefakte des Zweigs beantragen (Klassenbuch Scientist, Kapitel VI, und Kapitel VI dieses Bandes). Wer das tut, schreibt zuerst ein Protokoll, wie er das Stück zurückbringen will.

BEISPIEL: VIOLAS KÜHLHAUSTAG

Viola ist Schattenoffizier und arbeitet an fünf Prototypen. Nr. 2291, das Serum, ist ein Meisterstück mit zwei Proben Gewebe. Ein Detektor steht auf Reife 4, mit einer Probe Rissluft. Die anderen drei sind Feldprototypen der Reife 3 ohne Probe. Mit Letzter Transfusion ergibt das Kontamination 3 + 1 = 4.

In der letzten Mission hat der Detektor gut gearbeitet, und Viola hat eine zweite Probe Rissluft gesichert. Damit könnte er Reife 5 erreichen und ein Meisterstück werden, das auch in einem Riss funktioniert. Ihre Kontamination stiege auf 5.

Viola fährt stattdessen nach Bern und gibt die erste Probe Rissluft im Kühlhaus ab. Der Detektor fällt auf Reife 3 zurück, ihre Kontamination sinkt auf 3. In ihr zweites Buch schreibt sie, warum. Die zweite Probe liegt seitdem in ihrem Labor, beschriftet, im Kühlschrank. Sie hat sie noch nicht abgegeben.

Die Beförderung

Der Wissenschaftliche Zweig befördert, wie er alles tut: mit einem Eintrag. Wer den Eintrag liest und was er daraus macht, ist die eigentliche Szene.

W6	Beförderung im Wissenschaftlichen Zweig
1	**Die Tafel.** Auf der Tafel in der Kantine steht eine Zeile über ihn, in fremder Handschrift: Ort, Datum und dort, wo sonst steht, was er mitgebracht hat, der neue Rang. Einen Moment lang hält er sie für die andere Art von Zeile, die jemand für einen Kittel schreibt, der nicht zurückkommt.
2	**Das Bulletin.** Das Bulletin druckt einen Aufsatz unter seinem Codenamen, zusammengestellt aus seinen Laborbüchern, ohne ihn zu fragen. In einer Fußnote auf der letzten Seite steht der neue Rang. Das Exemplar ist nummeriert, und er muss es nach dem Lesen zurückgeben.
3	**Die Vitrine.** Die Forschungsleiterin führt ihn in die Eingangshalle, vor die große Vitrine, und fragt, welcher seiner Prototypen dort einmal stehen soll. Die kleinere Vitrine daneben erwähnt sie nicht. Sie sieht nur einmal kurz hinüber.
4	**Wendlands Büro.** Er darf eine Stunde allein in Wendlands Büro sitzen. Die Uhr an der Wand steht auf zehn nach zehn. Er rührt nichts an. In der Kantine heißt es, das sei die eigentliche Prüfung, aber niemand kann sagen, wer sie bewertet.
5	**Der Laborleiter.** Sein Laborleiter bittet ihn zum ersten Mal um Rat statt um Daten. Es geht um eine Probe, die der Laborleiter selbst nicht öffnen will. Erst beim Hinausgehen erwähnt er, dass der neue Rang seit dem Morgen in der Akte steht.
6	**Der Brief.** Man bittet ihn, den Brief aus der Eingangshalle vor den Kitteln vorzulesen, die gerade angekommen sind. Er kennt ihn auswendig. Beim letzten Satz stockt er trotzdem, und danach fragt ihn einer der Neuen, wie es ihm geht.

Der Weg bis zum Schattenoffizier

Keine der fünf Beispielfiguren des Klassenbuchs besitzt als Veteran einen Knoten der Stufe III aus einer Nachbardisziplin. Jede kauft ihn deshalb zuerst, für 8 EP, weil die Meisterschaft ihn verlangt. Der fremde Knoten braucht wie in seiner eigenen Säule den Knoten der Stufe II darunter und einen Knoten der Stufe I aus einer Nachbardisziplin seiner Säule. Alle fünf haben beides schon. Danach nimmt jede die Meisterschaft, den fünften Prototyp und so viel Fertigkeit, wie die EP hergeben.

Biochemist: Viola

Viola, die Biochemikerin aus Kapitel VII des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Serum, dazu Probensammler und Fremdes Leben vom Astrobiologist und vier Prototypen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Habitat vom Astrobiologist 8, Letzte Transfusion 12, Medizin auf 6 für 12, Biologie auf 6 für 12, Stressbewältigung auf 5 für 10, Akademisches Wissen auf 4 für 8, Ermittlung auf 3 für 6, Feldchirurg vom Cyberneticist 4, Xenobiologie neu auf 1 für 3. Fünfter Prototyp. Ihr zweites Buch ist inzwischen das vierte, und sie weiß, wem sie es hinterlassen wird.

Astrobiologist: Kepler

Kepler, die Astrobiologin aus Kapitel VIII des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Köder, dazu Messreihe und Feldstörung vom Physicist und vier Prototypen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Rissmessung vom Physicist 8, Die andere Seite 12, Xenobiologie auf 5 für 10 und auf 6 für 12, Wahrnehmung auf 6 für 12, Stressbewältigung auf 4 für 8, Zähigkeit auf 3 für 6, Geistige Widerstandskraft auf 2 für 4, Physik neu auf 1 für 3. Fünfter Prototyp. Ob sie den Bohrkern hätte zurückbringen sollen, fragt sie sich nicht mehr. Sie fragt es jetzt die jungen Kittel, die ihr zu nah an einen Riss gehen.

Physicist: Planck

Planck, die Physikerin aus Kapitel IX des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Abschirmung, dazu Werkbank und Umbau vom Engineer und vier Prototypen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Drohne vom Engineer 8, Resonanzkatastrophe 12, Kryptografie auf 5 für 10 und auf 6 für 12, Energiemanipulation auf 5 für 10, Wahrnehmung auf 5 für 10, Stressbewältigung auf 4 für 8. 5 EP spart sie. Fünfter Prototyp. Die Pulse hat sie noch nicht entschlüsselt. Sie ist sicher, dass sie es eines Tages tut, und nicht mehr sicher, ob sie es sollte.

Engineer: Schraube

Schraube, die Engineer aus Kapitel X des Klassenbuchs, ist Veteranin mit Notbau, dazu Feldchirurg und Schnittstelle vom Cyberneticist und vier Prototypen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Reflexkopplung vom Cyberneticist 8, Die Maschine 12, IN auf 5 für 25 (eine ganze Zwischenzeit), Technik auf 6 für 12, Stressbewältigung auf 3 für 6, Sicherheitssysteme auf 3 für 6, Zähigkeit auf 3 für 6. Fünfter Prototyp. Die Maschine hat sie noch nicht gebaut. Sie weiß genau, was sie bauen würde, und wartet auf eine Kampagne, die es wert ist.

Cyberneticist: Relais

Relais, der Cyberneticist aus Kapitel XI des Klassenbuchs, ist Veteran mit Geisterhand, dazu Feldapotheke und Gegenmittel vom Biochemist und vier Prototypen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Stoffwechsel lesen vom Biochemist 8, Totale Integration 12, Hacking auf 6 für 12, Robotik auf 5 für 10, Medizin auf 5 für 10, Wahrnehmung auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 4 für 8, Kryptografie auf 2 für 4, Biologie neu auf 1 für 3. Fünfter Prototyp. Er baut noch immer nur, was man wieder herausnehmen kann. Die Liste der achtundzwanzig hat er auf die erste Seite jedes neuen Laborbuchs abgeschrieben.

Der Soldier

„Man wird nicht Offizier, weil man das meiste Silber trägt. Man trägt das meiste Silber, weil man noch da ist."

Rüstmeister, Hort-3

In den hohen Rängen

Das Arsenal hat drei Stufen. Stufe III steht ab dem Rang Veteran offen, danach kommt nichts mehr: keine Stufe IV, keine Meisterschaft. Das ist gewollt. Der Soldier ist die einzige Klasse, deren Klassenbaum beim Veteran endet, und die einzige, die dafür etwas trägt, das man nicht kaufen kann.

In die Breite. Wer Veteran wird, hat die vier Module seiner Einheit meist beisammen und den größten Teil der Grundausbildung. Ab jetzt kauft er in die Breite (Klassenbuch Soldier, Kapitel IV):

- Module anderer Einheiten der Stufen I bis III, jeweils 2 EP teurer: 6, 8 und 10 EP. Außer dem Rang gibt es keine Voraussetzung und keine Grenze, wie viele fremde Einheiten er lernt. Alle vier fremden Einheiten vollständig kosten zusammen 120 EP.
- Was von der Grundausbildung noch fehlt, zum Normalpreis von 4, 6 und 8 EP.
- Fertigkeiten und Attribute zu den Kosten aus dem Grundregelwerk, Kapitel III.

Module der Nanotech Veterans bringen anderen Soldiers keine Integration, aber eine schwache Nanitenbehandlung und einen Termin pro Monat bei Dr. Albrecht.

Das Silber. Der Ausgleich ist der Harnisch aus Aschesilber (Klassenbuch Soldier, Kapitel V). Mit jedem Rang erhält

der Soldier ein Stück. Für eine besondere Tat kann die Spielleitung nach einer Mission ein weiteres verleihen, höchstens eines pro Mission und pro Zelle. Stücke werden nie mit EP gekauft. Wie viele er trägt, begrenzt der Rang:

Rang	Höchstzahl der Stücke	Nachhall bei voller Zahl
Kadett	2	keiner
Agent	3	keiner
Senior-Agent	5	1
Veteran	7	3
Schattenoffizier	8	4

Mit dem fünften Stück ist der Soldier **unbeirrbar**: immun gegen Grauen bis zur Stufe Verstörend (2). Und er beginnt, das Silber zu hören. Von da an hat er **Nachhall**, die Zahl seiner Stücke minus 4. Besteht er eine Grauen-Probe nicht oder fällt er im Kampf gegen Wesen aus Rissen auf 0 LP, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als der Nachhall, antwortet das Silber. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Ein Veteran mit 7 Stücken hört es bei 1 bis 3, also bei jedem zweiten Wurf, ein Schattenoffizier im Vollharnisch bei 1 bis 4.

Das achte Stück. Acht Stücke trägt nur ein Schattenoffizier. Der Rang bringt fünf, das Messer eingerechnet. Die drei anderen muss er sich vorher mit Taten verdient haben. Wer sie hat, erhält mit der Beförderung das achte Stück, alle acht Plätze sind besetzt, und der Harnisch ist ein **Vollharnisch**. Der Soldier wählt eines der drei alten Ehrenzeichen und besitzt es dauerhaft:

- **Der Letzte Mann:** Einmal pro Kampagne überlebt er eine Lage, die ihn getötet hätte. Er bleibt mit 1 LP stehen, und die Spielleitung erzählt, wie.
- **Befehl von Ares:** Einmal pro Mission erhält die ganze Zelle vor der ersten Kampfrunde eine zusätzliche Runde, in der nur sie handelt.
- **Kiruna-Spange:** Einmal pro Mission ist er für eine Szene immun gegen jedes Grauen.

Dienstgrade. Im Zweig heißt der Veteran **Unteroffizier**, der Schattenoffizier **Offizier** (Klassenbuch Soldier, Kapitel II). Wer aus einer Armee kommt, behält als Anrede oft seinen alten Dienstgrad. Artefakte gibt der Zweig an Unteroffiziere und höher aus, immer nur für eine Mission (Klassenbuch Soldier, Kapitel VI). Beim Appell liest der Truppführer oder der ranghöchste Soldier die Namen. In den hohen Rängen ist das immer öfter er selbst.

Nicht verwechseln: Der **Nanotech Veteran** heißt nach seiner Einheit, nicht nach seinem Rang. Ein Nanotech Veteran im Rang Agent ist Soldat, einer im Rang Veteran Unteroffizier, einer im Rang Schattenoffizier Offizier.

Die Beförderung

Die Beförderung eines Soldiers ist ein Appell. Der Rüstmeister bringt das Stück des neuen Rangs, der Truppführer oder der ranghöchste Soldier liest die Namen auf der Innenseite, alle, auch die mit Kreuz, und am selben Abend wird der neue Name graviert. Die Tabelle gibt diesem Appell eine eigene Farbe. Die Spielleitung würfelt oder wählt. Die allgemeinen Tabellen für jeden Rang stehen in Kapitel I.

W6	Beförderung im Taktischen Zweig
1	**Das Regal.** Der Rüstmeister bringt zwei Stücke. Das zweite liegt seit Monaten im Regal, verliehen für eine Tat, für die der Rang noch keinen Platz hatte. Heute hat er einen.
2	**Der Strich.** Der letzte Name auf dem neuen Stück trägt einen Strich. Der Vorbesitzer lebt, und er steht beim Appell hinten an der Wand. Er sagt nichts. Danach wartet er auf dem Hof, mit zwei Bechern Kaffee.
3	**Die eigene Stimme.** Ab heute ist der Beförderte der ranghöchste Soldier im Hort. Beim nächsten Appell, dem eines Rekruten, liest er die Namen selbst. Am Abend vorher übt er es, allein, in der Waffenkammer.
4	**Post von den Alten.** Stormbreaker bekommen die Karte von Oberst Vos mit ihrem einzigen Satz. Echo-Operative schreiben Dr. Mercier und erhalten eine Antwort von Hand. Shadow Paratrooper fahren nach Lagos zu Ruth Adeyemi. Techno-Stormtrooper besuchen Petra Hofmann in Stuttgart. Nanotech Veterans erhalten einen zusätzlichen Termin bei Dr. Albrecht.
5	**Im Feld.** Die Nachricht kommt über Funk, mitten in der Mission. Das Stück wartet in der Waffenkammer. Der Appell findet erst statt, wenn alle zurück sind.
6	**Das achte Stück.** Nur bei der Beförderung zum Schattenoffizier, wenn das neue Stück das achte ist: der Kasten unten. Wer das achte Stück nicht erhält, würfelt noch einmal.

DAS ACHTE STÜCK

Der Appell fand am Abend statt, in der Waffenkammer von Hort-3, weil es draußen regnete. Es waren elf Soldiers da, mehr als sonst. Der Rüstmeister hatte einen Stuhl hingestellt. Niemand setzte sich.

Brandt stand vorne. Er trug sieben Stücke. Der Platz an den Beinen war leer, seit er Rekrut war.

Die Namen las eine Offizierin aus einem anderen Hort, die Brandt nur vom Funk kannte. Sie nahm die Beinschienen aus dem Tuch und las, langsam und deutlich. Vier Namen, drei Kreuze. Dann legte sie das Tuch nicht weg. Sie ging an Brandt entlang und las die Namen der sieben anderen Stücke, eines nach dem anderen, vom Messer bis zum Visier. Es dauerte zwanzig Minuten. Niemand sah auf die Uhr.

„Verliehen an den Offizier mit dem Codenamen Brandt“, sagte sie. „Vollharnisch.“

Brandt nannte das Ehrenzeichen, das er gewählt hatte. Befehl von Ares. Der Rüstmeister nickte, als hätte er es gewusst, und setzte den Stichel an.

In der Nacht hing der Harnisch vollständig am Haken neben dem Bett. Brandt lag lange wach und hörte zu.

Regeln: Klassenbuch Soldier, Kapitel V (Das Silber verdienen, Wenn der Harnisch wächst, Die drei Ehrenzeichen, Nachhall).

Der Weg bis zum Schattenoffizier

Die Tabellen „Der Weg durch das Arsenal“ in den Kapiteln VII bis XI des Klassenbuchs enden beim Veteran. Hier geht es weiter: 75 EP zwischen 100 und 175 EP, ausgegeben in die Breite. Zwischen den beiden Rängen liegen viele Missionen. Die Beispiele nehmen an, dass die Spielleitung in dieser Zeit genug Stücke für Taten verliehen hat, damit die Beförderung das achte bringt. Selbstverständlich ist das nicht. Die Stücke sind verliehen, nicht gekauft, und kosten keine EP.

Stormbreaker: Brandt

Brandt führt als Unteroffizier einen Trupp und trägt fünf Stücke.

Rang	Neue Module und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Festung von den Techno-Stormtroopern 10, Knochenpanzer von den Nanotech Veterans 6, KO auf 4 für 20, Taktik auf 5 für 10, Sprengstoffe auf 5 für 10, Führung neu auf 1 für 3 und weiter auf 3 für 10, Stressbewältigung auf 3 für 6. Silber: für zwei Taten Visier (Klarsicht) und Handschuh (Griff des Letzten), mit der Beförderung das achte Stück, Beinschienen (Standschienen). Vollharnisch mit dem Befehl von Ares, Nachhall 4.

Echo-Operative: Resonanz

Resonanz hat als Unteroffizier die ganze Einheit gelernt und trägt vier Stücke.

Rang	Neue Module und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Feuerdisziplin 4, Schmerzresistenz 4, Knochenpanzer von den Nanotech Veterans 6, WE auf 5 für 25, Wahrnehmung auf 6 für 12, Taktik auf 4 für 8, Geistige Widerstandskraft von 1 auf 3 für 10, Zähigkeit auf 3 für 6. Silber: für drei Taten Laufmantel (Silberkorn), Schulterstücke (Wachstück) und Handschuh (Griff des Letzten). Mit dem fünften Stück ist sie unbeirrbar. Mit der Beförderung das achte Stück, Armschiene (Wehrschiene). Vollharnisch mit der Kiruna-Spange, Nachhall 4.

Shadow Paratrooper: Nachtfalke

Nachtfalke ist als Unteroffizier noch immer der, der vorausgeht, und trägt vier Stücke.

Rang	Neue Module und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Kommandostimme 8, Schmerzresistenz 4, Frequenzfinder von den Echo-Operative 6, WE auf 4 für 20, Wahrnehmung von 3 auf 5 für 18, Schusswaffen auf 6 für 12, Geistige Widerstandskraft auf 2 für 4, Spurenlesen neu auf 1 für 3. Silber: für drei Taten Laufmantel (Silberkorn), Brustplatte (Stille Platte) und Beinschienen (Standschienen). Mit dem fünften Stück ist er unbeirrbar. Mit der Beförderung das achte Stück, Schulterstücke (Wachstück). Vollharnisch mit dem Letzten Mann, Nachhall 4.

Nanotech Veteran: Stahl

Stahl hat als Unteroffizier Integration 5 und trägt vier Stücke. Die Integration steigt nicht mehr, denn keines der neuen Module stammt aus seiner Einheit.

Rang	Neue Module und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Feuerdisziplin 4, Festung von den Techno-Stormtroopern 10, Menschenkenntnis von 1 auf 3 für 10, KO auf 6 für 30, Zähigkeit auf 5 für 10, Geistige Widerstandskraft auf 2 für 4, Ausdauer auf 2 für 4, Führung neu auf 1 für 3. Die −2 Würfel aus Integration 5 auf Menschenkenntnis bleiben. Er übt trotzdem. Silber: für drei Taten Brustplatte (Herzplatte), Armschiene (Wehrschiene) und Visier (Totenblick). Mit dem fünften Stück ist er unbeirrbar. Mit der Beförderung das achte Stück, Laufmantel (Stimmlauf). Vollharnisch mit der Kiruna-Spange, Nachhall 4.

Techno-Stormtrooper: Bastion

Bastion steht als Unteroffizier vor der Zelle, wie immer, und trägt vier Stücke.

Rang	Neue Module und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Feuerdisziplin 4, Mauerbrecher von den Stormbreakern 10, Frequenzfinder von den Echo-Operative 6, IN auf 4 für 20, Energiewaffen auf 6 für 12, Geistige Widerstandskraft von 1 auf 3 für 10, Führung neu auf 1 für 3 und weiter auf 3 für 10. Silber: für drei Taten Handschuh (Griff des Letzten), Beinschienen (Standschienen) und Visier (Klarsicht). Mit dem fünften Stück ist er unbeirrbar. Mit der Beförderung das achte Stück, Laufmantel (Silberkorn). Vollharnisch mit dem Befehl von Ares, Nachhall 4.

Der Investigator

„Ein Veteran schließt Akten. Ein Schattenoffizier entscheidet, welche er offen lässt.“
Ausbilderin, Registratur Stockholm

In den hohen Rängen

Ein Investigator wächst an seinen offenen Akten und an der Wand (Klassenbuch Investigator, Kapitel IV und V). Beides öffnet sich in den hohen Rängen ein letztes Mal.

Fünf Fäden. Ab dem Rang Veteran darf jede offene Akte 5 Fäden haben. Erst damit schließt ein Investigator einen Fall regulär: In einer Szene, in der die Zelle dem gegenübersteht, worum es in der Akte geht, zieht er alle fünf Fäden. Die ganze Zelle erhält für diese Szene +2 Würfel auf alle Proben gegen alles, was mit der Akte zu tun hat, jede Täuschung des Gegners wird automatisch durchschaut, und die Spielleitung verrät eine **Gewissheit**. Für einen Veteran ist ein geschlossener Fall kein seltenes Ereignis mehr, sondern Arbeit.

Beweisstücke. Aus jedem geschlossenen Fall behält er ein Beweisstück: Erfahrung, Zugang, Verbündeter, Asservat oder Name. Beweisstücke zählen zur Grenze von +3 Würfeln. Ein Schattenoffizier hat meist mehrere. Sie sind das, was er nach Jahren wirklich in der Hand hält.

Die fünfte offene Akte. Ein Veteran führt höchstens 4 offene Akten, ein Schattenoffizier 5. Mehr gibt es nicht. Wer eine weitere eröffnen will, muss vorher eine schließen oder abgeben.

Die Wand. Stufe IV steht ab Veteran offen (10 EP), Stufe V ab Schattenoffizier (12 EP). Die Karten der Stufe V sind Meisterschaften. Sie stehen nur in der eigenen Säule offen und nur über den schwarzen Faden von der eigenen Karte der Stufe IV. Wer eine einsetzt, erleidet danach 1 Belastung. Fremde Karten kosten 2 EP mehr und sind bis Stufe IV erreichbar, über jeden Faden, schwarz oder rot, der an einer Karte hängt, die er schon besitzt. Vier der zehn roten Fäden führen direkt zu Karten der Stufe IV: Faden 3 zu Recherchenetz, Faden 4 zu Die alte Sprache, Faden 8 zu Spiegel, Faden 10 zu Bannwort und Datenspur. Eine fremde Karte der Stufe IV kostet 12 EP.

Verdacht. Der Preis wächst mit. Der Verdacht ist die Zahl der offenen Akten mit mindestens drei Fäden, plus 1 für die Meisterschaft der eigenen Säule. Ein Schattenoffizier mit fünf vollen Akten und Meisterschaft hat Verdacht 6: Jeder Wurf der Spielleitung trifft. Patzt er bei Ermittlung oder besteht er an einem Tatort eine Grauen-Probe nicht, sieht er ein Muster. Ob es echt ist, weiß er nicht. Senken lässt sich Verdacht nur mit weniger Fäden, durch Ziehen oder Schließen. Und wer eine Akte mit mindestens vier Fäden führt, ohne einen zu ziehen, riskiert in jeder Mission einen gerissenen Faden. Erfahrene Investigators sammeln deshalb selten länger, als sie müssen.

BEISPIEL: RAVENS VERDACHT

Raven ist Schattenoffizier und führt fünf offene Akten. Drei davon haben mindestens drei Fäden, eine davon alle fünf. Dazu besitzt sie Die andere Zeugin, die Meisterschaft ihrer Säule. Ihr Verdacht ist 3 + 1 = 4. Patzt sie bei Ermittlung oder besteht sie an einem Tatort eine Grauen-Probe nicht, sieht sie bei 1 bis 4 auf dem W6 der Spielleitung ein Muster.

In der nächsten Mission steht die Zelle dem gegenüber, worum es in der vollen Akte geht. Raven zieht alle fünf Fäden und schließt den Fall. Die Zelle würfelt in dieser Szene mit +2 Würfeln gegen alles, was mit der Akte zu tun hat, Raven behält ein Beweisstück, und die Akte zählt nicht mehr. Ihr Verdacht sinkt auf 3. Die fünfte Stelle an ihrer Wand ist wieder frei.

Die Konferenz. Ab Senior-Agent darf ein Investigator einmal pro Kampagnenjahr an der Konferenz in Stockholm teilnehmen und eine Akte mit der eines anderen abgleichen (Klassenbuch Investigator, Kapitel VI). In den hohen Rängen sitzt er dort zwischen den Dienstältesten, und die Jüngeren gleichen ihre Akten mit seinen ab. Artefakte des Zweigs gibt es ab Veteran, für eine Mission und nur mit Unterschrift in der Registratur.

Die Beförderung

Im Ermittlungszweig gibt es keinen Appell. Die Beförderung steht in einer Akte, und wie sie den Investigator erreicht, sagt viel über den Zweig. Die Spielleitung würfelt oder wählt. Die allgemeinen Tabellen für jeden Rang stehen in Kapitel I.

W6	Beförderung im Ermittlungszweig
1	**Die Karte aus Stockholm.** Die Registratorin schreibt von Hand. Auf der Karte stehen der neue Rang und sein Klarname, sonst nichts. Sie ist die Einzige im Zweig, die ihn kennt.
2	**Am langen Tisch.** Die Beförderung wird im Dezember auf der Konferenz ausgesprochen, zwischen zwei Akten, ohne Pause. Danach rückt jemand seinen Stuhl näher an die Mitte des Tisches.
3	**Das Gespräch.** Vorher spricht er eine Stunde mit einem Profiler der Revision, wie jeder, der in eine sensible Position kommt. Am Ende stellt der Profiler eine Frage zu einer seiner offenen Akten. Er kann sie nicht beantworten.
4	**Die Erbschaft.** Mit dem neuen Rang ist Platz für eine weitere Akte, und die Registratur hat eine: die eines Investigators, der nicht zurückkommt. Er behält die Hälfte ihrer Fäden, aufgerundet, und darf die Frage nicht ändern (Klassenbuch Investigator, Kapitel V).
5	**Die Wand im Ausbildungsraum.** Die Registratur bittet ihn, einem neuen Jahrgang die Wand zu erklären. Ein Rekrut fragt, was ihn nachts wach hält. Er antwortet mit der Frage auf der Innenseite seiner ältesten Akte.
6	**Die fünfte Akte.** Nur bei der Beförderung zum Schattenoffizier: der Kasten unten. Sonst noch einmal würfeln.

DIE FÜNFTE AKTE

Die Karte aus Stockholm kam an einem Dienstag. Raven las sie im Treppenhaus, zweimal, und steckte sie in die Innentasche, zu Franks Dienstausweis.

Am Abend stand sie vor ihrer Wand im Hort. Vier rote Fäden hingen dort mit ihrem Codenamen, einer für jede Akte, die sie trug. Daneben war Platz. Sie hatte ihn seit Jahren freigehalten, ohne es sich einzugestehen.

Sie nahm einen neuen Ordner und schrieb auf die Innenseite des Deckels eine Frage und das Datum. Die Frage trug sie seit dem Waschkeller in Altona mit sich: Wer hat die Waschmaschine mit einem Konto bezahlt, das seit 1994 niemand benutzt?

Dann schnitt sie den fünften roten Faden ab, schrieb ihren Codenamen auf das Etikett und steckte die Nadel. Mehr passt nicht an eine Wand, sagen die Alten im Zweig. Raven zählte die Fäden in den anderen Akten und rechnete nach, wie viele sie ziehen musste, bevor sie Muster sah, die es nicht gab.

Sie zog keinen. Noch nicht.

Regeln: Klassenbuch Investigator, Kapitel V (Eine Akte eröffnen, Fäden finden, Höchstzahl der offenen Akten) und Kapitel IV (Verdacht).

Der Weg bis zum Schattenoffizier

Die Tabellen „Der Weg an der Wand“ in den Kapiteln VII bis XI des Klassenbuchs enden beim Veteran. Hier kommen 75 EP dazu. Jeder Weg nimmt die Meisterschaft der eigenen Säule für 12 EP und folgt dann den Fäden, die die Figur schon in der Hand hat. Die fünfte offene Akte bringt der Rang. Mit der Meisterschaft steigt der Verdacht jeder Figur um 1.

Profiler: Spiegelbild

Spiegelbild hat als Veteran die eigene Säule bis Spiegel und über Die Quelle zwei Karten der Journalists.

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Das Profil 12, Recherchenetz vom Journalist 12, Tatort lesen vom Paranormal Detective 8, Wahrnehmung auf 5 für 10, Überzeugen auf 5 für 10, Geistige Widerstandskraft auf 4 für 8, Täuschung auf 4 für 8, Okkultismus neu auf 1 für 3 und weiter auf 2 für 4. Fünfte offene Akte.

Journalist: Feder

Feder hat als Veteran die eigene Säule bis Recherchenetz und ist über den roten Faden 3 bei den Cryptanalysts angekommen.

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Die Enthüllung 12, Spiegel vom Profiler 12, Kontakte auf 6 für 12, Wahrnehmung auf 4 für 8, WK auf 3 für 15, Geistige Widerstandskraft von 1 auf 3 für 10, Zähigkeit auf 3 für 6. Fünfte offene Akte.

Cryptanalyst: Enigma

Enigma besitzt als Veteran zwei fremde Karten der Stufe IV und kauft jetzt die Karte, die ihren Codenamen trägt.

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Die Meisterschaft Enigma 12, Salz und Silber vom Paranormal Detective 10, Ermittlung von 3 auf 5 für 18, Wahrnehmung auf 5 für 10, Geistige Widerstandskraft von 1 auf 3 für 10, Zähigkeit auf 3 für 6, Konzentration auf 3 für 6, Okkultismus neu auf 1 für 3. Fünfte offene Akte.

Antiquarian: Folio-7

Folio-7 führt als Veteran vier offene Akten, darunter Ugglas Ordner, und besitzt über die roten Fäden 6 und 5 schon Kalte Stelle und Salz und Silber von den Paranormal Detectives.

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Das letzte Buch 12, Bannwort vom Paranormal Detective 12, Tatort lesen vom Paranormal Detective 8, Okkultismus auf 6 für 12, Geistige Widerstandskraft von 1 auf 3 für 10, Stressbewältigung von 2 auf 4 für 14, Kontakte auf 2 für 4, Kryptografie neu auf 1 für 3. Fünfte offene Akte.

Paranormal Detective: Raven

Raven hat als Veteranin Bannwort und über Verfluchte Dinge einen Fuß in der Säule der Antiquarians.

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Die andere Zeugin 12, Die alte Sprache vom Antiquarian 12, Okkultismus auf 6 für 12, WK auf 4 für 20, Geistige Widerstandskraft auf 4 für 8, Menschenkenntnis auf 4 für 8, Geschichte neu auf 1 für 3. Fünfte offene Akte.

Der Psion

„Mit den Jahren wird die Wand nicht dicker. Man weiß nur besser, wo die Tür ist."
Sibylle, Veteranin, Psionik-Kern

In den hohen Rängen

Zwischen 100 und 175 EP wächst ein Psion weniger in die Breite als in die Tiefe. Der Klassenbaum hat oben zwei Stufen: IV ab dem Rang Veteran für 10 EP und V ab dem Rang Schattenoffizier für 12 EP (Klassenbuch Psion, Kapitel IV).

Meisterschaften. Stufe V ist in jedem Ast die Meisterschaft: Der offene Raum, Unbewegter Beweger, Alle Zukünfte, Vergebung, Naturgewalt. Sie erfordert den Veteranenknoten aus einem der beiden Pfade. Jede wirkt einmal pro Mission, und fast jede kostet danach 3 Belastung. Vergebung ist die Ausnahme: Der Healer trägt die Hälfte der Belastung, die er den anderen abnimmt, abgerundet (Klassenbuch Psion, Kapitel VII bis XI).

Der Überladungsast endet mit zwei Knoten, die nur Veteranen und Schattenoffiziere erreichen. **Grenzgang** (IV, 10 EP) ist passiv: Beim Überziehen kostet nur jeder zweite fehlende PSI-Punkt 1 Belastung, aufgerundet. **Der Chor antwortet** (V, 12 EP) wirkt einmal pro Mission: Eine Kraft gilt automatisch als grandioser Erfolg, Reichweite und Zahl der Ziele verdoppeln sich. Danach 3 Belastung. Jeder Knoten erfordert den vorherigen.

Resonanz. Jeder Knoten des Überladungsastes erhöht die Resonanz um 1, und sie sinkt nie. Wer den Ast bis zum Ende geht, hat Resonanz 4. Setzt er einen dieser Knoten ein oder patzt er bei einer Psi-Probe, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Resonanz, hört etwas mit. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung.

Einstufung. Sie wird alle zwei Jahre überprüft und steigt mit dem Rang, aber nicht automatisch. Sie ist eine Beschreibung der Welt, kein Spielwert. Ein Veteran der Klasse III ist erfahrener, nicht mächtiger als ein junger

Psion der Klasse IV. Klasse IV bedeutet Einsätze mit Sondergenehmigung. Klasse V bleibt Sache der Spielleitung.

Einer von Solberg. Diesen Namen verleiht kein Rang. Der Chor gibt ihn Psionen, die seit Jahrzehnten im Dienst sind, und er ist das höchste Lob, das der Chor kennt. Mit ihm kommt eine Pflicht, die nirgends steht: Eine der ungeschriebenen Regeln schickt junge Psionen mit dem, worüber sie mit niemandem sonst sprechen, zu einem von Solberg (Klassenbuch Psion, Kapitel II). Was dort gesagt wird, bleibt dort.

Die Helme der Veteranen. Ältere tragen oft seit Jahren denselben Helm, mit allen Dellen, denn Beulen bleiben. Einige tragen noch den Mk. II, weil er der letzte Helm war, den man mit einem Schraubenzieher reparieren konnte. Die geerbten Gegenstände des Chors gibt das Archiv an Veteranen aus, nur für bestimmte Missionen und mit der Unterschrift eines Schattenoffiziers (Klassenbuch Psion, Kapitel VI; das Verfahren steht in Kapitel VI dieses Bandes).

Neue mächtige Kräfte. Kapitel II bringt acht: Innere Befragung (Telepath), Schwerer Griff (Telekinetic), Vorgelebt (Precognitive), Lebensband und Tiefe Heilung (Healer), Frostgriff und Felswand (Elementarist), Stille Festung (alle Psionen). Jede kostet 6 PSI, Schwer (3), und 10 EP. Wie bei jeder Kraft, die im Chor weitergegeben wird, kann die Spielleitung verlangen, dass der Psion erst einen Lehrer findet.

Im Spiel. Ein Psion in diesen Rängen ist nicht mehr nur das Werkzeug seiner Zelle. Jüngere Psionen fragen ihn, sein Beobachter schreibt längere Berichte über ihn, und seine Meisterschaft ist für die schlimmste Nacht einer Mission gedacht. Die Spielleitung darf wissen, dass er sie hat, und sie darf diese Nacht bauen.

Die Beförderung

Die Beförderung selbst regelt Kapitel I. Im Chor folgt ihr eine zweite Szene, meist ohne Beobachter und fast immer ohne Rede. Wählen oder würfeln. Szene 5 passt zu beiden Rängen, Szene 4 eher zum Schattenoffizier.

W6	Beförderung im Chor
1	**Die Schmiede.** Die Helmmacherin holt vom Regal den Gipsabdruck, der seit der Ausbildung dort steht, und hält ihn neben den Kopf des Psions. „Passt noch." Dann schreibt sie den neuen Rang mit Kreide auf den Abdruck.
2	**Der Gruß.** Im Gemeinschaftsraum steht ein Älterer auf, den der Psion nur vom Sehen kennt, und tippt sich mit zwei Fingern an die Stirn. Die Kadetten am Nebentisch sehen es. Von diesem Tag an grüßen sie zuerst.
3	**Die Überprüfung.** Der Beobachter legt das Ergebnis der Einstufung auf den Tisch. Die Klasse ist dieselbe wie vor zwei Jahren. Er fragt, ob das enttäuscht. Die Antwort steht am nächsten Morgen in seinem Bericht.
4	**Die Helmwache.** In der Nacht nach der Beförderung liegt ein Helm auf dem Tisch im Gemeinschaftsraum, auf der Seite, eine Kerze daneben. Man bittet den Psion, bis zum Morgen zu bleiben. Das tun sonst nur die Ältesten.
5	**Die Unterschrift.** Ein Stück aus dem Archiv des Chors wartet auf eine Unterschrift. Als Veteran nimmt der Psion es zum ersten Mal selbst entgegen. Als Schattenoffizier setzt er zum ersten Mal seinen eigenen Namen darunter. Er liest das Formular zweimal.
6	**Das Klopfen.** Spät am Abend klopft ein junger Psion, den Helm unter dem Arm. Er will über etwas sprechen, das er seinem Beobachter nicht erzählen will. Er fragt, ob er hereinkommen darf.

Der Weg bis zum Schattenoffizier

Das Klassenbuch Psion hat keine Tabellen „Der Weg durch …". Seine Beispielfiguren stehen auf verschiedenen Rängen, vom Kadett bis zum Veteran. Die folgenden Tabellen setzen sie jeweils ab ihrem letzten Stand dort fort. Freie EP werden in die nächste Zeile mitgenommen. Wer den Weg nachspielt, verteilt die Käufe auf viele Missionen.

Telepath: Echo

Echo steht im Klassenbuch als Agentin mit 20 EP, davon 1 frei. Sie bleibt auf dem Pfad B, dem Weg der Brücke und des Walls, und nimmt Kräfte, die ihre Zelle verbinden.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Veteran (100 EP)	Kollektive Barriere 8, Spiegel 10, Tiefe Reserve 4, Helmbindung 4, mächtige Kraft Gedankenbrücke 10, Telepathie auf 6 für 12, Konzentration auf 4 für 8, Menschenkenntnis auf 5 für 10, Geistige Widerstandskraft auf 5 für 10. Zusammen 76 von 81 (80 neue, 1 frei), 5 bleiben frei. PSI 16. Sie hält jetzt eine ganze Zelle lautlos zusammen, und wer sie angreift, trifft sich selbst. Wendt hat noch nicht geantwortet.
Schattenoffizier (175 EP)	Der offene Raum 12, Tiefenbohrung 6, Stabile Wand 4, mächtige Kraft Innere Befragung 10, mächtige Kraft Stille Festung 10, WK auf 5 für 25, Wahrnehmung auf 5 für 10. Zusammen 77 von 80 (75 neue, 5 frei), 3 bleiben frei. PSI 17. Einmal pro Mission hört sie alle Gedanken in 50 m. Danach schließt sie die Wand, bis nichts mehr durchkommt. Ihre eigene Zelle kennt eine Regel mehr als andere: Die Führungsoffizierin liest niemanden ungefragt.

Telekinetic: Hebel

Hebel steht im Klassenbuch als Senior-Agent mit 50 EP, alle ausgegeben. Er bleibt der Retter auf dem Pfad B und lernt zuletzt, was ihm nie jemand beigebracht hat: andere zu führen.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Veteran (100 EP)	Schweben 10, Stabile Wand 4, Helmbindung 4, mächtige Kraft Stillstand 10, Telekinese auf 6 für 12, Zähigkeit auf 4 für 8. Zusammen 48 von 50, 2 bleiben frei. LP 13. Die Delle in „Opa“ bleibt, und der Helm passt besser als je zuvor. Wenn eine Decke fällt, bleibt sie jetzt in der Luft.
Schattenoffizier (175 EP)	Unbewegter Beweger 12, Stille in sich 4, mächtige Kraft Schwerer Griff 10, WK auf 4 für 20, Konzentration auf 5 für 10, Menschenkenntnis auf 3 für 6, Führung neu auf 1 für 3, auf 2 für 4, auf 3 für 6. Zusammen 75 von 77 (75 neue, 2 frei), 2 bleiben frei. PSI 15. Er hält drei Runden lang auf, was nicht aufzuhalten ist, und hebt danach ein Auto von einem Verletzten. Den Jüngeren zeigt er zuerst, wie man etwas absetzt.

Precognitive: Sibylle

Sibylle steht im Klassenbuch als Veteranin mit 100 EP, davon 2 frei. Ihre 100 EP sind dort einzeln aufgeführt. Als Schattenoffizier holt sie den Pfad B nach, den sie mit Kampfvorschau begonnen und dann liegen gelassen hat.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Alle Zukünfte 12, Ausweichmuster 8, Zweiter Takt 10, Stille in sich 4, mächtige Kraft Vorgelebt 10, Führung auf 5 für 10, Konzentration auf 4 für 8, Menschenkenntnis auf 4 für 8, Zähigkeit auf 2 für 4. Zusammen 74 von 77 (75 neue, 2 frei), 3 bleiben frei. LP 10. Sie hat die nächste Minute schon gesehen, und ihre Zelle bekommt eine zweite Chance. Im Chor nennt man sie inzwischen eine von Solberg. Die Karte mit der Beerdigung liegt noch hinten in der Kartei.

Psychic Healer: Anker

Anker steht im Klassenbuch als Kadettin ohne ausgegebene EP. Sie geht zuerst den Pfad B der Wächterin und holt als Schattenoffizier den Pfad A der Feldärztin nach.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Veteran (100 EP)	Ruhige Hände 4, Last teilen 6, Traumaarbeit 8, Seelenanker 10, Tiefe Reserve 4, mächtige Kraft Tiefe Heilung 10, Psychische Heilung auf 6 für 12, WE auf 6 für 30, Medizin auf 5 für 10. Zusammen 94 von 100, 6 bleiben frei. PSI 16. Sie geht den Weg der Wächterin: Wer neben ihr steht, erträgt mehr.
Schattenoffizier (175 EP)	Vergebung 12, Blutstillung 6, Regeneration 8, Stabile Wand 4, Stille in sich 4, mächtige Kraft Lebensband 10, mächtige Kraft Rückholimpuls 10, Stressbewältigung auf 4 für 8, Menschenkenntnis auf 5 für 10, Konzentration auf 4 für 8. Zusammen 80 von 81 (75 neue, 6 frei), 1 bleibt frei. Einmal pro Mission nimmt sie der ganzen Zelle die Last und trägt die Hälfte selbst. Im Einsatz redet sie immer noch wenig.

Elementarist: Funke

Funke steht im Klassenbuch als Kadett ohne ausgegebene EP. Sein Weg zeigt, was der Überladungsast kostet.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Veteran (100 EP)	Elementargespür 4, Glut 6, Blitzschlag 8, Feuersturm 10, Tiefe Reserve 4, Stabile Wand 4, Überdruck 6, Ohne Netz 8, mächtige Kraft Frostgriff 10, Elementarkontrolle auf 6 für 12, WK auf 4 für 20. Zusammen 92 von 100, 8 bleiben frei. PSI 15, Resonanz 2. Er ist der Brandstifter geworden, vor dem ihn alle gewarnt haben, und hat gelernt, auch Kälte zu machen.
Schattenoffizier (175 EP)	Naturgewalt 12, Nebelwand 6, Erdgriff 8, Grenzgang 10, Der Chor antwortet 12, mächtige Kraft Felswand 10, Konzentration auf 4 für 8, Energiemanipulation auf 3 für 6, Geistige Widerstandskraft auf 5 für 10. Zusammen 82 von 83 (75 neue, 8 frei), 1 bleibt frei. Resonanz 4: Setzt er einen Knoten der Überladung ein, würfelt die Spielleitung, und bei 1 bis 4 hört etwas mit. Zunder hat er nie getroffen. Inzwischen versteht er, warum die Älteren ihn damals gewarnt haben.

BEISPIEL: FUNKE ÜBERZIEHT

Funke hat nach einem langen Gefecht noch 2 PSI, als die Wesen aus dem Riss die Zelle einkreisen. Er setzt Feuersturm ein, 6 PSI gegen Schwer (3). Vorher nutzt er Überdruck: 1 Belastung, dafür +2 Würfel.

Es fehlen 4 PSI. Ohne Grenzgang wären das 4 Belastung. Mit Grenzgang kostet nur jeder zweite fehlende Punkt 1 Belastung, also 2. Zusammen mit Überdruck erleidet Funke 3 Belastung.

Weil er mit Überdruck einen Knoten des Überladungsastes eingesetzt hat, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6 gegen seine Resonanz von 4. Es fällt eine 3: Etwas hört mit. Die Spielleitung notiert sich etwas und sagt nichts. Funke merkt nur, dass sein Helm einen Augenblick lang leise summt.

Der Thaumaturg

„Der Titel öffnet dir Türen. Welche davon du benutzt, steht in keinem Handbuch."
Archivar, Arkaner Zweig

In den hohen Rängen

Kreise und Titel. Mit dem Rang Veteran steht ein Thaumaturg im vierten Kreis und trägt den Titel **Archivar**. Als Schattenoffizier ist er **Siegelwahrer**. Im Kollegium zählen die Titel mehr als die Ränge von O.D.I.N.: Ein Magister wird von einem Adepten gesiezt, gleich, wer in der Zelle den höheren Rang hat, ein Archivar erst recht (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel II). Die Knoten kosten 10 EP im Kreis IV und 12 EP im Kreis V. Kreis V ist in jedem Sektor das Ende des Weges: Ungebrochen, Siegelwahrer, Großes Werk, Die große Lüge, Stillstand (Chronomancer), Der Bote. Der Knoten Siegelwahrer des Thaumaturgisten und der Titel Siegelwahrer sind zwei verschiedene Dinge. Den Titel trägt jeder Thaumaturg im fünften Kreis, den Knoten nur, wer ihn kauft.

Titel und Wissen. Der Titel öffnet Türen, keine Geheimnisse. Was ein Archivar oder Siegelwahrer im Kollegium erfährt, entscheidet die Spielleitung. Dieser Band sagt es nicht.

Die Schwarze Bibliothek. Ihre Lage kennen nur Archivare und Siegelwahrer. Magister dürfen einzelne Texte anfordern, mit Begründung und unter Aufsicht. Ein Archivar weiß, wohin der Aufzug fährt. Ob er dort liest und was, ist eine Frage für die Spielleitung und für ihn.

Die Mitte und das Flüstern. Eine Warnung, keine Empfehlung. Ab Veteran mit Kreis IV im eigenen Sektor stehen Fremde Zunge und Ohr des Steins offen (je 10 EP), ab Schattenoffizier der Siegelbruch (12 EP). Jeder dieser Knoten erhöht das Flüstern um 1, und es sinkt nie. Die Regeln stehen im Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV. Das Kollegium lehrt die Mitte nicht, und es weiß von jedem, der sie erreicht. Meistens. Keiner der Wege unten führt dorthin.

Kristalle. Jüngere Thaumaturgen brauchen für einen Resonanzkristall die Genehmigung eines Archivars (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel V). Jetzt kommen sie damit zu ihm. Wer mit der optionalen Regel Erschöpfung spielt, bedenkt: Jede Grand Major Magica und jedes Überziehen senkt die Tiefe des eigenen Kristalls um 1. Artefakte gibt das Kollegium ab Archivar aus, nur für eine Mission und nur mit Eintrag im Kristallbuch (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel VI; Verfahren in Kapitel VI dieses Bandes).

Schulzauber. Kapitel III bringt je Schule eine Major Magica und eine Grand Major Magica: Siegelschrift und Der große Kreis (Thaumaturgist), Zersetzung und Rote Tinktur (Alchemist), Doppelgänger und Weißer Fleck (Illusionist), Gleichschritt und Die verlorene Woche (Chronomancer), Wachpakt und Der Gläubiger (Invoker). Die Major Magica kosten wie jede andere 5 ME, Schwer (3), und 10 EP, die Grand Major Magica 8 ME, Sehr schwer (4), und 15 EP. Vor dem Kauf braucht der Thaumaturg eine Handlung „Trainieren" mit einem Lehrer dieser Schule. Eine Grand Major Magica lernt er außerdem nur im Archiv und mit Genehmigung. Einen Lehrer der eigenen Schule findet er im eigenen Haus, fremde Schulen muss er erst überzeugen.

Im Spiel. Ein Archivar ist im Kollegium eine Instanz, auch wenn er sich nicht so fühlt. Adepten kommen mit ihren Zauberbüchern, Kristallmeister mit Formularen, Lehrlinge mit Stimmen, die sie nachts nicht schlafen lassen. Die Knoten im Kreis V wirken einmal pro Mission und sind für den Augenblick gedacht, in dem nichts anderes mehr hilft. Nur Ungebrochen wirkt immer, denn es ist passiv.

Die Beförderung

Auch hier regelt Kapitel I die Beförderung selbst. Im Kollegium folgt ihr eine zweite Szene, meist leise und fast immer schriftlich. Wählen oder würfeln. Szene 2 passt zum Archivar, die Szenen 5 und 6 eher zum Siegelwahrer.

W6	Beförderung im Kollegium
1	**Das Sie.** Am Morgen danach siezt ihn der Magister, der ihn als Lehrling ausgebildet hat. Er tut es ohne Zögern und ohne Lächeln.
2	**Der Aufzug.** Ein Archivar holt ihn ab und fährt mit ihm nach unten, lange, bis zu einer Tür ohne Schild. Dort dreht er um. „Jetzt wissen Sie, wo." Hineingehen darf er ein andermal.
3	**Das Kristallbuch.** Der Kristallmeister trägt den neuen Titel neben der Nummer seines Steins ein, mit Tinte, nicht mit Bleistift. Dann bittet er ihn, die Spalte „Stimme" zu lesen und zu unterschreiben, dass sie noch stimmt.
4	**Der erste Schüler.** Ein Adept der eigenen Schule steht mit seinem Zauberbuch vor der Tür. Er will einen Schulzauber lernen und braucht einen Lehrer. Man hat ihn geschickt, ohne vorher zu fragen.
5	**Das Buch.** Ein Siegelwahrer, dessen Namen er nicht kennt, bittet um sein Zauberbuch für eine Nacht. Am Morgen liegt es vor seiner Tür, in Leinen geschlagen, ein Lesezeichen an einer Seite, die er für unwichtig hielt.
6	**Das Siegel.** Ein Umschlag ohne Absender, verschlossen mit grauem Wachs und dem Siegel des Kollegiums. Darin ein Ort und eine Uhrzeit, kein Name. Was dort geschieht, entscheidet die Spielleitung.

Der Weg bis zum Schattenoffizier

Die Tabellen setzen die Wege „Der Weg durch das Siegel" des Klassenbuchs fort. Die freien EP sind aus den Zeilen des Klassenbuchs nachgerechnet und werden mitgenommen. Jeder Schulzauber setzt die Handlung „Trainieren" mit einem Lehrer voraus, jede Grand Major Magica unter ihnen außerdem Archiv und Genehmigung.

Thaumaturgist: Folio

Folio steht im Klassenbuch als Veteran. Frei sind 16 EP: Agent 20 von 20, Senior-Agent 28 von 30, Veteran 36 von 52. Er bleibt beim Ritual und beim Bann und nimmt beide Schulzauber seines Hauses.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Siegelwahrer 12, Doppelwirken 10, Major Magica Siegelschrift 10, Grand Major Magica Der große Kreis 15, Grand Major Magica Bannung 15, Thaumaturgie auf 6 für 12, Ritualismus auf 6 für 12. Zusammen 86 von 91 (75 neue, 16 frei), 5 bleiben frei. Er ist jetzt zweimal Siegelwahrer, dem Titel nach und im Siegel. Er schließt Risse, statt sie zu bewachen. Ob er in der Schwarzen Bibliothek gelesen hat, steht in keiner seiner Mitschriften.

Alchemist: Retorte

Retorte steht im Klassenbuch als Veteranin. Frei sind 7 EP: Agent 20 von 20, Senior-Agent 29 von 30, Veteran 44 von 51. Sie hat, wie das Klassenbuch sagt, für das Große Werk gespart.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Großes Werk 12, Tiefe Quelle 8, Major Magica Zersetzung 10, Grand Major Magica Rote Tinktur 15, Thaumaturgie auf 4 für 8 und auf 5 für 10, Chemie auf 5 für 10. Zusammen 73 von 82 (75 neue, 7 frei), 9 bleiben frei. Die Rote Tinktur braut sie einmal pro Mission und bezahlt jedes Mal mit 2 Belastung. Kein Siegelwahrer war je Alchemist. Jetzt trägt eine Alchemistin den Titel, und manche im Kollegium siezen sie einen Tag zu spät.

Illusionist: Spiegel

Spiegel steht im Klassenbuch als Veteran. Frei sind 4 EP: Agent 18 von 20, Senior-Agent 32 von 32, Veteran 46 von 50. Er bleibt beim Nachbarsektor Chronomancer und holt sich dort auch einen Schulzauber.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Die große Lüge 12, Tiefe Quelle 8, Beschleunigen aus dem Nachbarsektor Chronomancer für 10, Major Magica Doppelgänger 10, Grand Major Magica Weißer Fleck 15, Major Magica Gleichschritt 10, Thaumaturgie auf 6 für 12. Zusammen 77 von 79 (75 neue, 4 frei), 2 bleiben frei. Gleichschritt ist ein Schulzauber der Chronomancer, und die Lehrerin aus dem fremden Haus hat er zwei Jahre lang überzeugen müssen. Seinen Doppelgänger stellt er am liebsten neben den Partner, den er endlich gefunden hat.

BEISPIEL: EIN ZAUBER AUS FREMDEM HAUS

Spiegel will Gleichschritt lernen, eine Major Magica der Chronomancer. Er braucht dafür eine Lehrerin dieser Schule. Die Archivarin, die er fragt, verlangt erst einen Gefallen: Er soll eine Woche lang ihre Echo-Aufnahmen ordnen. Wie lange das Überzeugen dauert, entscheidet die Spielleitung.

In der nächsten Zwischenzeit verwendet Spiegel eine Handlung „Trainieren“ mit ihr, und wie ihre Schule es verlangt, sitzt ein zweiter Chronomancer im Raum (Kapitel III). Danach gibt er 10 EP aus und kennt den Zauber.

Weißer Fleck ist ein Schulzauber seines eigenen Hauses. Einen Lehrer findet er leicht. Weil es eine Grand Major Magica ist, lernt er ihn aber nur im Archiv und mit Genehmigung. Er stellt den Antrag und wartet. Danach kostet der Zauber 15 EP.

Chronomancer: Pendel

Pendels Weg reicht im Klassenbuch schon bis zum Schattenoffizier, mit Stillstand (Chronomancer) und Zeitumkehr (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel X). Danach sind 31 EP frei: 13 nach der Veteranenzeile, 75 neue, 57 in der Zeile Schattenoffizier ausgegeben. Sie bleibt in ihrem Haus und holt dessen Schulzauber nach.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Major Magica Gleichschritt 10, Grand Major Magica Die verlorene Woche 15. Zusammen 25 von 31, 6 bleiben frei. Gleichschritt lernt sie bei einer Lehrerin ihres Hauses, Die verlorene Woche im Archiv und mit Genehmigung. Seitdem würfelt sie öfter auf „Ungleiches Altern“, als ihr lieb ist.

Invoker: Bote

Bote steht im Klassenbuch als Veteran. Frei ist 1 EP: Agent 20 von 20, Senior-Agent 30 von 30, Veteran 49 von 50. Er bleibt Unterhändler, und seine Schulden wachsen mit ihm.

Rang	Neue Knoten und Steigerungen
Schattenoffizier (175 EP)	Der Bote 12, Tiefe Quelle 8, Major Magica Wachpakt 10, Grand Major Magica Der Gläubiger 15, Thaumaturgie auf 4 für 8 und auf 5 für 10, Ritualismus auf 6 für 12. Zusammen 75 von 76 (75 neue, 1 frei), 1 bleibt frei. Der Gläubiger ruft nur ein Wesen, dem er schon etwas schuldet. Daran fehlt es ihm nicht. Mit WK 5 trägt er fünf offene Schulden, bevor sein Ritualismus leidet, und er zählt jeden Abend nach.

Kapitel V.
DIE EIGENE ZELLE

Die eigene Zelle

„Man bekommt keine Zelle. Man bekommt eine Liste mit Namen. Irgendwann streicht man den ersten durch, und erst dann gehört sie einem.“
Unbekannter Schattenoffizier

Das Grundregelwerk sagt über den höchsten Rang nur einen Satz: Der Schattenoffizier „führt eine eigene Zelle und erhält Einblick in die Arbeit des Rates“. Den Einblick regelt Kapitel VII. Dieses Kapitel regelt die Zelle.

Es beschreibt, was „eigene Zelle“ am Spieltisch heißt, wie neue Kadetten zu O.D.I.N. kommen, wie ein erfahrener Agent sie ausbildet, wie er sie führt und wie er sie verliert. Am Ende steht der Zellenbogen, auf dem eine Gruppe festhält, was ihre Zelle ist und was sie gekostet hat.

Die Regeln hier gelten zum Teil schon früher. Einen Schützling darf jeder Agent ab dem Rang Senior-Agent benennen. Die eigene Zelle aber beginnt mit 175 EP.

Was „eigene Zelle“ heißt

Der Führungsoffizier bleibt bei der Spielleitung

Im Grundregelwerk (Kapitel I) ist der Führungsoffizier das Bindeglied zwischen Zelle und Organisation. Er erteilt Aufträge, stellt Ausrüstung bereit, liest Berichte und entscheidet, was nach oben geht. Und: „In eurem Spiel übernimmt die Spielleitung diese Rolle.“

Daran ändert dieser Band nichts. Das Briefing, die Akte, das Vertrauen, die Freigabe einer Anforderung, die Frage, was der Rat erfährt: Das alles bleibt bei der Spielleitung, auch wenn ein Schattenoffizier am Tisch sitzt. Ein Spieler kann nicht zugleich die Mission kennen und sie spielen.

Der Schattenoffizier bekommt deshalb keine Spielleitung, sondern Verantwortung. Seine Zelle ist die Gruppe von Menschen, für die er geradesteht. Wie das am Tisch aussieht, hängt davon ab, welcher der beiden Wege gewählt wird.

Zwei Wege

Weg	Was geschieht	Passt zu
Die Zelle bleibt	Der Schattenoffizier spielt in seiner Zelle weiter. Er führt sie im Einsatz, schlägt neue Mitglieder vor und steht für sie gerade. Über ihm steht weiterhin ein Führungsoffizier.	Gruppen, die ihre Figuren behalten und weitererzählen wollen.
Zwei Generationen	Der Schattenoffizier wird Führungsoffizier einer neuen Zelle. Die Spieler erschaffen frische Kadetten. Die alten Agenten werden Figuren der Welt.	Gruppen nach einer langen Kampagne, die neu anfangen wollen, ohne das Alte wegzuwerfen.

Den zweiten Weg wählt der Spieler des Schattenoffiziers, am besten gemeinsam mit der Gruppe und im Nachspiel, in dem der erste Agent die 175 EP erreicht. Keiner der Wege ist der richtige. Eine Gruppe kann auch erst den einen gehen und später den anderen.

Weg 1: Die Zelle bleibt

Der Schattenoffizier bleibt, wo er ist. Im Dienst ändert sich trotzdem etwas. Die Zelle läuft jetzt unter seiner Verantwortung. Wenn etwas schiefgeht, fragt der Führungsoffizier zuerst ihn. Wenn ein Platz frei wird, schlägt er vor, wer ihn bekommt. Wenn ein Kadett dazukommt, bildet er ihn aus oder sorgt dafür, dass es jemand tut.

Regeltechnisch ändert sich wenig. Der Schattenoffizier ist eine Spielerfigur wie jede andere. Er würfelt, er erleidet Belastung, er kann sterben. Die Zelle führt ihr Vertrauen weiter, der Führungsoffizier bleibt bei der Spielleitung.

Was sich ändert, ist das Gewicht. Wenn ein Mitglied stirbt, hat der Schattenoffizier es in den Einsatz geschickt, oder er hat es nicht verhindert. Das ist der Kern dieses Weges: Der Schattenoffizier spielt nicht mehr nur für sich, sondern für die anderen. Die Spielleitung sollte ihm Entscheidungen geben, bei denen genau das zählt. Wer geht zuerst durch die Tür? Wer bleibt am Wagen? Wem gibt er das letzte Magazin?

Neue Spieler, die in eine solche Zelle kommen, erschaffen Kadetten. Sie kommen über den Führungsoffizier in die Zelle, und der Schattenoffizier hat sie vorgeschlagen oder zumindest gesehen. Die Abschnitte „Anwerben“ und „Ausbilden“ gelten für sie.

Weg 2: Zwei Generationen

Der Schattenoffizier verlässt die Zelle nach oben. Er wird Führungsoffizier einer neuen Zelle, und die Spieler spielen deren Kadetten. Die alten Agenten, auch der Schattenoffizier selbst, sind danach Figuren der Welt: Namen in der Akte, Stimmen am Telefon, Menschen, denen die neuen Kadetten im Hort begegnen.

Dieser Weg hat eigene Regeln. Sie stehen unter „Führen“.

Anwerben

„Man tritt O.D.I.N. nicht bei. Man wird gefunden.“
Ausbilderin, Hort-3

Wie Menschen zu O.D.I.N. kommen

Das Grundregelwerk (Kapitel I) sagt es knapp: Niemand bewirbt sich. Die Organisation beobachtet Menschen, die mit dem Übernatürlichen in Berührung gekommen und nicht daran zerbrochen sind. Irgendwann klopft jemand an die Tür. Das Angebot lautet: Wissen gegen Freiheit. Wer ablehnt, erinnert sich am nächsten Morgen an nichts. Behaupten jedenfalls die Anwerber.

Die sechs Rekrutierungswege stehen in Kapitel III des Grundregelwerks: der Überlebende, der Spezialist, der Abtrünnige, der Gefallene, das Erbe, der Gezeichnete. Sie beschreiben, woher ein Kadett kommt. Dieses Kapitel fragt, wie er dem Schattenoffizier aufgefallen ist.

Die Ausbildung übernimmt der Zweig, nicht der Schattenoffizier. Jeder Zweig bildet auf eigene Weise aus, und die Klassenbücher beschreiben, wo und wie: die Soldiers im Lager Ashgrove, die Schatten in einer fremden Stadt unter einer ersten Legende, die Spurenleser in Stockholm und an alten Akten. Nach der Ausbildung, oder seit 2011 oft mitten darin, kommt der Kadett in eine Zelle.

Psionen wirbt kein Schattenoffizier an. Sie kommen über den Psionik-Kern zu O.D.I.N., nach ihrer Manifestation, wie im Klassenbuch Psion beschrieben. Sieht ein Schattenoffizier bei einem Einsatz einen Menschen, der gerade manifestiert, gibt er den Namen weiter. Was danach geschieht, entscheidet der Kern. Eine Zelle bekommt einen Psion zugewiesen. Sie sucht ihn nicht aus.

Wer vorschlägt

Ein Kadett kommt über den Führungsoffizier in eine Zelle. Vorgeschlagen haben kann ihn aber jemand anderes.

- **Der Führungsoffizier.** Er muss einen Platz besetzen und wählt aus dem, was der Zweig ihm anbietet. Das ist der häufigste Weg und der, bei dem die Zelle am wenigsten mitredet.
- **Der Zweig.** Er hat jemanden ausgebildet, der zu einer bestimmten Zelle passt, oder der in keine andere passt.
- **Der Schattenoffizier.** Er hat jemanden gesehen, bei einem Einsatz, in einer Akte, am Rand eines Tatorts. Er schreibt einen Namen auf und gibt ihn weiter. Ob der Zweig ihn nimmt, entscheidet der Zweig.
- **Ein Mitglied der Zelle.** Auch Agenten und Senior-Agenten sehen Menschen. Sie geben den Namen dem Schattenoffizier, und der entscheidet, ob er ihn weitergibt.

Im Spiel heißt das: Wenn ein neuer Spieler dazukommt oder eine Figur ersetzt wird, darf der Schattenoffizier sagen, dass er den Neuen vorgeschlagen hat. Der neue Spieler entscheidet, ob seine Figur davon weiß.

Wie der Kadett auffiel

Die folgende Tabelle ergänzt die Rekrutierungswege. Sie verbindet einen neuen Kadetten mit dem Agenten, der ihn vorgeschlagen hat. Der Spieler des Kadetten würfelt oder wählt, der Spieler des Schattenoffiziers erzählt in zwei Sätzen, was er damals gesehen hat.

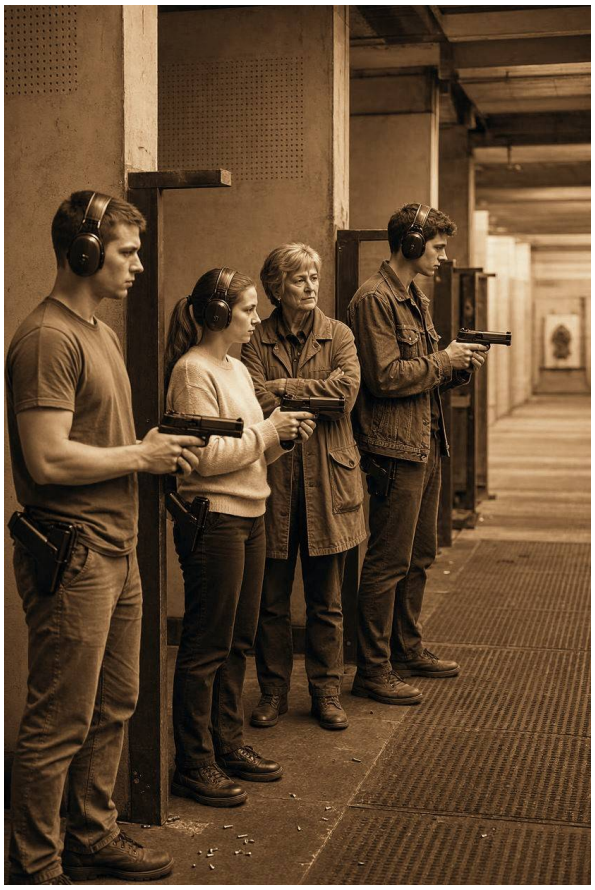
W6	Wie der Kadett auffiel
1	**Er blieb stehen.** Bei einem Einsatz der Zelle war er ein Zeuge. Alle anderen liefen. Er blieb stehen und sah genau hin, und hinterher konnte er beschreiben, was er gesehen hatte, ohne zu übertreiben.
2	**Er stand im Weg.** Ein Polizist, eine Journalistin, ein Gutachter, der einer Akte der Zelle zu nahe kam. Er war lästig und gründlich. Der Schattenoffizier hat damals gesagt: „Den will ich auf unserer Seite.“
3	**Er war schon da.** Er war ein Kontakt eines Mitglieds der Zelle und wusste mehr, als er sollte. Irgendwann gab es nur noch zwei Möglichkeiten, und O.D.I.N. wählte die freundlichere.
4	**Sein Name stand schon in einer Akte.** Ein Elternteil, ein Onkel, eine Großmutter hat O.D.I.N. gedient, vielleicht in derselben Zelle. Der Schattenoffizier hat die Person gekannt.

W6	Wie der Kadett auffiel
5	**Er hat allein überlebt.** In einer Weißen oder Grauen Akte fand die Zelle ihn als Einzigen, der noch lebte. Er hatte sich selbst gerettet, mit dem, was er hatte. Das ist selten, und es fällt auf.
6	**Er hat die Zelle gefunden.** Nicht umgekehrt. Er ist ihr gefolgt, hat Fragen gestellt, hat einen toten Briefkasten entdeckt. Der Schattenoffizier war beeindruckt und beunruhigt zugleich.

Das Klopfen

Die Anwerbung kann eine eigene kurze Szene sein, vor der ersten Mission des Kadetten. Die Spielleitung setzt den Rahmen: ein Krankenhausflur, eine Küche um drei Uhr nachts, ein Parkplatz vor einem Präsidium. Der Spieler des Schattenoffiziers spielt den Anwerber, der Spieler des Kadetten sich selbst. Die Szene dauert so lange, bis das Angebot ausgesprochen ist: Wissen gegen Freiheit.

Die Szene hat keine Probe. Der Kadett sagt am Ende ja, sonst gäbe es ihn nicht. Aber wie er ja sagt, erzählt viel über ihn, und der Schattenoffizier erfährt, wen er sich ins Haus geholt hat.



Ausbilden

„Ich bringe ihr nichts bei, was sie nicht auch im Lager lernen würde. Ich bringe es ihr nur so bei, dass sie es nicht vergisst, wenn ich nicht mehr dabei bin.“

Kranich, Schattenoffizier, Taktischer Zweig

Der Schützling

Das Grundregelwerk erlaubt Senior-Agenten, Kadetten anzuleiten. Dieser Band macht daraus eine Regel. Der Schützling lernt von seinem Mentor, er wächst mit ihm, und er ist das Erste, was der Mentor verlieren kann.

REGEL: SCHÜTZLING

Ab dem Rang Senior-Agent darf ein Agent einen Schützling benennen. Er hat höchstens einen Schützling zugleich.

Der Schützling ist eine Nichtspielerfigur mit eigenem Bogen. Er wird als Kadett erschaffen, nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks.

Der Schützling erhält die Hälfte der EP (abgerundet), die sein Mentor ab der Benennung bekommt.

Einmal je Zwischenzeit kann der Mentor eine Handlung „Trainieren“ als Lehrer aufwenden. Der Schützling erhält dann +1 auf eine Fertigkeit, die der Mentor auf 4 oder höher hat, höchstens bis 3.

Der Schützling ist die Zukunft der Figur und ihre Verwundbarkeit.

Erschaffen. Der Spieler des Mentors erschafft den Schützling mit der Spielleitung, am besten in der Zwischenzeit, in der er ihn benennt. Er wählt Klasse, Subklasse und Rekrutierungsweg und würfelt oder wählt auf der Tabelle „Wie der Kadett auffiel“. Die Spielleitung darf Wünsche äußern: Sie braucht den Schützling später als Figur in ihren Geschichten.

Führen und spielen. Den Bogen führt der Spieler des Mentors. Er gibt die EP des Schützlings aus und trägt ein, was der Mentor ihm beibringt. Gespielt wird der Schützling von der Spielleitung, wie jede Nichtspielerfigur. Ob er mit in einen Einsatz geht, entscheidet die Spielleitung als Führungsoffizier. Meist ist er in der Ausbildung, in einer anderen Zelle oder im Hort, und er ist da, wenn man ihn nicht erwartet.

EP. Nach jeder Mission, im Nachspiel, bekommt der Schützling die Hälfte der EP seines Mentors, abgerundet. Bekommt der Mentor 6 EP, bekommt der Schützling 3.

Bekommt der Mentor 5 EP, bekommt der Schützling 2. EP, die der Mentor vor der Benennung erhalten hat, zählen nicht. Der Rang des Schützlings richtet sich nach seinen eigenen gesammelten EP, wie bei jedem Agenten.

Trainieren. Die Handlung „Trainieren“ kostet den Mentor eine seiner zwei Handlungen in der Zwischenzeit. Sie kostet keine EP. Der Schützling erhält +1 auf eine Fertigkeit, die der Mentor auf 4 oder höher hat, aber nie über 3 hinaus. Was über 3 liegt, muss der Schützling sich selbst verdienen.

Verwundbarkeit. Ein Schützling ist ein Mensch, den der Mentor liebt, und alle wissen es. Die Spielleitung darf das benutzen: Ein Gegner findet heraus, wer er ist. Die Revision fragt nach ihm. Er macht einen Fehler, für den der Mentor geradestehen muss. Sie sollte es nicht billig benutzen. Ein Schützling, der in jeder zweiten Mission entführt wird, ist kein Mensch mehr, sondern ein Hebel.

Zukunft. Scheidet der Mentor aus dem Dienst aus, kann sein Spieler den Schützling übernehmen, mit dessen EP. Das regelt Kapitel VII unter „Vermächtnis und Übergabe“. Wann ein Schützling aufhört, einer zu sein, entscheiden Spieler und Spielleitung gemeinsam. Meist geschieht es, wenn er selbst Senior-Agent wird und niemanden mehr braucht, der ihm Fragen beantwortet. Danach darf der Mentor einen neuen benennen.

BEISPIEL: KRANICH UND NESSEL

Kranich ist Senior-Agentin des Taktischen Zweigs, Jahre bevor sie Schattenoffizier wird. Nach einer Roten Akte in einem Güterbahnhof benennt sie Nessel als Schützling, eine junge Polizistin, die in jener Nacht als Einzige nicht weggelaufen ist.

Ihr Spieler erschafft Nessel als Soldier-Kadettin, Rekrutierungsweg „Der Überlebende“.

Nach der nächsten Mission bekommt Kranich 5 EP. Nessel bekommt 2.

In der Zwischenzeit verwendet Kranich eine Handlung darauf, Nessel am Schießstand zu drillen. Kranich hat Schusswaffen 5. Nessel steigt von Schusswaffen 2 auf 3. Weiter kann Kranich sie auf diesem Weg nicht bringen.

Ihre zweite Handlung verwendet Kranich auf ihr Privatleben. Sie hat es zweimal hintereinander versäumt. Ein drittes Versäumnis, und sie hätte ihren Anker verloren.

Lehrer und Mentor

Die Regel „Schützling“ ersetzt nicht die Lehrer-Regel des Grundregelwerks (Kapitel III). Beide stehen nebeneinander.

Lehrer ist nach dem Grundregelwerk, wer eine Fertigkeit auf mindestens 3 beherrscht: ein Mitglied der Zelle, ein Kontakt der Stufe 2 oder höher oder das Personal eines Horts. Mit einem Lehrer lernt ein Agent in der Handlung „Trainieren“ eine neue Fertigkeit auf 1, oder die nächste Steigerung einer vorhandenen Fertigkeit kostet 1 EP weniger. Der Schüler bezahlt mit seinen eigenen EP.

Ein **Mentor** tut mehr und weniger zugleich. Er braucht die Fertigkeit auf 4, nicht auf 3. Er gibt dem Schützling den Punkt, ohne dass EP fließen. Aber er kann es nur einmal je Zwischenzeit, nur für seinen einen Schützling und nur bis 3.

Ein Schattenoffizier ist für jeden Kadetten seiner Zelle ein Lehrer im Sinne des Grundregelwerks, sofern er die Fertigkeit auf 3 oder höher hat. Mentor ist er nur für einen.

Ausbildungsszenen

Eine Handlung „Trainieren“ muss nicht abgehakt werden. Wer will, spielt sie als kurze Szene, eine Minute am Tisch, bevor das Briefing beginnt. Die Tabelle liefert einen Anlass.

W6	Ausbildungsszene
1	**Der Schießstand, nachts.** Nur die beiden, das Licht über den Bahnen, der Geruch von Öl. Der Mentor sagt wenig. Er korrigiert einen Ellbogen, einen Atemzug, einen Blick.
2	**Eine Weiße Akte.** Der Mentor nimmt den Schützling zu einer harmlosen Beobachtung mit und lässt ihn führen. Er greift erst ein, als es fast zu spät ist.
3	**Der Bericht.** Der Schützling hat seinen ersten Bericht geschrieben. Der Mentor streicht die Hälfte und erklärt, warum. Es geht nicht um Stil. Es geht darum, was nach oben geht.
4	**Ein Ort.** Der Mentor fährt mit ihm an einen Ort, an dem er selbst einmal jemanden verloren hat. Er erzählt nicht, was geschah. Er zeigt nur, wo er stand.
5	**Ein Kontakt.** Der Mentor stellt ihm einen seiner Kontakte vor, in einer Kneipe, einem Büro, einer Leichenhalle. „Stell keine Fragen. Hör zu. Und merk dir, was er nicht sagt.“
6	**Die Frage.** Der Schützling fragt nach dem Rat. Der Mentor antwortet nicht. Der Schützling merkt sich, wie lange er geschwiegen hat.

Führen

„Früher habe ich die Befehle gehasst, die ich bekam. Jetzt schreibe ich sie. Ich hasse sie immer noch.“
Führungsoffizier, Hort-7

Im ersten Weg führt der Schattenoffizier seine Zelle im Einsatz, und dafür braucht er keine eigene Regel. Er hat seine Werte, seine Erfahrung und das Vertrauen, das die Zelle sich erarbeitet hat. Dieser Abschnitt handelt deshalb vor allem vom zweiten Weg.

Zwei Generationen

REGEL: ZWEI GENERATIONEN

Erreicht ein Agent den Rang Schattenoffizier, kann sein Spieler ihn zum Führungsoffizier einer neuen Zelle machen.

Die Spieler erschaffen dann frische Kadetten; die alten Agenten werden Figuren der Welt.

Die neue Zelle ist eine gewöhnliche Zelle nach dem Grundregelwerk. Ihre Mitglieder beginnen als Kadetten mit je zwei Kontakten der Stufe 1 aus ihrem alten Leben, ihr Vertrauen liegt bei 2. Nichts von der alten Zelle geht als Wert über, mit zwei Ausnahmen. Scheidet ein alter Agent dabei aus dem Dienst aus, gelten Ruhestand, Übergabe und Vermächtnis aus Kapitel VII. Und die Zelle kann ihre alten Agenten anrufen, nach der Regel „Die Stimme am Telefon“.

Die alten Agenten verschwinden nicht. Sie dienen weiter, in anderen Zellen, in einem Archiv, an einem Schreibtisch. Einer ist Führungsoffizier der neuen Zelle. Andere sind im Ruhestand, verschwunden oder tot. Was aus jedem geworden ist, bestimmt sein Spieler gemeinsam mit der Spielleitung, bevor die erste Sitzung der neuen Zelle beginnt. Was Ruhestand und Verschwinden bedeuten, steht in Kapitel VII.

Die Stimme am Telefon

REGEL: DIE STIMME AM TELEFON

Einmal pro Mission darf die Zelle einen ihrer ehemaligen Agenten anrufen. Der Spieler, dem er gehörte, spielt das Gespräch.

Der Anruf bringt genau eine Hilfe: eine Antwort auf eine Frage aus seinem Fachgebiet (so wahr, wie er es weiß), oder +2 Würfel auf eine Probe mit einer Fertigkeit, die er auf 4 oder höher hat, oder eine Anforderung über den Rang des Anfordernden hinaus (wie ein Punkt Vertrauen).

Die Rolle des Führungsoffiziers im Spiel bleibt bei der Spielleitung (Grundregelwerk, Kapitel I). Der alte Agent ist Stimme am Telefon und Name in der Akte. Er übernimmt nicht die Spielleitung.

Wen man anrufen kann. Ehemalige Agenten sind die Figuren der alten Generation, solange sie leben und erreichbar sind. Ein Agent im Ruhestand ist erreichbar. Ein verschwundener Agent ist es nicht, außer die Spielleitung entscheidet anders. Ein toter Agent ist es nie.

Wer spricht. Der Spieler, dem der alte Agent gehörte, legt für die Dauer des Gesprächs seinen Kadetten beiseite und spricht als der, der er früher war. Die Spielleitung sagt, wo der alte Agent gerade ist und wie gut die Leitung ist. Mehr nicht. Der Spieler kennt die Mission nicht besser als seine Mitspieler, und er darf nichts sagen, was sein alter Agent nicht wissen kann. Spielt der Spieler nicht mehr in der Gruppe, spricht die Spielleitung für den alten Agenten.

Die Antwort. Das Fachgebiet ergibt sich aus Klasse, Subklasse und Fertigkeiten des alten Agenten. Ein Paranormal Detective weiß etwas über Spuk, ein Alchemist über Tinkturen, ein Soldier über Stellungen und Munition. Die Antwort ist so wahr, wie er es weiß: Die Spielleitung sagt dem Spieler vorher leise, was sein alter Agent über die Frage wissen könnte, und der Spieler formuliert es. Irrt der alte Agent, irrt er ehrlich.

Die Würfel. Die +2 Würfel gelten für eine einzige Probe eines Mitglieds der Zelle. Die Spielleitung kann verlangen, dass sie in derselben Szene abgelegt wird, während das Telefon noch warm ist. Die Fertigkeit muss die sein, die der alte Agent auf 4 oder höher hat. Die Obergrenze von +3 Bonuswürfeln pro Probe (Grundregelwerk, Kapitel II) gilt weiter.

Die Anforderung. Ein Anruf bei einem alten Agenten kann eine Tür öffnen, die der Zelle sonst verschlossen bliebe. Er wirkt wie ein Punkt Vertrauen, mit denselben Grenzen: höchstens eine Rangstufe über dem Rang dessen, der anfordert, und nie ein Artefakt (Grundregelwerk, Kapitel X).

Das Schweigen. Hatte der alte Agent Einblick in die Arbeit des Rates, gilt am Telefon dasselbe wie überall: Was er dort erfahren hat, teilt er nicht, außer die Spielleitung erlaubt es (Kapitel VII). Das gilt für den Spieler genauso wie für seine Figur. Manche der besten Anrufe bestehen aus einer Frage und einer langen Pause.

> **BEISPIEL: EIN ANRUF IN DER NACHT**
>
> Die neue Zelle steht in einem Kellergang in Leipzig. An der Wand am Ende des Gangs wächst etwas, das wie Schimmel aussieht und atmet.
>
> Dohle, eine Scientist-Kadettin, ruft Pegel an. Pegel war in der alten Zelle Biochemist, ist heute Veteran im Ruhestand und hat Akademisches Wissen 5.
>
> Pegels Spieler legt seinen eigenen Kadetten beiseite. Die Spielleitung flüstert ihm zu, dass Pegel so etwas einmal in einem Keller in Brünn gesehen hat.
>
> Pegel, verschlafen: „Fass es nicht an. Kein Wasser, kein Licht. Und such die Stelle, wo es angefangen hat, nicht die, wo es aufhört."
>
> Die Zelle wählt die Antwort als Hilfe. Die +2 Würfel auf Akademisches Wissen, die Dohle danach gut gebrauchen könnte, gibt es in dieser Mission nicht mehr.

Wer für den Schattenoffizier spricht

Im zweiten Weg ist der alte Schattenoffizier der Führungsoffizier der neuen Zelle. Die Spielleitung spielt den Führungsoffizier. Beides stimmt zugleich, und das ist kein Widerspruch.

Im Dienst spricht die Spielleitung für ihn: im Briefing, bei der Freigabe einer Anforderung, beim Vertrauen, im Nachspiel. Sie spielt die Rolle des Führungsoffiziers, wie das Grundregelwerk es verlangt, und sie gibt ihr das Gesicht des alten Schattenoffiziers. Sie kennt ihn. Die ganze Gruppe kennt ihn. Sie weiß, wie er Kaffee trinkt und welches Wort er nie benutzt.

Am Telefon, einmal pro Mission, spricht sein Spieler. Dann ist er nicht der Führungsoffizier, sondern der Mensch, der er war. Ruft die Zelle ihn so an, ist das kein Dienstgespräch, sondern ein Anruf bei jemandem, der es wissen könnte. Der Spieler darf in diesem Gespräch keine Befehle geben und keine Freigaben erteilen, denn das tut der Führungsoffizier, und den spielt die Spielleitung.

Die Spielleitung sollte den Spieler vor der ersten Sitzung fragen, wie sein Schattenoffizier als Führungsoffizier ist. Was er seinen Kadetten nie sagen würde. Was er ihnen immer sagt, bevor sie ausrücken. Wie er reagiert, wenn einer einen Befehl nicht befolgt. Die Antworten sind Hinweise für die Spielleitung, keine Regeln. Die Entscheidungen trifft sie.

Die erste Sitzung mit frischen Kadetten

Die erste Sitzung der neuen Generation ist ein Übergang. Die Spieler kennen die Welt, ihre Figuren nicht. Die folgende Reihenfolge hat sich bewährt.

- **Das Ende der alten Zelle.** Eine kurze Szene mit den alten Agenten, gespielt oder erzählt. Die Beförderung des Schattenoffiziers, ein letzter Abend in der Kantine, ein Grab. Jeder Spieler sagt einen Satz darüber, was aus seinem alten Agenten wird.
- **Die Erschaffung.** Die Spieler erschaffen Kadetten nach Kapitel III des Grundregelwerks. Jeder würfelt oder wählt auf der Tabelle „Wie der Kadett auffiel" und nennt den alten Agenten, der ihn gesehen hat. Das darf ein anderer sein als der eigene.
- **Das Klopfen.** Wer will, spielt die Anwerbung. Es ist oft am schönsten, wenn ein Spieler den Kadetten eines anderen anwirbt, mit der Stimme seines alten Agenten.
- **Die Frage nach links.** Das Grundregelwerk fragt: „Was verbindet dich mit dem Agenten links von dir?" Bei frischen Kadetten lautet die Antwort oft: nichts, bis heute.
- **Das erste Briefing.** Der Führungsoffizier, gespielt von der Spielleitung, übergibt die erste Akte. Das Grundregelwerk sagt, dass Weiße Akten oft der Ausbildung von Kadetten dienen. Eine Weiße Akte ist ein guter Anfang. Eine Graue Akte, die sich wie eine Weiße anfühlt, ist ein besserer.

Die ganze Sitzung sollte leicht sein. Die Spieler wissen, was kommt, und ihre Figuren wissen es nicht. Diese Lücke ist der Reiz der zweiten Generation.

Die alten Agenten in der Akte

Der alte Schattenoffizier ist nicht die einzige Figur der ersten Generation, die der Zelle begegnet. Die anderen

tauchen dort auf, wo O.D.I.N. Menschen aufbewahrt: in den Akten.

- **Als Unterschrift.** Unter einem alten Bericht steht ein Codename, den die Spieler kennen. Die Kadetten nicht.
- **Als Anmerkung.** In einer neuen Akte steht der Satz „Vgl. Vorgang von 2019, Zelle damals unter Kranich“, und die Seite dazu ist geschwärzt.
- **Als offene Akte.** Die alte Zelle hat etwas nicht zu Ende gebracht. Jetzt liegt es auf dem Tisch der neuen.
- **Als Kontakt.** Geht ein alter Agent beim Wechsel in den Ruhestand, ist er Kontakt der neuen Zelle (Kapitel VII). Er beantwortet Fragen und öffnet Türen, nach den Regeln für Kontakte, und er fragt nach, wie es dem Führungsoffizier geht.
- **Als Codename.** Ein Kadett trägt einen Codenamen in Reihe, Salz-2 nach Salz, als Vermächtnis (Kapitel VII). Andere im Hort erkennen den Namen, bevor sie den Kadetten erkennen.
- **Als Name auf einer Liste.** Unter „Verluste“ auf dem Zellenbogen der alten Zelle. Die neuen Kadetten werden diese Liste nie sehen. Die Spieler haben sie geschrieben.

Rat an die Spielleitung

Die Spieler wissen mehr als ihre Figuren. Das war schon immer so, aber jetzt ist es größer. Ein Spieler, dessen alter Agent Schattenoffizier war, hat vielleicht gesehen, was ein Einblick in die Arbeit des Rates zeigt. Die Spielleitung sollte das nicht fürchten, sondern benutzen. Ein Spieler, der mehr weiß als sein Kadett, spielt diesen Kadetten anders. Oft besser.

Die Welt hat sich weitergedreht. Zwischen der alten und der neuen Zelle vergeht Zeit, Wochen oder Jahre. Die Spielleitung darf sich nehmen, was sie braucht: einen neuen Hort, einen neuen Rüstmeister, eine Kantine, in der man über die alte Zelle redet, und zwar falsch.

Die alten Agenten sind keine Rettung. Die Stimme am Telefon hilft einmal pro Mission, mit genau einer Sache. Sie holt niemanden aus einem brennenden Haus. Die neue Zelle muss ihre eigenen Fehler machen, und der Führungsoffizier muss zusehen.

Der Führungsoffizier ist ein Mensch. Der alte Schattenoffizier hat eigene Sorgen, eigene Vorgesetzte und ein eigenes Interesse daran, dass seine Zelle überlebt. Er kennt die Welt, in die er seine Kadetten schickt. Die Spielleitung darf zeigen, was ihn das kostet, ohne zu verraten, was er weiß.

Nicht zurück. Die Versuchung ist groß, die alten Agenten doch noch einmal zu spielen. Ein Abend, eine Akte, eine letzte Mission. Das darf sein, als Ausnahme. Wenn es zur Regel wird, war der zweite Weg der falsche, und die Gruppe sollte zum ersten zurückkehren.

Verlieren

„Die Liste wird nicht kürzer. Man lernt nur, sie mit ruhiger Hand zu führen.“
Kranich, Schattenoffizier, Taktischer Zweig

Wenn ein Kadett stirbt

Der Tod eines Mitglieds der Zelle ist im Grundregelwerk (Kapitel VII) ein erschütterndes Ereignis. Die Spielleitung entscheidet, wie viel Belastung es kostet: 1 bis 3 Punkte, je nachdem, wie nah der Tote dem Überlebenden stand, wie er starb und ob der Überlebende es hätte verhindern können.

Für den Schattenoffizier im ersten Weg gilt diese Regel wie für jeden in der Zelle. Die Spielleitung sollte sie nicht mildern, weil er erfahren ist. Er hat die Kadetten ausgewählt, ausgebildet und in den Einsatz geschickt. Ein Wert von 3 ist für ihn eher die Regel als die Ausnahme.

Stirbt ein Schützling, trifft das seinen Mentor ebenso, auch wenn der Schützling nicht in der Zelle war. Die Spielleitung kann es wie den Tod eines Mitglieds der Zelle behandeln.

Im zweiten Weg ist der alte Schattenoffizier eine Nichtspielerfigur. Er erleidet keine Belastung nach Regeln. Aber die Spielleitung sollte zeigen, dass er es spürt: ein Anruf, der länger dauert als nötig, ein Briefing, das er mit einem Satz zu viel beginnt.

Wenn ein Kadett ausscheidet

Nicht jeder Verlust ist ein Tod. Das Grundregelwerk kennt den Rückzug aus dem aktiven Dienst nach dem dritten Trauma. Die Figur wird zu einer Nichtspielerfigur. Kapitel VII dieses Bandes ergänzt Ruhestand und Verschwinden.

Ein ausgeschiedener Kadett ist nicht fort. Er lebt, irgendwo, mit dem, was er gesehen hat. Der Schattenoffizier kann ihn besuchen oder in Ruhe lassen. Beides ist eine Geschichte.

Abschiedsszenen

Ein Abschied sollte eine Szene bekommen, keinen Eintrag. Die Zweige haben ihre eigenen Bräuche, und die Klassenbücher beschreiben sie. Kapitel VII stellt sie zusammen („Abschiede der Zweige“).

Dazu kommt, was die Zelle selbst tut. Manche Zellen leeren den Spind gemeinsam. Manche gehen in die Kneipe, in die der Tote immer wollte. Manche sagen nichts und fahren am nächsten Morgen zur nächsten Akte. Der Schattenoffizier entscheidet, was seine Zelle tut, oder er entscheidet, dass jeder es selbst entscheidet. Auch das ist Führung.

Eine Abschiedsszene braucht keine Probe. Aber sie ist eine gute Gelegenheit für den Antrieb: Wer eine schwere Entscheidung im Einklang mit seinem Antrieb trifft, baut einmal pro Mission 1 Belastung ab (Grundregelwerk, Kapitel VII).

Was der Schattenoffizier behält

Dienstausrüstung, Kristalle, Helme, Silber und Artefakte gehen zurück. Wer eines davon behält, gilt als Abtrünniger (Grundregelwerk, Kapitel X). Was ein Schattenoffizier von einem toten Kadetten behält, ist deshalb klein, privat und ohne Wert für O.D.I.N. Die Tabelle hat keine Spielwerte.

W6	Was der Schattenoffizier behält
1	**Eine Sprachnachricht.** Auf seinem privaten Telefon, zwölf Sekunden lang, über nichts Wichtiges. Er hat sie nie gelöscht. Er hört sie nicht an. Er weiß nur, dass sie da ist.
2	**Ein Zettel.** Eine Einkaufsliste, eine Skizze, eine Telefonnummer in der Handschrift des Toten. Sie steckt in seiner Brieftasche hinter dem Dienstausweis.
3	**Eine Schuld.** Der Tote hat einem Menschen etwas versprochen und kam nicht mehr dazu. Der Schattenoffizier löst das Versprechen ein, ohne zu sagen, warum.
4	**Einen Menschen.** Den Anker des Toten, der glaubt, der Tote habe bei einer Versicherung gearbeitet. Einmal im Jahr schickt der Schattenoffizier eine Karte, unter einem Namen, der nicht seiner ist.
5	**Eine Gewohnheit.** Der Tote prüfte seine Waffe zweimal, oder er klopfte an jede Tür, bevor er sie öffnete. Seit seinem Tod tut der Schattenoffizier es auch.
6	**Nichts.** Es gab nichts, was man hätte behalten können. Der Spind war leer, die Legenden sind beerdigt. Er behält den Codenamen und sagt ihn manchmal, wenn niemand zuhört.

Der Zellenbogen

Der Zellenbogen hält fest, was eine Zelle ist: wer zu ihr gehört, wem sie vertraut, was sie offen hat und wen sie verloren hat. Er gehört der ganzen Gruppe. Die Spielleitung führt das Vertrauen darauf offen, wie es das Grundregelwerk verlangt. Den Rest führen die Spieler, meist der, dessen Figur die Zelle führt.

Der druckbare Bogen steht im Anhang. Hier stehen seine Felder.

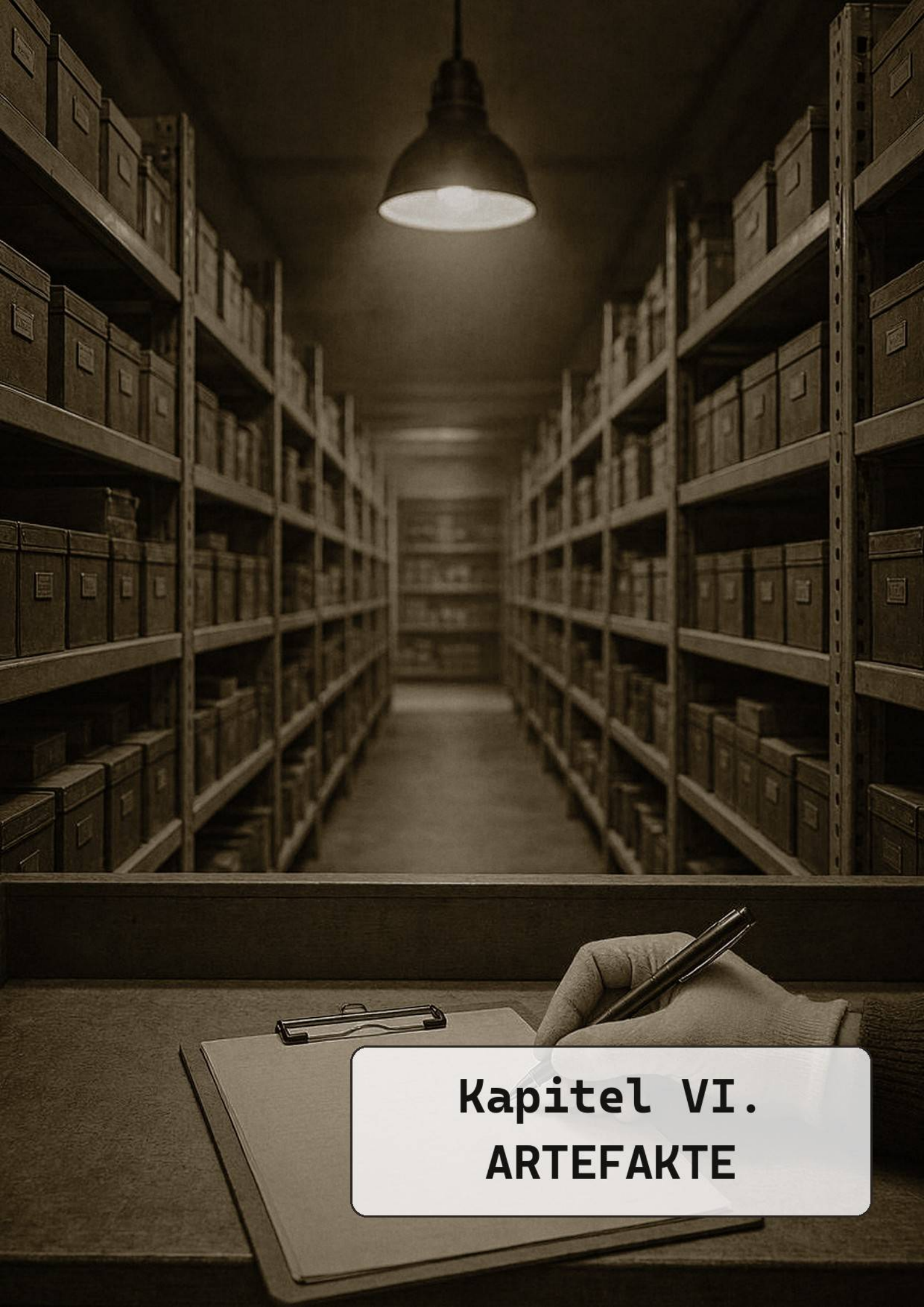
Feld	Was hineingehört
Name der Zelle	Eine Nummer, ein Wort aus der ersten Akte oder der Codename dessen, der sie führt. Die Spieler wählen. Zellen, die länger bestehen, bekommen im Hort oft einen zweiten Namen, den sie nicht selbst gewählt haben.
Hort	Der Stützpunkt der Zelle, mit Nummer, etwa Hort-3. Die Nummer ist kein Geheimnis. Der Ort steht nicht auf dem Bogen.
Führungsoffizier	Sein Codename und ein Satz über ihn. Im zweiten Weg ist es der alte Schattenoffizier. Die Rolle spielt die Spielleitung.
Mitglieder	Für jedes Mitglied Codename, Klasse und Subklasse, Rang und gesammelte EP. Die EP entscheiden über den Rang, deshalb stehen sie hier und nicht nur auf dem Charakterbogen.
Schützlinge	Codename des Schützlings, Codename seines Mentors, Klasse, Rang und EP. Höchstens ein Schützling je Mentor.
Vertrauen	Ein Wert von 0 bis 5, neue Zellen beginnen bei 2. Daneben Platz für die Gründe, warum er zuletzt gestiegen oder gesunken ist.
Offene Akten	Was die Zelle nicht abgeschlossen hat: Vorgänge, Fragen, Namen. Die offenen Akten eines Investigators stehen auf seinem eigenen Bogen und hier nur mit ihrer Frage.
Kontakte der Zelle	Kontakte, die der ganzen Zelle gehören, mit Name, Bereich und Stufe. Dazu gehören ausgeschiedene Agenten im Ruhestand (Kapitel VII). Kontakte einzelner Figuren stehen auf deren Bogen.

Feld	Was hineingehört
Verluste	Codename, Klasse, Rang, Datum und ein Wort: gefallen, ausgeschieden, vermisst. Wie im Silber des Hammers bekommen Gefallene ein Kreuz und Ausgeschiedene einen Strich.
Chronik	Jede Mission in einer Zeile: Vorgang, Farbe der Akte, Datum, ein Satz. Wechselt die Zelle die Generation, beginnt die Chronik nicht neu. Sie bekommt einen Strich quer über die Seite, und darunter geht es weiter.

Ein Zellenbogen, der lange genug geführt wird, erzählt eine Geschichte, die keiner der Beteiligten ganz kennt. Die Chronik sagt, was geschah. Die Verluste sagen, was es kostete. Das Vertrauen sagt, was der Führungsoffizier davon hält. Und die offenen Akten sagen, dass es nicht vorbei ist.

„Ich habe drei Zellenbögen im Schrank. Zwei davon habe ich selbst angefangen. Einen hat jemand für mich zu Ende geführt.“

Wacholder, Schattenoffizier, Ermittlungszweig



Kapitel VI.
ARTEFAKTE

Artefakte anfordern

„Das Archiv verleiht nichts. Es vertraut einem etwas an, und es merkt sich, wem.“
Senkblei, Veteranin, Ermittlungszweig

Mit dem Rang Veteran öffnet sich eine Tür, die bis dahin verschlossen war: der Zugang zu Artefakten. Das Grundregelwerk sagt dazu: „Veteranen dürfen einige davon im Einsatz tragen. Die meisten tun es nur, wenn sie keine Wahl haben.“

Dieses Kapitel beschreibt, wie ein Agent an ein Artefakt kommt, was er dafür unterschreibt und was geschieht, wenn es nicht zurückkommt. Es fasst zusammen, was im Grundregelwerk (Kapitel X), in den Klassenbüchern und in den Verfahrensregeln des Spielleiterbuchs steht. Es führt keine neuen Regeln ein.

Welche Artefakte es gibt, steht in den Klassenbüchern und im Spielleiterbuch. Dieses Kapitel nennt keines. Was im Archiv liegt, erfährt ein Agent, wenn die Spielleitung es ihm zeigt, und meistens erst, wenn er es braucht.

Was ein Artefakt ist

Artefakte sind Gegenstände mit übernatürlicher Wirkung: Dinge aus Rissen, fremde Technik, Relikte aus Sagen, Spuk in Metall und Glas. O.D.I.N. sammelt sie und lagert sie in Archiven. Artefakte sind immer Dienstausrüstung. Man kauft sie nicht, man fordert sie an, und nach der Mission gehen sie zurück.

Zwei Dinge unterscheiden ein Artefakt von jedem anderen Gegenstand: der Preis und die Gefahr.

Der Preis

Fast jedes Artefakt hat einen **Preis**, der bei jeder Benutzung fällig wird, sofort. Das kann Belastung sein, Schaden oder einer der Werte aus den Klassenbüchern: die Resonanz eines Psions, das Flüstern eines Thaumaturgen, der Nachhall eines Soldiers, der Schwund eines Agenten, die Kontamination eines Scientists, der Verdacht eines Investigators.

Wer das Artefakt benutzt, zahlt, egal welcher Klasse er angehört. Fehlt dem Benutzer der Wert, erleidet er stattdessen 1 Belastung. Erhöhte Werte gelten bis zum Ende der Mission, sofern beim Artefakt nichts anderes steht.

Kein Artefakt ist ein gewöhnlicher Gegenstand mit Bonus. Wer eines anfordert, fordert auch seinen Preis an.

Die Gefahr

Jedes Artefakt hat eine **Gefahr** von einem bis fünf Totenköpfen. Sie sagt, wie streng es verwahrt wird und wer es bekommt. Die Gefahr eines Stücks steht auf dem Formular, bevor der Agent unterschreibt.

Benutzen

Die Regel „Artefakte benutzen“ steht im Grundregelwerk, Kapitel X. Kurz gefasst:

- Ein Artefakt wirkt, wie bei ihm beschrieben. Wo nichts anderes steht, kostet die Benutzung eine Aktion, und die Wirkung gilt für eine Szene.
- Hat ein Artefakt eine Gefahr von drei oder mehr Totenköpfen, würfelt die Spielleitung nach der Benutzung einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Gefahr minus 2, tut das Artefakt etwas, das nicht in seiner Beschreibung steht.
- Ein Charakter kann höchstens so viele Artefakte gleichzeitig bei sich tragen, wie seine WK beträgt. Wer mehr trägt, erleidet jede Szene 1 Belastung.

Die dritte Regel ist die, die im Archiv am häufigsten zur Sprache kommt. Ein Veteran mit WK 3 trägt drei Stücke. Das vierte kostet ihn in jeder Szene 1 Belastung, und keiner in der Ausgabe wird ihn daran hindern, es trotzdem zu versuchen. Man wird ihn nur fragen, ob er sicher ist.

Das Verfahren

„Unterschreiben ist leicht. Zurückbringen ist die eigentliche Prüfung.“
Ausgabe, Archiv-2

Wer freigibt

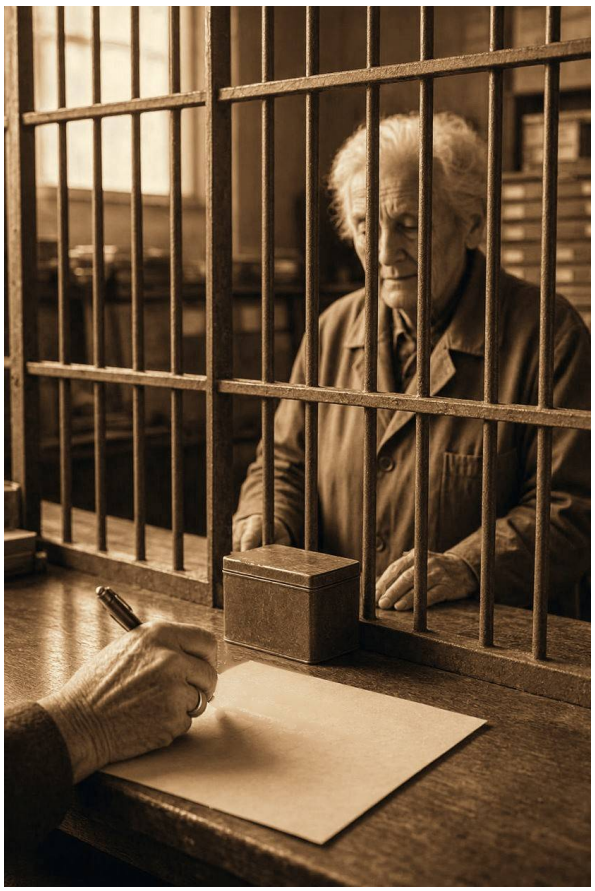
Artefakte gehören zur Verfügbarkeit „Einzigartig, Artefakte“ und stehen ab dem Rang Veteran offen, je nach Gefahr (Grundregelwerk, Kapitel X). Die Gefahr bestimmt, was der Veteran dafür braucht.

Der Rang des Unterzeichners zählt. Ausgegeben wird ein Artefakt an den, der unterschreibt. Er muss mindestens Veteran sein. Ein Kadett, ein Agent oder ein Senior-Agent in derselben Zelle bekommt keines, auch wenn der Veteran danebensteht.

Der Schattenoffizier hat keine eigene Stufe. Er fordert Artefakte an wie ein Veteran, nach denselben Totenköpfen. Sein Rang öffnet andere Türen, nicht die des Archivs.

Gefahr	Was sie bedeutet	Wer es bekommt	Was das im Verfahren heißt
💀	Seltsam, aber harmlos, solange man die Regeln kennt.	Veteran	Formular und Unterschrift.
💀💀	Nützlich und launisch. Der Preis ist spürbar.	Veteran, mit Begründung	Formular, Unterschrift und eine schriftliche Begründung, warum die Mission das Stück braucht.
💀💀💀	Mächtig. Der Preis ist hoch, und er wird fällig.	Veteran, mit Genehmigung des Zweigs	Der Antrag geht an den Zweig. Wer dort genehmigt, regelt der Zweig selbst.
💀💀💀💀	Gefährlich für jeden in der Nähe.	Nur mit Schwarzer Akte	Kein Antrag der Zelle bringt es heraus. Die Zelle muss eine Schwarze Akte in der Hand halten, und wann eine Akte schwarz wird, entscheidet nicht sie.
💀💀💀💀💀	Wird nicht ausgegeben.	Niemand	Es gibt kein Formular.

Die Wartezeit liegt im Ermessen der Spielleitung. Wo O.D.I.N. kaum vertreten ist, dauert jede Anforderung einen Tag länger. In manchen Regionen gibt es nur, was die Zelle mitgebracht hat. Ein Artefakt, das in einem fernen Archiv liegt, kommt nicht über Nacht.



Die Ausgabe

Artefakte werden aus einem Archiv angefordert, für eine Mission, mit Unterschrift. Das Grundregelwerk (Kapitel I) beschreibt Archive als gesicherte Lager für Artefakte und Kristalle: Zugang nur mit Freigabe, Verlassen nur nach Durchsuchung.

Das Stück, das der Agent beim Verlassen trägt, steht auf seinem Formular. Alles andere darf er nicht bei sich haben.

Ab der Unterschrift ist das Stück sein Stück. Er trägt es, er zahlt den Preis, wenn er es benutzt, und er bringt es zurück. Gibt er es im Einsatz einem anderen Mitglied der Zelle in die Hand, bleibt es seine Unterschrift. Wer es benutzt, zahlt den Preis. Wer unterschrieben hat, trägt die Verantwortung.

Vertrauen hebt nichts auf ein Artefakt

Das Vertrauen des Führungsoffiziers erlaubt der Zelle pro Mission je Punkt eine Anforderung über den Rang des Anfordernden hinaus. Das Grundregelwerk sagt ausdrücklich: höchstens eine Rangstufe, und nie ein Artefakt.

Wer nicht Veteran ist, bekommt also kein Artefakt, auch nicht mit Vertrauen 5. Dasselbe gilt für jede Regel, die wie ein Punkt Vertrauen wirkt, etwa die Stimme am Telefon aus Kapitel V. Der Weg ins Archiv führt nur über den Rang.

BEISPIEL: ZWEI ANTRÄGE

Die Zelle von Senkblei hat Vertrauen 3 und eine Graue Akte in einem Kellerlabyrinth. Otter, Agent, will ein Artefakt, das im Dunkeln sehen lässt. Die Zelle bietet einen Punkt Vertrauen an.

Die Spielleitung lehnt ab, als Führungsoffizier und ohne Würfel: Vertrauen hebt keine Anforderung auf ein Artefakt. Otter bekommt stattdessen einen Nachtsichtvorsatz für sein Zielfernrohr (Arsenal, Kapitel XI). Der ist sehr selten und liegt damit eine Rangstufe über dem, was einem Agenten zusteht. Dafür setzt die Zelle einen ihrer drei Punkte Vertrauen für diese Mission ein. Ihr Vertrauen bleibt bei 3.

Senkblei ist Veteranin. Sie beantragt ein Stück mit zwei Totenköpfen und schreibt die Begründung selbst, einen Satz lang. Die Spielleitung genehmigt. Das Stück liegt in einem Archiv, das zwei Tage entfernt ist. Die Zelle wartet.

Die Rückgabe

Nach der Mission gehen Artefakte zurück, und das Archiv prüft, ob sie noch dieselben sind. Die Prüfung ist gründlich. Sie dauert manchmal länger als die Mission.

Pünktlichkeit zählt. Ein Artefakt, das zu spät zurückkommt, lässt das Vertrauen der Zelle um 1 sinken (Grundregelwerk, Kapitel X). Umgekehrt steigt es um 1, wenn die Zelle alle Dienstausrüstung zurückgegeben und alle Proben abgeliefert hat.

Verlust

Dienstausrüstung geht verloren, das ist normal. Artefakte sind die Ausnahme. Ein verlorenes Artefakt wird zur Schwarzen Akte (Grundregelwerk, Kapitel X).

Das heißt nicht, dass die Zelle diese Akte bekommt. Eine Schwarze Akte bedeutet, dass der Rat den Vorgang übernommen hat, und wer eine Schwarze Akte in der Hand hält, erfährt meistens nicht, warum. Die Zelle, die das Stück verloren hat, erfährt vielleicht nie, was daraus geworden ist. Oder sie erfährt es auf eine Weise, die sie sich nicht aussucht. Das entscheidet die Spielleitung.

Im Bericht sollte trotzdem alles stehen: wo, wann, unter welchen Umständen. Ein Bericht, der dem Führungsoffizier Ärger mit dem Rat erspart, ist das Einzige, was die Zelle in diesem Moment noch tun kann.

Behalten

„Wer Dienstausrüstung, einen Kristall oder ein Artefakt behält, gilt als Abtrünniger.“ So steht es im Grundregelwerk. Wie schnell O.D.I.N. das bemerkt, entscheidet die Spielleitung, und das Spielleiterbuch gibt ihr dafür ein Verfahren.

Findet O.D.I.N. nichts, hat der Agent etwas, das niemand von ihm weiß. Was daraus wird, erzählt die Spielleitung.

Die Suspendierung trifft den Agenten. Das Vertrauen trifft die ganze Zelle. Wer ein Artefakt behält, entscheidet also nicht nur für sich.

Die Zweige

Die Regeln des Grundregelwerks gelten für alle. Für die Stücke aus ihrem eigenen Bestand setzen die Zweige eigene Bedingungen hinzu. Die Klassenbücher nennen sie.

Der Chor. Die Artefakte des Psionik-Kerns liegen im Archiv und werden nur für bestimmte Missionen ausgegeben, an Veteranen und mit der Unterschrift eines Schattenoffiziers (Klassenbuch Psion, Kapitel VI). Ein Schattenoffizier in der Zelle ist deshalb für einen Psion mehr als ein Vorgesetzter: Er ist die zweite Unterschrift. Helme sind keine Artefakte. Der Chor gibt sie nach eigenen Regeln aus.

Das Kollegium. Die Artefakte des Kollegiums fordert der Thaumaturg beim Werkmeister an. Sie werden erst ab dem Titel Archivar ausgegeben, dem Titel des vierten Kreises, der dem Rang Veteran entspricht. Sie gehen nur für eine Mission hinaus und nur mit einem Eintrag im Kristallbuch, auch wenn sie keinen Kristall enthalten (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel VI). Der Titel Archivar ist ein Titel des Kollegiums, kein Posten in einem Archiv. Kristalle sind keine Artefakte. Das Kollegium gibt sie nach eigenen Regeln aus.

Der Hammer. Der Taktische Zweig besitzt wenige Artefakte und verleiht sie ungern. Er gibt sie ab dem Rang Veteran aus, im Zweig also an Unteroffiziere und höher, immer nur für eine Mission (Klassenbuch Soldier, Kapitel VI). **Das Silber ist kein Artefakt.** Es wird beim Appell verliehen, nie angefordert und nie mit EP gekauft, und kein Soldier trägt mehr Stücke, als sein Rang erlaubt, als Schattenoffizier höchstens 8 (Klassenbuch Soldier, Kapitel V). Silber zählt deshalb nicht gegen die Zahl der Artefakte, die ein Soldier tragen darf. Ein verlorenes Stück kostet 2 Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X) und wird nie ersetzt.

Die übrigen Zweige. Die Schatten geben ihre Artefakte nur an Veteranen und höher aus, nur für eine Mission (Klassenbuch Agent, Kapitel VI). Bei den Kitteln schreibt, wer ein Artefakt beantragt, zuerst ein Protokoll, wie er es zurückbringen will (Klassenbuch Scientist, Kapitel VI). Prototypen sind keine Artefakte. Bei den Spurenlesern braucht jede Ausgabe eine Unterschrift in der Registratur (Klassenbuch Investigator, Kapitel VI).

Bevor man unterschreibt

Die Regeln sagen, wer ein Artefakt bekommt. Sie sagen nicht, ob man eines haben sollte. Ältere Agenten geben Veteranen, die zum ersten Mal ins Archiv gehen, meist dieselben Ratschläge.

- **Den Preis zuerst lesen.** Die Wirkung ist das, was man will. Der Preis ist das, was man bekommt. Wer den Preis nicht bezahlen kann, sollte die Wirkung nicht brauchen.
- **An die WK denken.** Jedes Stück über der eigenen WK kostet in jeder Szene Belastung. Drei gute Stücke sind besser als vier, von denen eines einen langsam aufzehrt.
- **Nicht allein tragen.** Wer ein Artefakt trägt, sollte der Zelle sagen, was es kostet. Wenn es im Einsatz jemand anderes benutzen muss, zahlt er den Preis, und er sollte wissen, welchen.
- **Die Rückgabe planen.** Eine Mission endet selten dort, wo sie begonnen hat. Wer ein Stück aus einem fernen Archiv holt, muss es auch dorthin zurückbringen, rechtzeitig.
- **Ab drei Totenköpfen mit Überraschungen rechnen.** Die Beschreibung eines Stücks ist das, was es meistens tut. Nicht das, was es immer tut.
- **Nicht aus Neugier.** Ein Artefakt ist ein letztes Mittel. Warum, steht auf keinem Formular.

Im Archiv

„Sie fragen nicht, was man damit vorhat. Sie fragen, wann man zuletzt geschlafen hat. Das ist schlimmer."
Unbekannter Schattenoffizier

Eine Ausgabe muss nicht abgehakt werden. Wer will, spielt sie als kurze Szene vor der Mission. Die beiden Tabellen liefern dafür einen Menschen und eine Frage. Beide haben keine Spielwerte.

W6	Wer im Archiv die Ausgabe führt
1	**Ein alter Mann mit Lesebrille.** Er ist länger im Archiv als jedes Stück, das er ausgibt, behauptet er. Er redet mit den Kästen, bevor er sie öffnet. Mit den Agenten redet er weniger.
2	**Eine junge Frau mit Klemmbrett.** Sie ist neu, sie ist gründlich, und sie liest jede Begründung zweimal. Sie fragt nach, wenn ein Wort fehlt. Sie wird nicht lange neu bleiben.
3	**Ein ehemaliger Soldier.** Er hat nur noch eine Hand und braucht keine zweite. Er erkennt jeden Veteranen am Gang und sagt es ihm auch.
4	**Zwei, die nie gleichzeitig sprechen.** Einer liest vor, einer schreibt mit. Sie haben die Regel, dass keiner allein ein Stück berührt, und sie halten sich daran, auch wenn niemand zusieht.
5	**Jemand vom Zweig.** Für diese Ausgabe ist ein Vertreter des Zweigs angereist, dem das Stück gehört. Er sagt nichts. Er sieht zu, wie unterschrieben wird, und nickt dann.
6	**Niemand.** Eine Klappe in der Wand, eine Klingel, ein Formular, auf dem der Name des Agenten schon steht. Das Stück kommt durch die Klappe. Die Unterschrift geht zurück.

W6	Was das Formular fragt
1	**Den Zweck in einem Satz.** Nicht zwei. Die Ausgabe streicht den zweiten.
2	**Wen man benachrichtigen soll.** Und darunter, klein gedruckt: „Falls das Stück ohne den Empfänger zurückkommt."
3	**Wann man zuletzt geschlafen hat.** Stunden, nicht Nächte. Wer lügt, lügt schriftlich.
4	**Wie man es zurückbringen will.** Weg, Behälter, Uhrzeit. Wer „wie es ausgegeben wurde" schreibt, bekommt das Formular zurück.
5	**Ob man es schon einmal getragen hat.** Und wenn ja: was man in der Nacht danach geträumt hat.
6	**Nichts.** Die letzte Zeile hat keine Frage, nur Platz. Die meisten lassen sie leer. Die Ausgabe sagt, die älteren Veteranen schrieben etwas hinein.

AUS DEN AKTEN

O.D.I.N. / ARCHIV-2 / AUSGABEPROTOKOLL

Vorgang: GA-4471. Status: Umgestuft von GRAU auf ROT.

Stück: A2-0913. Gefahr: 💀💀💀💀💀. Verwahrung: Bleikasten, Fach 14.

Empfänger: SENKBLEI, Rang Veteran, Ermittlungszweig. WK 4. Bereits ausgegeben: 1 Stück (A2-0288).

Begründung des Empfängers: „Ohne das Stück bleibt der Keller zu. Mit ihm vielleicht auch, aber dann weiß ich es."

Gegengezeichnet: Führungsoffizier, Hort-3.

Ausgabe: 14. März, 06:10 Uhr. Durchsuchung beim Verlassen: ohne Befund.

Rückgabe fällig: 17. März, 18:00 Uhr. Rückgabe erfolgt: 17. März, 23:40 Uhr.

Prüfung bei Rückgabe: Stück unverändert. Gewicht, Temperatur und Geruch wie bei Ausgabe.

Anmerkung Ausgabe: Der Empfänger hat bei der Rückgabe zweimal nach dem Datum gefragt.

Vermerk: Verspätung an den Führungsoffizier gemeldet.

Die Verspätung kostet die Zelle von Senkblei 1 Vertrauen. Das Stück ist unverändert. Ob der Empfänger es auch ist, prüft das Archiv nicht. Dafür gibt es den Psychologen im Hort, und der protokolliert alles.

Kapitel VII.
DAS ENDSPIEL

„Die Akte eines Agenten wird dreimal ganz gelesen: wenn er befördert wird, wenn er verschwindet und wenn er stirbt. Man hofft, dass es beim ersten Mal bleibt.“
Ginster, Schattenoffizier, Operativer Zweig

Irgendwann endet jede Laufbahn. Bei O.D.I.N. endet sie selten mit einer Feier. Ein Agent fällt in einem Keller, zerbricht an dem, was er gesehen hat, geht in den Ruhestand oder ist eines Morgens nicht mehr da. Das Grundregelwerk kennt zwei dieser Wege: den Tod und den Rückzug nach dem dritten Trauma. Dieses Kapitel ergänzt die beiden anderen und regelt, was bleibt, wenn einer geht.

Vorher geht es um zwei Dinge, die am Ende einer langen Laufbahn warten: Schwarze Akten und den Einblick in die Arbeit des Rates. Beides kennt jeder Agent aus dem Flurfunk. Beides versteht er erst, wenn es ihn selbst betrifft, und manchmal nicht einmal dann.

Das Kapitel ist für Spieler geschrieben. Es beschreibt, was ein Agent erlebt, nicht, was dahinter steht. Was in einer Schwarzen Akte steht und was ein Schattenoffizier beim Rat sieht, liegt bei der Spielleitung und im Spielleiterbuch. Dieser Band verrät es nicht, auch nicht zwischen den Zeilen.

Weg aus dem Dienst	Ab Rang	Was aus der Figur wird	Regel
Tod	jeder	Sie ist tot. Die Zelle trägt den Verlust.	Grundregelwerk, Kapitel VI und VII
Rückzug	jeder	Nach dem dritten Trauma eine Nichtspielerfigur.	Grundregelwerk, Kapitel VII
Ruhestand	Veteran	Ein Kontakt der Zelle, Stufe 2 oder 3.	dieses Kapitel
Verschwinden	jeder	Eine Schwarze Akte. Alles Weitere entscheidet die Spielleitung.	dieses Kapitel

Auf jeden dieser Wege folgt eine Übergabe mit einem Vermächtnis. Der letzte Abschnitt des Kapitels regelt sie.

Schwarze Akten

„Bei einer Roten Akte weiß man, wofür man stirbt. Bei einer Schwarzen weiß man nur, dass es jemand weiß.“
Holunder, Veteran, Ermittlungszweig

Die vier Farben lernt jeder Kadett beim ersten Briefing. Weiß, Grau und Rot kennt jede Zelle bald aus eigener Erfahrung. Schwarz kennen die meisten nur vom Hörensagen, bis zum ersten Mal. Wer lange genug im Dienst bleibt, erlebt dieses erste Mal fast sicher. Viele Veteranen haben mehr Schwarze Akten hinter sich, als sie zugeben dürfen.

Was eine Schwarze Akte ist

Das Grundregelwerk sagt: „Offiziell nicht existent. Der Rat selbst hat den Vorgang übernommen. Wer eine Schwarze Akte in der Hand hält, erfährt meistens nicht, warum.“ Mehr steht in keiner Vorschrift, die ein Agent lesen darf.

Eine Schwarze Akte ist keine Belohnung und keine Strafe. Sie ist kein Rang und setzt keinen voraus. Kadetten landen darin wie Veteranen, meist, weil sie zur falschen Zeit am richtigen Ort waren. Eine Akte kann schwarz beginnen, oder sie wird es mitten im Einsatz. Akten werden umgestuft, öfter, als den Agenten lieb ist, und nach oben endet die Leiter bei Schwarz.

Was sich für die Zelle ändert, steht verstreut in den vorhandenen Regeln. Die folgende Tabelle fasst es zusammen. Sie fügt nichts hinzu.

Was	Bei einer Schwarzen Akte	Wo es steht
EP	Grundwert 7, dazu die üblichen Zuschläge für das erreichte Ziel, den persönlichen Bonus und jeden gefundenen Faden.	Grundregelwerk, Kapitel III
Zulage	Keine. Die Soldtabelle kennt eine Zulage nur für Rote Akten.	Grundregelwerk, Kapitel X
Spesen	So viel wie nötig. Jede Quittung landet bei der Revision.	Grundregelwerk, Kapitel X
Sperrzonen	Werden nur mit Schwarzer Akte betreten.	Grundregelwerk, Kapitel I
Artefakte	Stücke mit 💀💀💀💀💀 gibt das Archiv nur für eine Schwarze Akte aus.	Grundregelwerk, Kapitel X; Kapitel VI dieses Bandes

Was	Bei einer Schwarzen Akte	Wo es steht
Verluste	Ein verlorenes Artefakt wird zur Schwarzen Akte. Ein verschwundener Agent ebenso.	Grundregelwerk, Kapitel X; dieses Kapitel
Einblick	Ein Schattenoffizier, der beteiligt war, erhält danach Einblick in die Arbeit des Rates.	dieses Kapitel

Im Hort sagt man, die fehlende Zulage sei das Ehrlichste an der ganzen Soldtabelle. Für eine Rote Akte bezahlt O.D.I.N. Eine Schwarze nimmt es sich.

Was man vorher erfährt

Das Briefing einer Schwarzen Akte ist kurz. Der Deckel ist schwarz, die Mappe dünn. Darin steht, was die Zelle tun soll, wo und bis wann. Was fehlt, ist das Warum.

- **Was die Zelle erfährt:** den Auftrag, den Ort, einen Zeitraum und eine Grenze, also das, was sie nicht anfassen, nicht öffnen oder nicht mitnehmen darf. Manchmal einen Namen, der nichts erklärt.
- **Was sie nicht erfährt:** wer die Akte eröffnet hat, was vorher geschah, ob andere Zellen am selben Vorgang arbeiten und was mit dem geschieht, was sie findet.
- **Was sie fragen darf:** alles. Antworten gibt es selten. Ein Führungsoffizier, der „Das weiß ich nicht“ sagt, lügt dabei meistens nicht.

Wird eine laufende Akte umgestuft, erfährt die Zelle es oft nur aus einem Anruf, einem Satz über Funk oder einem neuen Deckel auf derselben Mappe. Manchmal bleibt nur ein Vermerk wie der in der Einsatznachbereitung von Walpurgis (Grundregelwerk, Prolog): „Weitere Nachforschungen durch die Zelle sind zu unterlassen.“ Ob die Zelle sich daran hält, ist ihre Sache. Was es kostet, entscheidet die Spielleitung.

Am Tisch muss die Spielleitung nichts erklären. Die Spieler dürfen vermuten, streiten und falschliegen. Das Misstrauen gehört zur Akte wie der schwarze Deckel.

W6	Wie eine Schwarze Akte beginnt
1	Eine Graue Akte wird mitten im Einsatz schwarz. Ein Anruf, drei Sätze, dann dieselbe Arbeit unter einem anderen Deckel.
2	Beim Briefing liegt eine versiegelte Mappe auf dem Tisch. Der Führungsoffizier bricht das Siegel vor den Augen der Zelle und liest selbst zum ersten Mal.
3	Der Auftrag führt in eine Sperrzone. Wer dort hineinmuss, braucht Schwarz, also ist es Schwarz.
4	Ein Artefakt ist nicht ins Archiv zurückgekehrt. Die Zelle soll es finden und keine Fragen dazu stellen, was es tut.
5	Eine andere Zelle antwortet nicht mehr, oder jemand aus der eigenen. Die Akte trägt einen Codenamen und sonst nichts.
6	Die Zelle hat bei einer gewöhnlichen Akte etwas gefunden. Am nächsten Morgen ist ihre eigene Akte schwarz, und der Auftrag lautet: weitermachen.

Was danach geschieht

Eine Schwarze Akte endet nicht mit dem Einsatz. Sie endet mit einem Schweigen, und das dauert länger als jeder Einsatz.

- **Die Nachbesprechung.** Sie findet statt wie nach jeder Mission, aber nicht immer im eigenen Hort und nicht immer mit dem Führungsoffizier allein. Manchmal sitzt jemand dabei, der sich nicht vorstellt und nichts aufschreibt. Die Zelle schreibt ihren Bericht wie immer. Was aus dem Bericht wird, erfährt sie nicht. Am Ende unterschreibt jeder eine Belehrung.
- **Das Schweigen.** Über eine Schwarze Akte spricht man mit niemandem, der nicht dabei war: nicht in der Kantine, nicht mit Partnern, nicht mit anderen Zellen. Die Therapie beim Psychologen des Horts bleibt erlaubt (Grundregelwerk, Kapitel X). Er protokolliert alles, und deshalb fragt er, was der Agent fühlt, nicht, was er gesehen hat.
- **Die Verlustliste.** Wer bei einer Schwarzen Akte fällt, steht auf keiner Liste, die eine andere Zelle zu sehen bekommt. Im Hort heißt es „Einsatzunfall“, im Zweig „im Dienst geblieben“. Wer fragt, wo, bekommt keine Antwort. Die Rituale der Zweige finden trotzdem statt. Das Silber bekommt sein Kreuz, der Helm seine Wache, auch wenn niemand sagen kann, wofür.
- **Die Deckgeschichte.** Die Familie bekommt einen Tod, der zu ihrem Leben passt: einen Autounfall, einen Absturz, ein Herzversagen in einem Hotel. Das Legendenbüro des Operativen Zweigs schreibt Totenschein, Polizeibericht und Beileidsbriefe von Kollegen, die es nie gab. Manchmal ist der Sarg schwer, weil etwas darin liegen muss.
- **Die Erfahrung.** Im Nachspiel verteilt die Spielleitung EP wie nach jeder Mission. Die Belastung wird abgebaut, wie das Grundregelwerk es vorsieht. Für den Spieler sind die EP das Einzige an einer Schwarzen Akte, das er schriftlich bekommt.

AUS DEN AKTEN

O.D.I.N. / BELEHRUNG NACH ABSCHLUSS EINES VORGANGS

Farbe: Schwarz. Aktenzeichen: entfällt.

Der Unterzeichnete bestätigt, dass er über den Vorgang mit niemandem spricht, der nicht zu den Beteiligten gehört. Eine Liste der Beteiligten wird ihm nicht ausgehändigt.

Der Unterzeichnete bestätigt ferner, dass er keine Aufzeichnungen über den Vorgang besitzt. Aufzeichnungen, die er später bei sich findet, gehören nicht ihm.

Verluste: werden gesondert geführt.

Unterschrift: Codename, Datum. Eine Abschrift verbleibt nicht beim Unterzeichneten.

„Man redet nicht darüber. Man trinkt auch nicht darüber. Man sitzt nur manchmal länger in der Kantine, zu zweit, und keiner sagt, warum.“
Eibe, Senior-Agent, Taktischer Zweig

Einblick in die Arbeit des Rates

„Man fragt mich, was ich gesehen habe. Ich sage: einen Tisch, einen Stuhl und eine Akte. Das ist die Wahrheit. Es ist nur nicht die ganze.“
Mistel, Schattenoffizier, Arkaner Zweig

Das Grundregelwerk verspricht dem Schattenoffizier zwei Dinge: eine eigene Zelle und Einblick in die Arbeit des Rates. Die eigene Zelle regelt Kapitel V. Über den Einblick sagt das Grundregelwerk nur: „Agenten, die den Rang eines Schattenoffiziers erreichen, erfahren mehr. Was genau, darüber schweigen sie.“

Dieser Band hält es genauso. Er regelt, dass der Einblick geschieht, wann er geschieht und welche Form er hat. **Den Inhalt legt die Spielleitung fest**, mit dem Spielleiterbuch, für ihre Kampagne und für diesen einen Agenten.

REGEL: EINBLICK UND SCHWEIGEN

Mit der Beförderung zum Schattenoffizier erhält der Agent einmal Einblick in die Arbeit des Rates. Danach erhält er ihn wieder nach jeder Schwarzen Akte, an der er beteiligt war.

Der Einblick hat immer dieselbe Form: eine Einladung, ein Ort ohne Namen, ein Gespräch, eine Akte, ein Schweigen.

Was der Schattenoffizier sieht, entscheidet die Spielleitung mit dem Spielleiterbuch.

Schweigen: Was ein Schattenoffizier beim Einblick erfährt, teilt er nicht mit der Zelle, außer die Spielleitung erlaubt es.

Bricht er das Schweigen, entscheidet die Spielleitung über die Folgen, zum Beispiel beim Vertrauen oder mit dem Verlust des Zugangs.

Die Form

Jeder Einblick hat dieselben fünf Teile. Sie sind das Einzige, worüber Schattenoffiziere untereinander sprechen, und selbst das nur ungern. Die folgende Beschreibung ist die Außenseite. Sie ist für alle Kampagnen gleich.

Die Einladung. Sie kommt ohne Vorwarnung, selten auf dem Dienstweg und nie mit einem Grund. Sie nennt eine Zeit, manchmal einen Treffpunkt, nie ein Ziel. Wer sie annimmt, sagt es niemandem. Ob man sie ablehnen kann, hat, soweit bekannt, noch niemand ausprobiert.

Der Ort ohne Namen. Der Weg dorthin ist so eingerichtet, dass der Agent ihn nicht wiederfinden könnte. Ein Wagen, eine Fahrt, deren Dauer er schätzt und später nicht mehr zuordnen kann, eine Tür. Dahinter ein Raum ohne Schild und ohne Fenster. Es ist nicht sein Hort, und auch in seiner Erinnerung bekommt der Ort keinen Namen. Ob es beim nächsten Mal derselbe Raum ist, weiß er nicht sicher.

Das Gespräch. Im Raum wartet jemand, oder nur ein Telefon auf dem Tisch. Das Gespräch ist höflich und kurz. Es werden Fragen gestellt, und manche werden beantwortet. Wer mit dem Schattenoffizier spricht, ob es beim nächsten Mal derselbe ist und wie viel er sagen darf, entscheidet die Spielleitung.

Die Akte. Am Ende liegt eine Akte auf dem Tisch. Eine, nicht das Archiv. Der Agent liest sie dort, in der Zeit, die man ihm gibt. Er nimmt sie nicht mit und schreibt nichts ab. Welche Akte es ist, entscheidet die Spielleitung.

Das Schweigen. Der Rückweg gleicht dem Hinweg, nur ist er stiller. Am nächsten Morgen ist der Agent wieder bei seiner Zelle. Sie merkt, dass er fort war. Vielleicht merkt sie auch, dass er etwas weiß. Das Schweigen beginnt hier, und es endet nicht.

W6	Wie die Einladung kommt
1	Im Postfach des Agenten im Hort liegt ein Umschlag ohne Absender. Darin ein Datum, eine Uhrzeit und der Name eines Bahnhofs.
2	Der Führungsoffizier übergibt eine Fahrkarte und sagt, er wisse nicht, wohin sie führt. Er fragt auch nicht.
3	Ein Anruf über einen Codenamen-Kanal. Jemand nennt den Codenamen des Agenten und eine Uhrzeit und legt auf.
4	Nach der Mission wartet vor dem Relais ein Wagen, der nicht zur Zelle gehört. Der Fahrer steigt aus und hält die hintere Tür auf.
5	Der Bericht über die letzte Akte kommt zurück. Ein Satz darin ist mit Bleistift unterstrichen, und darunter steht ein Datum.
6	In der Kantine setzt sich jemand aus einem anderen Zweig, den der Agent nur vom Sehen kennt, neben ihn. Beim Aufstehen bleibt eine Serviette mit einer Uhrzeit liegen.

Am Spieltisch

- **Der Inhalt bleibt bei der Spielleitung.** Sie legt ihn vor der Szene fest und notiert ihn, damit der nächste Einblick daran anschließt.
- **Die Szene gehört dem Spieler allein.** Die Spielleitung kann den Einblick mit dem Spieler des Schattenoffiziers unter vier Augen spielen: in einer Pause, vor oder nach der Sitzung, in einem anderen Raum. Die anderen Spieler wissen, dass die Szene stattfindet. Das gehört dazu.
- **Wenig kann genug sein.** Ein Einblick muss keine große Enthüllung sein. Manchmal ist er ein einziges Detail, das erst Monate später einen Sinn ergibt. Wie viel ein Einblick zeigt, entscheidet die Spielleitung für ihre Kampagne.
- **Das Schweigen spielt der Spieler.** Er darf ausweichen, abwinken, lügen. Will er etwas preisgeben, fragt er vorher die Spielleitung. Erlaubt sie es, ist es kein Bruch.
- **Ein Bruch hat Folgen.** Welche, legt die Spielleitung fest. Das Vertrauen des Führungsoffiziers kann sinken (Grundregelwerk, Kapitel X), und der nächste Einblick kann ausbleiben. Beides geschieht leise.
- **Ein Titel ist kein Einblick.** Ein Schattenoffizier trägt den Titel, der in seinem Zweig zu diesem Rang gehört, etwa Siegelwahrer im Kollegium oder Offizier im Hammer. Was andere Träger desselben Titels wissen, weiß er deshalb nicht. Was sie ihm zeigen, entscheidet die Spielleitung.

„Beim ersten Mal wollte ich wissen, wo ich war. Beim zweiten Mal wollte ich wissen, warum ich zurückdurfte. Beim dritten Mal habe ich aufgehört zu fragen."
Unbekannter Schattenoffizier

Ruhestand

„Das Schwerste am Ruhestand ist das Telefon. Es klingelt nicht. Und dann klingelt es."
Pegel, Veteran im Ruhestand, Wissenschaftlicher Zweig

Das Grundregelwerk sagt: „Offiziell kann jedes Mitglied O.D.I.N. verlassen. Tatsächlich kennt kaum ein Agent jemanden, der es getan hat." Die Klassenbücher erzählen trotzdem von Ausgeschiedenen: von einer Ausbilderin, die in einem Haus am Deich wohnt und den Zweig am Telefon berät, von einer Infiltratorin, die im Altersheim Tricks weitergibt, die in keinem Buch stehen, von einem alten Saboteur, der mit über neunzig noch Uhren repariert. Es gibt sie also. Man muss nur lange genug leben, um einer von ihnen zu werden.

```
REGEL: RUHESTAND
Ab dem Rang Veteran kann ein Agent in jeder
Zwischenzeit in den Ruhestand gehen. Der
Spieler entscheidet das.
Der Agent verlässt die Zelle als Spielerfigur
und wird ein Kontakt der Zelle: als Veteran
der Stufe 2, als Schattenoffizier der Stufe 3.
Wer ihn um Hilfe bittet, würfelt CH + Kontakte
wie bei jedem Kontakt (Grundregelwerk, Kapitel
X).
Der Spieler übernimmt den Schützling des
Agenten oder erschafft eine neue Figur (siehe
„Vermächtnis und Übergabe").
```

Vor dem Rang Veteran gilt die Regel „Ruhestand" nicht. Offiziell kann zwar jedes Mitglied O.D.I.N. verlassen (Grundregelwerk, Kapitel I), aber einer Spielerfigur, die früher aufhören will, bleiben nur die anderen Wege, und keiner davon ist leicht. Ein Veteran dagegen hat genug gesehen, um gehen zu dürfen, und genug gelernt, um danach noch nützlich zu sein.

Der letzte Tag

Ein Ruhestand ist ein Abschied wie jeder andere und verdient eine Szene. Was der Agent zurückgibt, bestimmen die vorhandenen Regeln:

- **Dienstausrüstung** geht zurück wie nach jeder Mission. Wer etwas behält, gilt als Abtrünniger, auch im Ruhestand (Grundregelwerk, Kapitel X).
- **Legenden** werden beerdigt oder mit Zustimmung des Legendenbüros an einen anderen Agenten übergeben (Klassenbuch Agent, Kapitel IV und V).
- **Prototypen** gehen an das Institut zurück. Zerlegt werden sie nicht, das verbietet der Brauch des Zweigs (Klassenbuch Scientist, Kapitel V).
- **Silber** geht in die Waffenkammer. Der Rüstmeister setzt einen Strich neben den Namen, kein Kreuz (Klassenbuch Soldier, Kapitel V).
- **Der Kristall** geht an den Kristallmeister zurück, und die Rückgabe steht im Kristallbuch (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel II und V).
- **Offene Akten** legt der Investigator aus der Hand. Die Spielleitung kann sie nach der Regel „Die Übergabe“ an einen anderen Investigator geben, wie beim Tod eines Investigators (Klassenbuch Investigator, Kapitel V). Im Zweig sagt man: Wer eine Akte in den Schrank legt, hat aufgehört.
- **Die Gabe** eines Psions geht nicht in den Ruhestand. Ein Psion kann den Dienst quittieren, aber nicht seine Fähigkeiten (Klassenbuch Psion, Kapitel II). Was das für seinen Helm und seine Beobachtung heißt, entscheidet die Spielleitung.

Der alte Agent als Kontakt

Ein Agent im Ruhestand ist ein Kontakt wie jeder andere, nur dass er weiß, wie O.D.I.N. arbeitet. Ein Kontakt der Stufe 2 besorgt etwas, das nicht ganz legal ist, oder öffnet eine Tür. Ein Kontakt der Stufe 3 riskiert etwas für die Zelle, versteckt sie, lügt für sie. Gefallen gelten wie im Grundregelwerk, in beide Richtungen.

Dazu kommt eine Regel, die schon im Grundregelwerk steht (Kapitel III): Ein Kontakt der Stufe 2 oder höher ist ein **Lehrer** für jede Fertigkeit, die er auf 3 oder höher beherrscht. Ein alter Agent ist deshalb oft der beste Ausbilder, den eine Zelle bekommen kann. Er ist nur nicht immer bereit, es zu sein.

Die Spielleitung spielt ihn, wie sie jeden Kontakt spielt. Sein bisheriger Spieler darf ihr sagen, wie er klingt, was er trinkt und worüber er nicht redet. Wie alte Agenten als Stimme am Telefon weiterwirken, wenn ein Schattenoffizier eine eigene Zelle führt, regelt Kapitel V.

W6	Was ein Agent im Ruhestand tut	Wofür die Zelle ihn anruft
1	Er bildet aus. Zweimal im Monat steht er in einem Ausbildungssaal, den er nie wieder betreten wollte.	Er kennt jeden Kadetten des letzten Jahrgangs und jeden Fehler, den sie machen werden.
2	Er berät am Telefon, bei schwierigen Einsätzen, und raucht dabei. Er fragt nie, wie es ausgegangen ist.	Er hat jede Lage schon einmal erlebt, und er sagt ehrlich, wenn nicht.
3	Er repariert Dinge: Uhren, Boote, Schlösser. Ab und zu bringt ihm jemand aus dem Hort etwas, das nicht aus einem Laden stammt.	Er öffnet, was verschlossen ist, und schließt, was offen bleiben will.
4	Er schreibt ein Buch unter einem Namen, der keiner ist. Es wird in der Ausbildung verwendet, und niemand weiß, von wem es ist.	Er hat alles aufgeschrieben, was er weiß. Fast alles.
5	Er lebt im Haus seiner besten Legende, in ihrer Stadt, unter ihrem Namen. Die Nachbarn merken keinen Unterschied.	Er kennt dort jeden, und jeder kennt den Mann, der er zu sein vorgibt.
6	Er tut nichts. Jeden Morgen sitzt er auf derselben Bank und sieht den Leuten zu. Manchmal steht er auf und folgt einem von ihnen ein Stück.	Er sieht, wer sich in seiner Stadt bewegt und wer nicht dorthin gehört.

Was man sich erzählt

Wohin Agenten gehen, wenn sie gehen, erzählt man sich in jedem Hort anders. Das Grundregelwerk kennt zwei Gerüchte: ein Dorf in den Alpen, in dem ehemalige Agenten ein ruhiges Leben führen, und Kliniken, in denen sie gar nichts mehr führen. Beide werden gleichermaßen geglaubt. Unter Thaumaturgen kommt ein drittes dazu: ein Haus in den Pyrenäen, in dem ehemalige Thaumaturgen gemeinsam schweigen (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel V).

Dieser Band bestätigt keines dieser Gerüchte und widerlegt keines. Ob an einem von ihnen etwas ist, entscheidet die Spielleitung. Für den Ruhestand eines Agenten sind sie nicht nötig. Er kann wohnen, wo er will. Er weiß nur, dass jemand weiß, wo.

Verschwinden

„Wer verschwindet, bekommt einen Tod. Jeder.“
Spruch im Operativen Zweig

Manche Agenten sterben nicht und gehen nicht in den Ruhestand. Sie sind eines Tages nicht mehr da. Die Wohnung ist aufgeräumt, oder das Licht brennt noch. Die Legende hat einen Termin verpasst. Das Telefon klingelt ins Leere. Das Grundregelwerk kennt diese Fälle seit seiner ersten Seite: „Status: vermisst, nicht tot.“

```
REGEL: VERSCHWINDEN
Ein Agent jeden Rangs kann verschwinden. Der
Spieler entscheidet das, oder es ergibt sich
im Spiel, wenn ein Agent nach einer Mission
nicht zurückkehrt und niemand weiß, ob er tot
ist.
Mit dem Verschwinden wird eine Schwarze Akte
geöffnet.
Ob und wie der Agent zurückkehrt, entscheidet
die Spielleitung. Bis dahin ist er eine Figur
der Spielleitung.
Der Spieler übernimmt den Schützling des
Agenten oder erschafft eine neue Figur (siehe
„Vermächtnis und Übergabe“).
```

Verschwinden ist der unruhigste Weg aus dem Dienst. Für den Spieler ist er ein Angebot an die Spielleitung, kein Anspruch auf eine Rückkehr. Wer seinen Agenten verschwinden lässt, gibt ihn aus der Hand. Vielleicht taucht er in einer späteren Akte wieder auf. Vielleicht nie.

Für die Zelle ist das Verschwinden eine Lücke. Die Schwarze Akte, die dabei entsteht, gehört dem Rat. Ob die Zelle sie je in die Hand bekommt, entscheidet die Spielleitung. Bekommt sie die Akte und ist ein Schattenoffizier an ihr beteiligt, gilt für ihn die Regel „Einblick und Schweigen“.

In der Welt geschieht, was bei jedem Verschwinden geschieht:

- **Die Familie** bekommt einen Tod. Das Legendenbüro schreibt ihn, so glaubwürdig wie jeden anderen. Kommt der Agent zurück, ist er für seine Familie gestorben. Auch das ist eine Geschichte.
- **Das Silber** eines verschwundenen Soldiers geht in die Waffenkammer zurück, wenn es gefunden wird. Neben seinem Namen steht dann kein Kreuz und kein Strich. Der Rüstmeister sagt, der Träger sei „nicht zurückgekommen“. Mehr sagt er nicht.
- **Die Rituale** der Zweige warten. Eine Helmwache hält man für Tote, nicht für Vermisste. Wann aus einem Vermissten ein Toter wird, entscheidet niemand laut.

Verschwinden ist kein Überlaufen. Ein verschwundener Agent ist vermisst. Wer dagegen Dienstausrüstung, einen Kristall oder ein Artefakt mitnimmt, gilt als Abtrünniger, und O.D.I.N. jagt Abtrünnige mit einer Hartnäckigkeit, die selbst altgediente Agenten beunruhigt (Grundregelwerk, Kapitel I und X). Ob ein Verschwundener das eine ist oder das andere, weiß die Zelle oft lange nicht.

Tod

„Wenn du fällst, dann so, dass es zählt.“
Die Sieben Gebote, siebtes Gebot

Charaktere sterben bei O.D.I.N. Die Regeln dafür stehen im Grundregelwerk, und dieser Band ändert nichts daran.

Sterben

Bei 0 LP ist ein Agent kampfunfähig und sterbend. Am Ende jeder Runde verliert er einen weiteren LP. Erreicht er einen negativen Wert in Höhe seiner KO, stirbt er. Eine Probe auf IN + Medizin gegen Machbar (2) stabilisiert ihn (Grundregelwerk, Kapitel VI).

Wenige Kräfte und Knoten holen einen Toten zurück, und nur, wenn es schnell geht, etwa der Rückholimpuls innerhalb einer Minute (Grundregelwerk, Kapitel VIII) oder die Letzte Transfusion innerhalb derselben Szene (Klassenbuch Scientist, Kapitel VII). Danach ist tot tot.

Der Tod eines Mitglieds der Zelle kostet die anderen nach Entscheidung der Spielleitung 1 bis 3 Belastung (Grundregelwerk, Kapitel VII). Wer lange genug dient, hat diesen Preis mehr als einmal bezahlt. Veteranen sagen, es werde nicht leichter. Man wisse nur früher, wann es kommt.

Rückzug nach dem dritten Trauma

Wer ein drittes Trauma gleichzeitig erleidet, zieht sich aus dem aktiven Dienst zurück. Der Charakter wird zu einem Nichtspielercharakter (Grundregelwerk, Kapitel VII). Ein Rückzug ist kein Ruhestand. Die Regel „Ruhestand“ gilt für ihn nicht, auch nicht bei einem Veteranen. Was aus dem Agenten wird, entscheidet die Spielleitung.

Ein Rückzug verdient dieselbe Sorgfalt wie ein Tod. Der Agent lebt, aber er kommt nicht mehr zum Briefing. Die

Zelle besucht ihn, oder sie tut es nicht, und beides sagt etwas über sie.

Abschiede der Zweige

Das Spielleiterbuch rät, jedem Abschied eine Szene zu geben. Die Zweige haben dafür eigene Bräuche. Jeder Brauch steht in einem Klassenbuch und gilt dort, wo er herkommt.

Klasse	Was geschieht, wenn einer geht	Wo es steht
Agent	Seine Legenden werden im Legendenbüro beerdigt, alle am selben Abend. Wer ihn kannte, sagt ihre Namen einmal laut.	Klassenbuch Agent, Kapitel IV und V
Scientist	Seine Prototypen bekommen einen Platz in einer der beiden Vitrinen in der Eingangshalle des Instituts, niemand zerlegt sie, und seine Proben gehen ins Kühlhaus.	Klassenbuch Scientist, Kapitel IV und V
Soldier	Sein Silber geht in die Waffenkammer. Der Rüstmeister setzt ein Kreuz neben seinen Namen, und wenn das Stück neu verliehen wird, liest man beim Appell seinen Namen mit vor.	Klassenbuch Soldier, Kapitel V
Psion	Sein Helm liegt eine Nacht lang bei der Helmwache auf dem Tisch im Gemeinschaftsraum, auf der Seite, eine Kerze daneben, bis die Schmiede ihn am Morgen abholt.	Klassenbuch Psion, Kapitel V
Thaumaturg	Sein Zauberbuch geht nach der Satzung an das Kollegium, und sein Stein geht an den Kristallmeister zurück, der die Rückgabe im Kristallbuch einträgt.	Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel II und V
Investigator	Seine offenen Akten übernimmt ein anderer Investigator nach der Regel „Die Übergabe“, mit der Hälfte der Fäden, aufgerundet.	Klassenbuch Investigator, Kapitel V

Die Bräuche schließen sich nicht aus. Ein toter Psion aus einer gemischten Zelle bekommt seine Helmwache, und der Soldier derselben Zelle steht vielleicht dabei, die Hand auf dem Helm, weil er es beim Appell auch nicht anders machen würde.

W6	Was von ihm im Hort bleibt
1	Ein Becher in der Kantine, aus dem niemand mehr trinkt. Er wird gespült und zurück ins Regal gestellt, an dieselbe Stelle.
2	Ein Spind mit seinem Codenamen, den niemand ausräumt. Der Schlüssel hängt am Brett, und jeder weiß, wessen er ist.
3	Eine Randnotiz in einem Ausbildungshandbuch, in seiner Handschrift. Kadetten schreiben sie ab, ohne zu wissen, von wem sie ist.
4	Eine Regel der Zelle: nie zweimal durch dieselbe Tür, nie mit dem Rücken zum Fenster. Keiner erinnert sich, wer damit angefangen hat.
5	Ein Einschussloch in der Wand des Schießstands, das nicht verputzt wird. Wer neu ist, fragt danach. Wer länger da ist, erzählt es.
6	Ein Trick, der seinen Codenamen trägt. Die Kadetten sagen den Namen wie ein Verb, und irgendwann weiß niemand mehr, dass es ein Mensch war.

Vermächtnis und Übergabe

„Er hat mir ein Notizbuch hinterlassen. Die Hälfte der Seiten ist leer. Ich glaube, das war Absicht.“
Wermut, Agent, Psionik-Kern

Wenn ein Agent geht, bleibt sein Spieler am Tisch. Er braucht eine neue Figur, und die Welt braucht einen Grund, warum gerade diese Figur jetzt in die Zelle kommt. Die Übergabe verbindet beides. Sie gilt für jeden der vier Wege aus dem Dienst.

REGEL: ÜBERGABE UND VERMÄCHTNIS

Scheidet ein Agent aus dem Dienst aus, durch Tod, durch Rückzug nach dem dritten Trauma, durch Ruhestand oder durch Verschwinden, wählt sein Spieler eines:

- Er übernimmt den Schützling des Agenten als neue Spielerfigur, mit dessen EP.
- Er erschafft eine neue Figur.

Dazu kommt ein Vermächtnis des alten Agenten an die neue Figur, eines von:

- **Fertigkeit:** +1 auf eine Fertigkeit, die der alte Agent auf 4 oder höher hatte.
- **Gegenstand:** ein Notizbuch, ein Helm oder eine Kappe, ein Werkzeug. Ein Kristall nur mit Zustimmung des Kollegiums. Ein Stück Aschesilber nur für einen Soldier als Nachfolger und mit Zustimmung des Rüstmeisters.
- **Kontakt:** ein Kontakt des alten Agenten, eine Stufe niedriger, mindestens Stufe 1.
- **Codename:** der Codename als Reihe, etwa Salz-2.

Die Übergabe ist eine Szene. Sie wird gespielt, nicht abgehakt.

Was die Regel im Einzelnen heißt

- **Der Schützling** ist die Nichtspielerfigur, die ein Agent ab dem Rang Senior-Agent benennen darf (Kapitel V). Er hat einen eigenen Bogen und eigene EP. Übernimmt der Spieler ihn, spielt er ihn mit genau diesen EP und dem Rang, den sie ergeben. Der Schützling war die Zukunft des alten Agenten. Jetzt ist er die Gegenwart.
- **Eine neue Figur** entsteht nach dem Grundregelwerk, Kapitel III, im Rang Kadett. Sie kommt über den Führungsoffizier in die Zelle, wie jeder neue Agent. Das Vermächtnis ist dann oft der erste Faden zwischen ihr und der Zelle: ein Notizbuch, das ihr jemand in die Hand drückt, ein Kontakt, der sagt, wer ihn schickt.
- **Die Grenzen** aus dem Grundregelwerk gelten weiter. Kein Wert steigt über 6, und bei der Erschaffung liegt kein Wert über 5.
- **Ein Helm** bleibt Dienstausrüstung. Manchmal bittet ein Psion darum, den Helm eines Toten tragen zu dürfen, und manchmal wird es erlaubt (Klassenbuch Psion, Kapitel V).
- **Ein Kristall** wechselt den Träger nur mit Zustimmung des Kollegiums, und die Übergabe steht im Kristallbuch (Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel II und V).
- **Ein Stück Aschesilber** wird nicht übergeben, sondern verliehen, beim Appell. Die Höchstzahl der Stücke nach Rang gilt weiter, und jeder Platz kann nur einmal besetzt werden (Klassenbuch Soldier, Kapitel V).
- **Ein Kontakt** gehört ab jetzt der neuen Figur. Er weiß, von wem sie kommt. Ob ihm das gefällt, spielt die Spielleitung.
- **Ein Codename als Reihe** ist die einzige Art, einen Namen weiterzugeben, solange der alte Träger vielleicht noch lebt. Kein Codename wird zweimal vergeben, solange sein Träger lebt (Grundregelwerk, Kapitel III). Mit der Nummer ist es ein neuer Name, und doch derselbe. Einige Zweige kennen solche Reihen seit Jahrzehnten.

Die Übergabe als Szene

Eine Übergabe dauert selten länger als fünf Minuten. Sie sollte trotzdem nie fehlen. Sie beantwortet, was eine Tabelle nicht beantworten kann: warum der Nachfolger dieses Erbe bekommt und was er damit anfängt.

- **Wo.** Ein Ort, der zum alten Agenten gehört: die Waffenkammer, der Hinterhof des Legendenbüros, das Krankenbett, die Bank vor dem Hort, das Telefon in einer Telefonzelle. Je kleiner der Ort, desto besser.
- **Wer.** Der alte Agent und der Nachfolger, und wer sonst dabei sein will. Oft ist die Zelle dabei. Manchmal ist es besser, wenn sie draußen wartet.
- **Wer spielt.** Lebt der alte Agent, spielt ihn sein Spieler ein letztes Mal. Ist er tot oder verschwunden, spricht er durch etwas, das er hinterlassen hat: einen Brief, eine Notiz im Testament, eine Nachricht in einem toten Briefkasten, eine Aufnahme auf einem Band. Sein Spieler schreibt oder spricht sie. Die Spielleitung entscheidet, wie sie den Nachfolger erreicht.
- **Was.** Das Vermächtnis wechselt die Hand, sichtbar. Ein Gegenstand wird übergeben, ein Kontakt bekommt einen Anruf, ein Name wird ausgesprochen, eine Fertigkeit wird ein letztes Mal gezeigt, eine Bewegung, ein Griff, ein Satz dazu.
- **Ein Satz.** Der alte Agent sagt einen Satz, den der Nachfolger behält. Es muss kein kluger Satz sein. Er muss nur seiner sein.
- **Danach.** Die Szene endet, wenn der alte Agent geht. Wohin, ist seine Sache. Der Nachfolger bleibt, und das Spiel geht weiter.

BEISPIEL: REIHER GEHT, ZEISIG BLEIBT

Reiher ist Veteran und Stormbreaker, seit elf Jahren im Dienst, Schwere Waffen 5. Vor acht Missionen hat er Zeisig als Schützling benannt, einen Soldier, damals frisch aus der Grundausbildung. Seitdem hat Reiher 44 EP bekommen, Zeisig die Hälfte, 22. Zeisig ist inzwischen Agent.

Nach einer Schwarzen Akte, über die niemand spricht, erklärt Reihers Spieler in der Zwischenzeit: Reiher geht in den Ruhestand. Er wird ein Kontakt der Zelle, Stufe 2, weil er Veteran ist. Sein Spieler übernimmt Zeisig mit dessen 22 EP.

Als Vermächtnis wählt der Spieler ein Stück Aschesilber: Reihers Schulterstücke. Zeisig ist Soldier und trägt als Agent zwei Stücke, drei sind erlaubt, und der Platz ist frei. Der Rüstmeister stimmt zu.

Die Szene spielt in der Waffenkammer von Hort-7. Der Rüstmeister bringt die Schulterstücke. Reiher ist der ranghöchste Soldier im Raum und liest die Namen auf der Innenseite vor, alle, auch die mit Kreuz, zuletzt seinen eigenen. Der Rüstmeister setzt einen Strich daneben und graviert Zeisigs Klarnamen darunter, noch am selben Abend.

Reiher sagt nur einen Satz: „Trag sie nicht für mich. Trag sie für den, der nach dir kommt.“ Dann geht er.

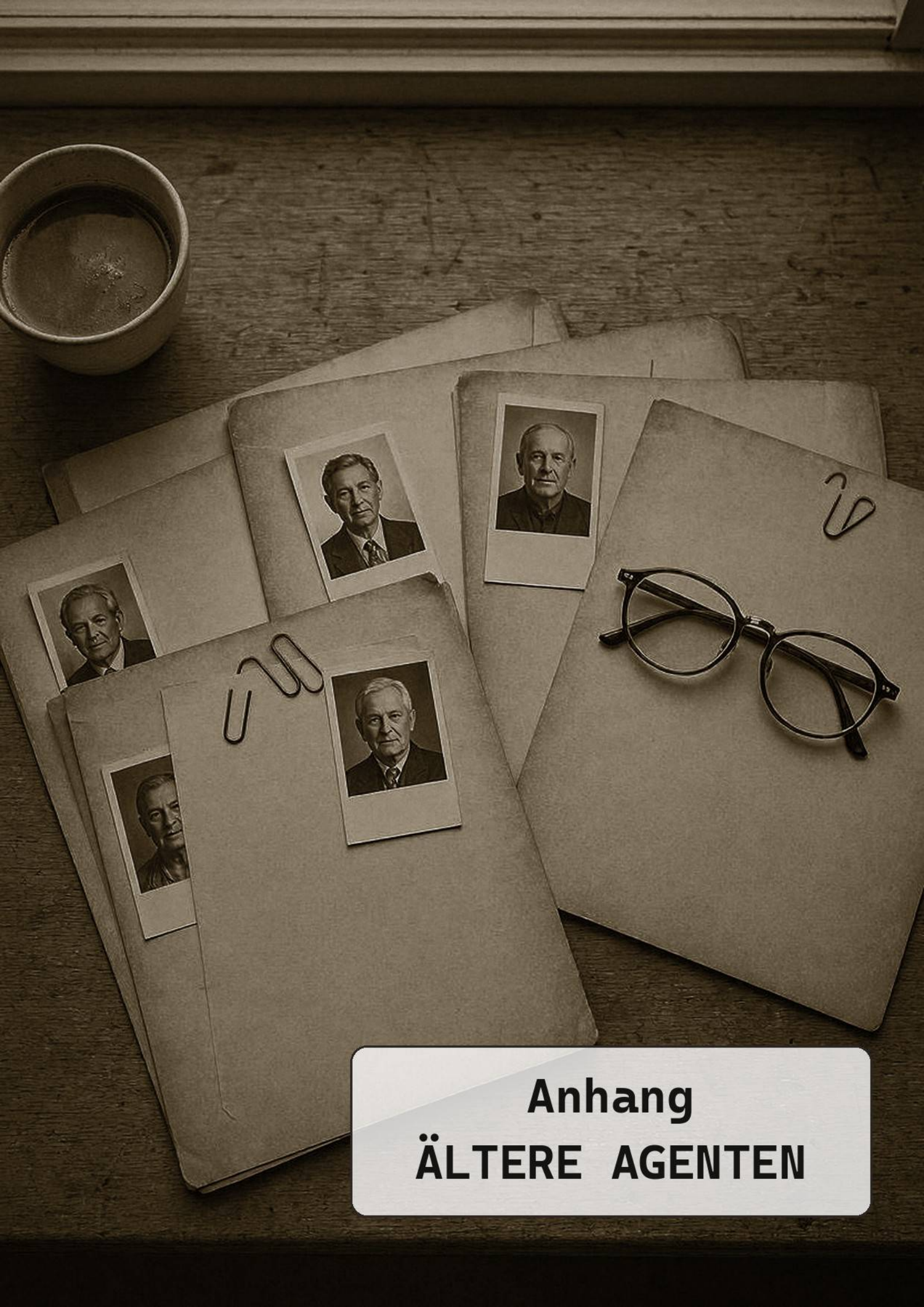
Die Spielleitung würfelt auf „Was ein Agent im Ruhestand tut“ und erhält eine 2: Reiher berät am Telefon und raucht dabei. Drei Missionen später ruft Zeisig ihn aus einer Tiefgarage an, in der etwas die Wände hochkriecht. Reiher ist nach dem Grundregelwerk ein Lehrer für Schwere Waffen. In der nächsten Zwischenzeit trainiert Zeisig bei ihm.

Am Ende

Die meisten Laufbahnen bei O.D.I.N. enden nicht im Ruhestand. Sie enden in einem Keller, in einem Krankenbett, in einer Schwarzen Akte, deren Deckel niemand mehr öffnet. Das ist kein Grund, sie nicht zu Ende zu spielen. Ein Agent, der geht, hinterlässt eine Lücke, einen Namen und manchmal einen Nachfolger, der seinen Satz noch Jahre später sagt, ohne es zu merken. Das Endspiel ist kein Ende der Kampagne. Es ist der Moment, in dem eine Figur zur Geschichte der Zelle wird.

„Irgendwann ist jeder von uns ein Name auf der Innenseite von etwas. Die Frage ist nur, wer ihn vorliest.“

Reiher, Veteran im Ruhestand, Taktischer Zweig



Anhang
ÄLTERE AGENTEN

Ältere Agenten

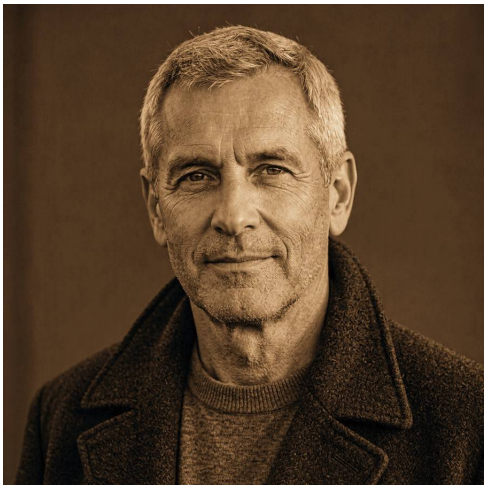
„Die Jungen fragen, wie man so alt wird. Man hört auf, der Erste an der Tür zu sein. Das ist alles.“
Pauke, Veteran, Taktischer Zweig

Die sechs Agenten in diesem Anhang sind lange im Dienst. Sie haben Zellen überlebt, Legenden beerdigt und Silber getragen, das vor ihnen andere trugen. Jeder steht für eine Klasse und einen der beiden hohen Ränge: drei Veteranen, drei Schattenoffiziere. Keiner von ihnen ist unter 50, und keiner ist noch so schnell wie mit 30. Dafür wissen sie, wann man nicht rennen muss.

Die Spielleitung kann sie auf vier Arten einsetzen:

- **Als Mentor.** Jede Figur ist Lehrer im Sinne des Grundregelwerks (Kapitel III) für jede Fertigkeit, die sie auf 3 oder höher hat. Eine junge Zelle kann bei ihr lernen, was im Hort niemand beibringt. Einen Schützling dürfen alle sechs benennen (Kapitel V). Er steht nicht im Werteblock. Die Spielleitung erschafft ihn, wenn sie ihn braucht.
- **Als Stimme am Telefon.** Eine Gruppe, die mit zwei Generationen spielt (Kapitel V), kann diese Figuren als ihre alte Generation übernehmen. Jeder Spieler führt eine davon bis zum Wechsel und spielt sie danach am Telefon. Bei jeder Figur steht, welche Fertigkeiten auf 4 oder höher liegen.
- **Als Nichtspielerfigur.** Als Kontakt, als Führungsoffizier einer anderen Zelle, als der Mensch, der beim Appell die Namen vorliest. Geht eine von ihnen in den Ruhestand, wird sie ein Kontakt der Stufe 2 oder 3 (Kapitel VII).
- **Als Spielerfigur.** Für erfahrene Gruppen, die gleich in den hohen Rängen beginnen wollen, oder für einen Spieler, der eine Lücke in einer älteren Zelle füllt.

Wie die Werte entstanden sind. Jede Figur ist nach dem Grundregelwerk, Kapitel III, als Kadett erschaffen: alle Attribute auf 1 und 12 Punkte dazu, 25 Fertigkeitspunkte, die Boni von Hauptklasse und Subklasse und die Grundausbildung. Danach hat sie genau 100 oder 175 EP ausgegeben, zu den Kosten des Grundregelwerks und der Klassenbücher. Die Zeile „Seine EP“ oder „Ihre EP“ nennt jede Ausgabe. Sie geht ohne Rest auf. Legenden, Prototypen, offene Akten, Fäden und Silber kosten keine EP. Sie sind gewachsen, höchstens so weit, wie der Rang es erlaubt. Kein Wert liegt über 6, keine Nebengabe über 4.



Lotse

Agent, Negotiator, Schattenoffizier.

Aurel Weißkirchen, 64, war sechs Jahre lang Verhandler der Wiener Polizei bei Geiselnahmen. Im Winter 1993 sprach er eine Nacht lang durch die Tür einer Kirche in Ottakring mit einem Mann, der zwei Geiseln hatte. Gegen Morgen kamen die Geiseln heraus, unverletzt. Den Mann fand man in der Sakristei, seit drei Tagen tot. Weißkirchen hatte trotzdem eine Einigung erzielt, und der Mann hatte sich an sie gehalten. Zwei Wochen später klingelte jemand in einem grauen Mantel an seiner Tür.

Seit dreiunddreißig Jahren ist er im Operativen Zweig. Er hat elf Legenden getragen und neun davon beerdigt. Heute trägt er zwei, obwohl sein Rang fünf erlaubt. Er sagt, mehr Leben passten nicht in einen Mann seines Alters. Als Schattenoffizier führt er eine eigene Zelle, die er nie in den Einsatz begleitet. Mehr als einmal hatte er Einblick in die Arbeit des Rates. Er spricht nicht darüber, auch nicht darüber, ob es ihn überrascht hat.

Im Spiel: Lotse redet leise und nie zuerst. Er fragt, was das Gegenüber will, und wartet, bis es selbst darauf kommt. Kommandoton macht aus seinem Zusammenspiel eine Hilfe für die ganze Zelle. Das Protokoll setzt er selten ein. Ein Konflikt, der ohne Kampf endet, lässt eine Rechnung offen, und er weiß, wer sie bezahlt. In einem Feuergefecht ist er nutzlos, und er sagt das, bevor es jemand anders tut.

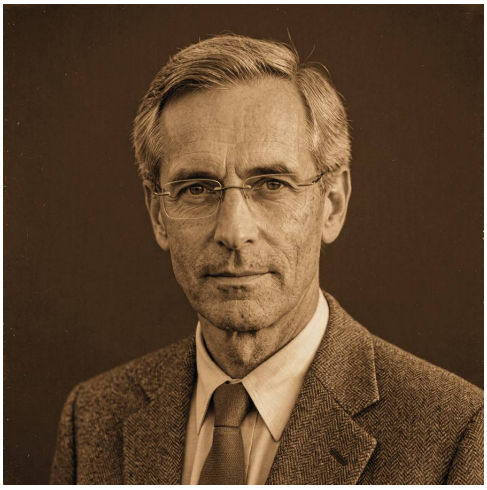
Am Tisch: Als Stimme am Telefon hat er Verhandeln 6, Überzeugen 6, Menschenkenntnis 5 und Führung 4, und er weiß, wie Behörden in halb Europa ticken. Als Mentor passt er zu jedem, der reden muss, wo andere schießen würden. Als Nichtspielerfigur ist er der Schattenoffizier, der die Zelle der Spieler einmal angeworben hat und sie seitdem aus der Ferne beobachtet. Als Spielerfigur

eignet er sich für eine Gruppe, die mit einer eigenen Zelle beginnen will.

Lotse	Negotiator, Schattenoffizier (175 EP)
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 3, WE 4, WK 3, CH 5, MA 3, GL 2
Fertigkeiten	Verhandeln 6, Überzeugen 6, Menschenkenntnis 5, Führung 4, Täuschung 3, Etikette 3, Wahrnehmung 3, Geistige Widerstandskraft 3, Kontakte 3, Stressbewältigung 3, Ausweichen 2, Schusswaffen 2, Heimlichkeit 1, Auftreten 1, Zähigkeit 1
Werte	LP 9, Belastbarkeit 9, Initiative 2, Verteidigung 2, Schwund 3
Fähigkeiten	Psychologische Einschüchterung, Konfliktlösung, Zusammenspiel
Klassenbaum	Erster Eindruck, Offene Rechnung, Stimme der Vernunft, Das Angebot, Tisch der Feinde, Schuld und Sühne, Kommandoton, Schleierarbeit, Das Protokoll. Handwerk: Kalter Blick, Zweite Natur, Fluchtweg
Legenden	Dr. Felix Harrer, Mediator für Erbstreitigkeiten in Linz, Tiefe 5. Anton Wiesinger, Weinhändler im Ruhestand in Krems, Tiefe 3, mit einem Kontakt: seiner Nachbarin, die ihm die Post aufhebt
Antrieb	Archetyp: Der Müde

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, verschlüsseltes Kommunikationsgerät, Holo-Transponder, ein Notizbuch in Kurzschrift mit den Namen aller Legenden, die er beerdigt hat.

Seine 175 EP: Erster Eindruck 4, Offene Rechnung 4, Stimme der Vernunft 6, Das Angebot 6, Tisch der Feinde 8, Schuld und Sühne 8, Kommandoton 10, Schleierarbeit 10, Das Protokoll 12, Kalter Blick 4, Zweite Natur 4, Fluchtweg 4, Verhandeln auf 5 und 6 für 22, Überzeugen auf 6 für 12, Menschenkenntnis auf 5 für 10, Führung auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 2 und 3 für 10, Geistige Widerstandskraft auf 3 für 6, Kontakte auf 3 für 6, Zähigkeit neu auf 1 für 3, Auftreten neu auf 1 für 3, WK auf 3 für 15. Zusammen 175.



Nonius

Scientist, *Physicist*, *Veteran*.

Dr. Friedemann Kloss, 58, war Metrologe in einem Eichinstitut in Norddeutschland. Er verglich Gewichte, deren Abweichung man in millionstel Gramm misst. Ein Referenzgewicht aus Platin wurde in jeder Vollmondnacht um zwölf Mikrogramm leichter und wog am Morgen wieder richtig. Er schrieb einen Bericht darüber, dann einen zweiten. Der dritte kam nicht bei seinem Vorgesetzten an, sondern bei einer Frau, die ihn fragte, ob er schon einmal etwas gemessen habe, das zurückschaut.

Das war 2003. Seitdem hat er in drei Zellen gedient und zwei davon überlebt. Er gilt im Institut als der Mann, der jede Zahl zweimal prüft und jede Behauptung dreimal. Seine Kollegen nennen ihn umständlich. Seine Zellen nennen ihn den Grund, warum sie noch leben. Er hat vier Prototypen und traut keinem davon ganz.

Im Spiel: Nonius misst, bevor er glaubt. Theoretische Analyse stellt er als genaue Frage an die Spielleitung, nie als ungefähre. Rissmessung warnt ihn eine Runde, bevor sich in 100 m ein Riss öffnet. Abschirmung macht ihn im Kampf gegen Psionen und Thaumaturgen zum Ort, an dem man stehen will. Über Umbau kann er einmal pro Szene Systemanpassung einsetzen, obwohl er kein Engineer ist. Er sagt gern: „Das wissen wir nicht." Er meint es als Arbeitsauftrag.

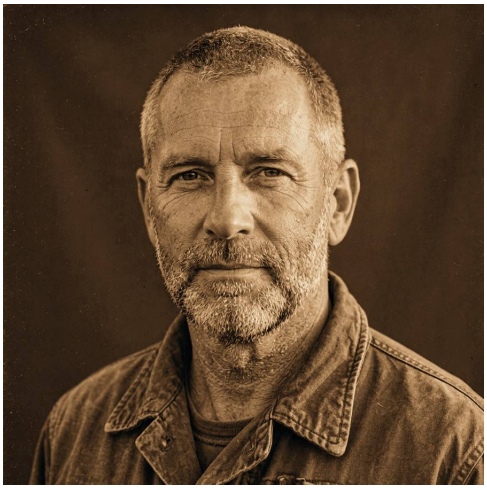
Am Tisch: Am Telefon hat er Physik 6, Energiemanipulation 5, Wahrnehmung 5 und Technik, Akademisches Wissen und Ingenieurwesen auf 4. Eine Frage aus seinem Fachgebiet beantwortet er so genau, dass es wehtut. Als Mentor passt er zu jedem Scientist, der schneller baut, als er denkt. Von seinem Meisterstück baut das Institut Kopien für die Zelle. Als Nichtspielerfigur ist er der Laborleiter, der Anträge auf

Prototypen liest und am Rand „warum?“ notiert. Als Spielerfigur eignet er sich für eine Zelle, deren Mitglieder den Rang Veteran erreicht haben.

Nonius	Physicist, Veteran (100 EP)
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 5, WE 3, WK 3, CH 2, MA 1, GL 4
Fertigkeiten	Physik 6, Energiemanipulation 5, Wahrnehmung 5, Technik 4, Akademisches Wissen 4, Ingenieurwesen 4, Ausweichen 3, Geistige Widerstandskraft 3, Stressbewältigung 3, Okkultismus 3, Zähigkeit 2, Schusswaffen 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 11, Initiative 3, Verteidigung 2, Rüstung 1 (Nr. 1846), Kontamination 2
Fähigkeiten	Energiekontrolle, Feldkalibrierung, Theoretische Analyse
Klassenbaum	Messreihe, Feldstörung, Rissmessung, Abschirmung. Vom Engineer: Werkbank, Umbau
Prototypen	Nr. 1712, Detektor, Reife 5: ein Messkoffer, der psionische und magische Aktivität in 30 m anzeigt, +2 Würfel auf Wahrnehmung dafür; Meisterstück: Das Institut baut Kopien für die Zelle (Proben: Rissluft, Kristallstaub). Nr. 1846, Schutz, Reife 3: eine Weste mit Kupfergewebe, +1 Rüstung. Nr. 2140, Werkzeug, Reife 2: ein Lot, das in der Nähe eines Risses schräg hängt. Nr. 2279, Werkzeug, Reife 1: eine Libelle aus Quarzglas, noch ohne Namen
Antrieb	Wissenssucher. Als Archetyp: Der Skeptiker

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, Messinstrumente, tragbarer Magnetfeldgenerator, Energiekristall, ein Rechenschieber, den er benutzt, wenn er dem Analyse-Tablet nicht traut.

Seine 100 EP: Messreihe 4, Feldstörung 6, Werkbank vom Engineer 4, Rissmessung 8, Umbau vom Engineer 6, Abschirmung 10, Physik auf 6 für 12, Energiemanipulation auf 5 für 10, Wahrnehmung auf 5 für 10, Ingenieurwesen auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 3 für 6, Geistige Widerstandskraft auf 3 für 6, Okkultismus auf 3 für 6, Zähigkeit auf 2 für 4. Zusammen 100.



Pauke

Soldier, Echo-Operative, Veteran.

Jorit Oltmanns, 57, stammt aus Ostfriesland und war zehn Jahre Pauker in einem Musikkorps der Bundeswehr. Bei einer Probe in einer Garnisonkirche im Jahr 1997 antwortete die Kirche auf seinen Wirbel, einen halben Takt zu spät, aus dem Boden unter dem Altar. Niemand sonst hörte es. In der Nacht ging er zurück, mit einer Taschenlampe und einem Stemmeisen. Unter den Platten lag ein Hohlraum, und im Hohlraum atmete etwas. Die Zelle, die gegen Morgen kam, fand ihn davor sitzend, die Schlägel in der Hand, im Takt. Er hatte es drei Stunden lang in den Schlaf gespielt.

Nach dem Stillen Haus diente er in fünf Zellen. Er ist Unteroffizier und trägt sieben Stücke Silber, drei davon für Taten. Nur der Laufmantel fehlt. Den achten Platz, sagt er, bekomme er als Offizier oder gar nicht, und beides sei ihm recht. Zwei Monate im Jahr hilft er im Stillen Haus bei der Ausbildung aus. Dort bringt er Rekruten bei, in einem Raum voller Lärm einen einzelnen Herzschlag zu finden.

Im Spiel: Pauke steht nicht mehr als Erster an der Tür. Er steht dahinter und hört. Echo-Ortung und Frequenzfinder sagen ihm, wo etwas atmet und wo jemand zaubert. Totenstille nimmt einmal pro Mission drei Runden lang jedem in 10 m Psi und Magie, auch den eigenen Leuten, und er sagt es vorher an. Mit sieben Stücken ist er unbeirrbar, und mit Nachhall 3 antwortet das Silber oft. Er redet nicht darüber. Er klopft nur manchmal mit zwei Fingern auf die Brustplatte, wenn es still ist.

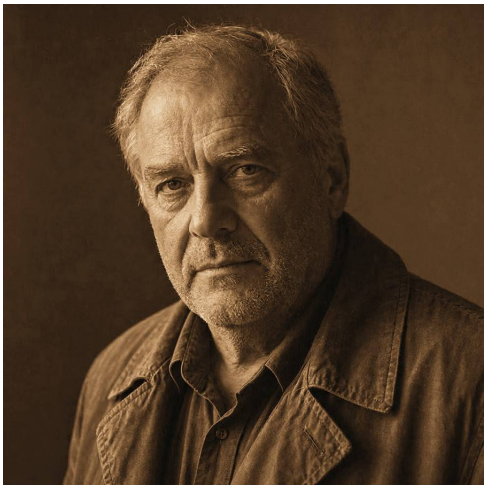
Am Tisch: Am Telefon hat er Schusswaffen 6, Wahrnehmung 5 und Ausweichen, Taktik und Zähigkeit auf 4. Wer ihm ein Geräusch beschreibt, bekommt eine Antwort. Als Mentor passt er zu jedem Soldier und zu

jedem, der lernen muss, zu warten. Als Nichtspielerfigur ist er der Unteroffizier, der beim Appell die Namen vorliest, alle, auch die mit Kreuz. Als Spielerfigur eignet er sich für eine Zelle, die einen Veteranen braucht, der nicht mehr beweisen muss, dass er einer ist.

Pauke	**Echo-Operative, Veteran (100 EP)**
Attribute	ST 3, GE 5, KO 3, IN 2, WE 3, WK 3, CH 1, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Schusswaffen 6, Wahrnehmung 5, Ausweichen 4, Taktik 4, Zähigkeit 4, Akrobatik 3, Athletik 3, Heimlichkeit 3, Geistige Widerstandskraft 3, Stressbewältigung 3, Technik 2, Nahkampf 1
Werte	LP 13, Belastbarkeit 10, Initiative 5, Verteidigung 3, Rüstung 3 (Kampfanzug), Nachhall 3
Fähigkeiten	Dekonstruierender Bass, Frequenzüberlagerung, Echo-Ortung
Arsenal	Stille Schritte, Frequenzfinder, Resonanzschuss, Totenstille. Grundausbildung: Feuerdisziplin, Stellungswechsel, Feldsanitäter, Eiserne Nerven, Kommandostimme
Silber	Messer Nr. 61 (Klinge der Eskorte), Visier Nr. 298 (Klarsicht), Schulterstücke Nr. 144 (Wachstück), Beinschienen Nr. 175 (Standschienen), dazu für Taten: Brustplatte Nr. 187 (Stille Platte, „Nicht geschossen“), Armschiene Nr. 212 (Fangschiene, „Den Flur gehalten“), Handschuh Nr. 239 (Griff des Letzten, „Den Letzten getragen“). Erkennbar, unbeirrbar
Antrieb	Archetyp: Der Beschützer

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, Resonanzpistole, Infraschall-Generator, schallabsorbierende Stiefel, Salzsäckchen, ein Paar Paukenschlägel aus Filz im Beinholster, wo andere ein zweites Messer tragen.

Seine 100 EP: Stille Schritte 4, Frequenzfinder 4, Resonanzschuss 6, Totenstille 8, Feuerdisziplin 4, Stellungswechsel 4, Feldsanitäter 6, Eiserne Nerven 6, Kommandostimme 8, Schusswaffen auf 6 für 12, Wahrnehmung auf 5 für 10, Taktik auf 4 für 8, Zähigkeit auf 4 für 8, Geistige Widerstandskraft auf 3 für 6, Stressbewältigung auf 3 für 6. Zusammen 100.



Mesner

Investigator, Paranormal Detective, Schattenoffizier.

Ansgar Rehbein, 66, war Kriminalhauptkommissar bei der Kölner Mordkommission. 1995 stand er in einem Keller in Mülheim vor einem Toten, und der Tote sagte ihm, wo das Messer lag. Rehbein fand es dort. In den Bericht schrieb er, er habe eine Eingebung gehabt. Beim nächsten Fall fragte er wieder, und wieder bekam er eine Antwort. Beim dritten Mal wartete eine Investigatorin neben dem Leichenwagen auf ihn.

Seit einunddreißig Jahren ist er im Ermittlungszweig. Er hat mehr Akten geschlossen, als er zählen will, und trägt vier offene. Seit seiner Beförderung führt er eine eigene Zelle und geht trotzdem noch hinaus, seltener als früher und nie ohne Salz in der Manteltasche. Mehr als einmal hatte er Einblick in die Arbeit des Rates. Was er gesehen hat, steht in keiner seiner Akten.

Im Spiel: Mesner betritt einen Raum und bleibt stehen. Kalte Stelle sagt ihm, ob hier etwas war. Tatort lesen gibt ihm Uhrzeiten und Gerüche, die niemand sonst bemerkt. Einmal pro Mission befragt er mit Die andere Zeugin, was an einem Tatort zurückgeblieben ist, und er überlegt sich die drei Fragen vorher, auf Papier. Bannwort hält ein Wesen aus einem Riss eine Runde lang auf, mit einem Blick und einem Satz. Mit Verdacht 3 sieht er Muster, und er sagt jedes Mal dazu, dass er nicht weiß, ob sie echt sind.

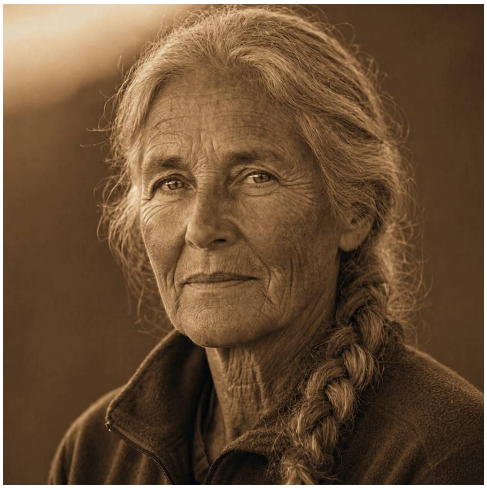
Am Tisch: Am Telefon hat er Ermittlung 6, Wahrnehmung 6, Okkultismus 6, Menschenkenntnis 5, Geistige Widerstandskraft 5 und Stressbewältigung 4. Er ist die Stimme, die fragt, ob man schon in den Keller gesehen hat. Als Mentor passt er zu jedem Investigator, der glaubt, zu viel zu sehen. Als Nichtspielerfigur ist er ein Führungsoffizier, der die Spieler nach jeder Mission dasselbe fragt: „Was habt ihr nicht aufgeschrieben?“ Als

Spielerfigur eignet er sich für eine Gruppe, die ihre Kampagne um alte, ungelöste Fälle baut.

Mesner	Paranormal Detective, Schattenoffizier (175 EP)
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 4, WE 5, WK 4, CH 2, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Ermittlung 6, Wahrnehmung 6, Okkultismus 6, Menschenkenntnis 5, Geistige Widerstandskraft 5, Stressbewältigung 4, Ausweichen 3, Schusswaffen 3, Medizin 3, Geschichte 3, Zähigkeit 3, Überzeugen 2, Führung 2
Werte	LP 11, Belastbarkeit 11, Initiative 2, Verteidigung 2, Rüstung 2 (Schutzweste), Verdacht 3
Fähigkeiten	Geistersichtung, Okkulte Erkennung, Schutzritual
Klassenbaum	Kalte Stelle, Tatort lesen, Salz und Silber, Bannwort, Die andere Zeugin. Vom Profiler: Erster Blick. Vom Antiquarian: Verfluchte Dinge
Offene Akten	„Wer läutet in Monschau die Glocke, seit der Turm leer steht?“ (4 Fäden). „Was nahm der Mann mit, der 1998 in einer Leichenhalle in Duisburg aufstand?“ (3 Fäden). „Warum antworten manche Toten nicht?“ (2 Fäden). „Wer ruft meine Schwester nachts an?“ (1 Faden)
Beweisstücke	Erfahrung (Wiedergänger). Verbündeter (ein Bestatter in Aachen, der nie fragt, warum ein Sarg leichter ist als erwartet)
Antrieb	Archetyp: Der Wächter

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe, Pistole, Schutzweste, ein Säckchen Salz, ein Stapel Karteikarten mit Fragen an Tote, von denen er die meisten nie gestellt hat.

Seine 175 EP: Kalte Stelle 4, Tatort lesen 6, Salz und Silber 8, Bannwort 10, Die andere Zeugin 12, Erster Blick vom Profiler 6, Verfluchte Dinge vom Antiquarian 10, Okkultismus auf 6 für 12, Ermittlung auf 6 für 12, Wahrnehmung auf 6 für 12, Geistige Widerstandskraft auf 4 und 5 für 18, Stressbewältigung auf 3 und 4 für 14, Menschenkenntnis auf 5 für 10, Zähigkeit auf 2 und 3 für 10, Geschichte auf 3 für 6, Führung neu auf 1 für 3 und auf 2 für 4, Ausweichen auf 3 für 6, Schusswaffen auf 3 für 6, Medizin auf 3 für 6. Zusammen 175.



Arnika

Psion, Psychic Healer, Veteranin.

Theresa Riedl, 53, war mit neunzehn bei der Bergrettung in Hallein. Bei einem Lawineneinsatz im Tennengebirge hielt sie die Hand eines Mannes, der drei Stunden unter dem Schnee gelegen hatte. Sein Herz schlug wieder, bevor der Notarzt da war. Ihres setzte für elf Sekunden aus. Eine Woche später saß eine Frau vom Chor in der Küche ihrer Mutter und trank Tee, bis Theresa nach Hause kam.

Seit vierunddreißig Jahren ist sie im Chor. Sie hat auf Krankenstationen gearbeitet, in Zellen, in Stillen und an Betten, an denen sonst niemand sitzen wollte. Heute begleitet sie junge Zellen, meist die, deren Healer gerade ausgefallen ist. Ihr Helm heißt „Hütte“, nach der Hütte, auf der sie die Nacht nach dem Einsatz verbracht hat. Sie ist nie in den Überladungsast gegangen. Sie sagt, sie habe genug gehört.

Im Spiel: Arnika heilt zuerst und fragt später. Tiefe Heilung holt einen Verbündeten mit einer Berührung aus dem Gröbsten, jeden höchstens einmal am Tag. Lebensband bindet sie und bis zu drei andere für eine Szene aneinander, und wer getroffen wird, darf den Schaden auf die anderen verteilen. Seelenanker gibt allen in 10 m +2 Würfel auf Grauen-Proben. Mit Last teilen nimmt sie anderen Belastung ab und trägt sie selbst. Sie kann viel tragen. Man sieht es ihr trotzdem an.

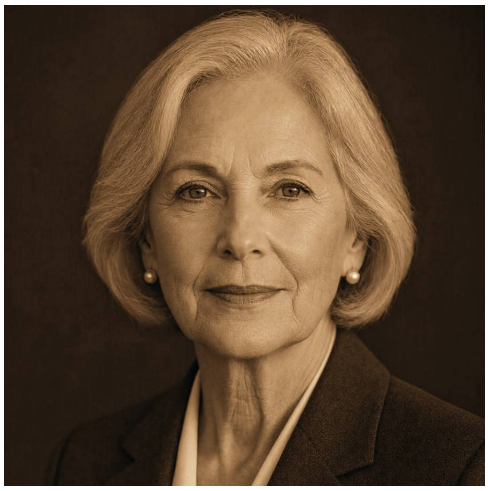
Am Tisch: Am Telefon hat sie Psychische Heilung 6, Medizin 5 und Menschenkenntnis, Geistige Widerstandskraft und Stressbewältigung auf 4. Sie kann einen Kadetten durch eine Notversorgung sprechen, Schritt für Schritt, ohne dass ihre Stimme zittert. Als Mentorin passt sie zu jedem Healer und zu jedem, der ein Trauma mit sich herumträgt. Als Nichtspielerfigur ist sie die Frau auf der Krankenstation, die sich merkt, wer

wie oft kommt. Als Spielerfigur eignet sie sich für eine Zelle, die weiß, dass sie ihren Healer schonen muss.

Arnika	Psychic Healer, Veteranin (100 EP)
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 3, WE 5, WK 4, CH 3, MA 1, GL 3
Fertigkeiten	Psychische Heilung 6, Medizin 5, Menschenkenntnis 4, Geistige Widerstandskraft 4, Stressbewältigung 4, Konzentration 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 2, Überzeugen 2, Psi-Kampf 1, Telepathie 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 13, Initiative 2, Verteidigung 2, PSI-Punkte 15
Fähigkeiten	Schnelle Genesung, Psychische Stabilisierung, Heilende Aura
Kräfte	Klein: Schmerzunterdrückung, Stabilisierter Atem, Nachklang, Stille Stunde. Mittel: Heilender Impuls, Nervenruhe. Mächtig: Lebensband, Tiefe Heilung
Klassenbaum	Tiefe Reserve, Stabile Wand, Ruhige Hände, Blutstillung, Regeneration, Last teilen, Traumaarbeit, Seelenanker
Antrieb	Beschützerin. Als Archetyp: Die Wächterin

Ausrüstung: Neuro-Helm Mk. III mit dem Namen „Hütte“, Konditionierungspillen, verstärktes Kommunikationsgerät, leichte Schutzweste, Heilende Kristalle, medizinisches Diagnosegerät, Meditationsmatte, ein Päckchen Kerzen aus Prag.

Ihre 100 EP: Ruhige Hände 4, Blutstillung 6, Regeneration 8, Last teilen 6, Traumaarbeit 8, Seelenanker 10, Tiefe Reserve 4, Stabile Wand 4, Lebensband 10, Tiefe Heilung 10, Psychische Heilung auf 6 für 12, Medizin auf 5 für 10, Stressbewältigung auf 4 für 8. Zusammen 100.



Bürge

Thaumaturg, Invoker, Schattenoffizier.

Irmgard Kappeler, 61, war Testamentsvollstreckerin in Luzern. Im Nachlass eines Uhrmachers fand sie 1999 einen Vertrag in einer Schrift, die niemand lesen konnte. Sie las ihn trotzdem, laut, im leeren Büro des Toten, weil sie ihn für Rätoromanisch hielt. Am Abend saß jemand in ihrem Besprechungszimmer und wollte die Schuld des Verstorbenen eintreiben. Sie verhandelte drei Stunden. Am Ende bürgte sie selbst. Der Kristallmeister, der eine Woche später kam, fragte als Erstes, wofür.

Seit siebenundzwanzig Jahren gehört sie zum Kollegium. Sie ist Siegelwahrerin und führt den Titel, wie sie früher Vollmachten geführt hat: korrekt und ohne Aufhebens. Was der Titel außer dem Namen bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Einmal hatte sie Einblick in die Arbeit des Rates. In ihrem Schuldenbuch steht darüber nichts. Drei Schulden sind offen. Eine davon ist so alt wie ihr Codename.

Im Spiel: Bürge ruft selten, und wenn, dann hat sie den Vertrag gelesen. Was sie mit Göttlicher Beschwörung ruft, kämpft mit den Werten des Großen Dieners. Wachpakt und Der Gläubiger behalten ihre eigenen Werte. Einmal pro Mission ruft sie den Boten. Er kostet sie 3 Belastung und einen Gefallen, den die Spielleitung später einfordert. Mit Wachpakt lässt sie einen Ort bis zum Morgen bewachen. Der Gläubiger ist ihr letztes Mittel: ein Wesen, dem sie etwas schuldet, das drei Runden für sie kämpft und danach etwas mitnimmt. Sie sagt jedes Mal vorher, was sie zu verlieren bereit ist. Die Zelle hört meistens nicht zu.

Am Tisch: Am Telefon hat sie Thaumaturgie 6, Ritualismus 6, Okkultismus 5 und Verhandeln, Geistige Widerstandskraft und Konzentration auf 4. Sie liest Verträge mit Dingen, die keine Menschen sind, und sie liest sie auch am Telefon. Als Mentorin ist sie eine Lehrerin ihrer Schule: Wer Wachpakt oder Der Gläubiger lernen will, kann die Handlung „Trainieren“ bei ihr verbringen (Kapitel III). Als Nichtspielerfigur ist sie die Siegelwahrerin, bei der ein Invoker der Spieler Rat sucht, wenn ihm eine Schuld über den Kopf wächst. Als Spielerfigur eignet sie sich für eine Gruppe, die Pakte ernst nimmt.

Bürge	Invoker, Schattenoffizier (175 EP)
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 4, WE 5, WK 4, CH 4, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Thaumaturgie 6, Ritualismus 6, Okkultismus 5, Verhandeln 4, Geistige Widerstandskraft 4, Konzentration 4, Akademisches Wissen 3, Ausweichen 2, Wahrnehmung 2, Etikette 2, Geschichte 2, Zähigkeit 2
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2, ME 15
Fähigkeiten	Göttliche Beschwörung, Schutzgebet, Heilige Aura
Zauber	Zaubertricks: Lichtblitz, Magische Flamme, Kerzenruf, Tintenschatten. Minor Magica: Heiliger Hauch, Schweigekreis. Major Magica: Zauberbann, Wachpakt. Grand Major Magica: Der Gläubiger
Siegel	Lange Anrufung, Wahrer Name, Pakt, Großer Diener, Der Bote. Arkana: Kristallbindung, Sparsame Hand, Tiefe Quelle
Schulden	3 offen
Antrieb	Gefangene. Als Archetyp: Die Gelehrte

Ausrüstung: Grundausrüstung Thaumaturg, Klarer Kristall (im Kristallbuch auf sie eingetragen), Beschwörungsbuch, Relikt des Beschwörers (eine Streusandbüchse aus Messing, die ihrem ersten Lehrer gehörte), Priesterrobe, Schuldenbuch, zwei Siegelkerzen.

Ihre 175 EP: Lange Anrufung 4, Wahrer Name 6, Pakt 8, Großer Diener 10, Der Bote 12, Kristallbindung 4, Sparsame Hand 6, Tiefe Quelle 8, Major Magica Zauberbann 10, Major Magica Wachpakt 10, Grand Major Magica Der Gläubiger 15, Thaumaturgie auf 5 und 6 für 22, Ritualismus auf 6 für 12, Verhandeln auf 4 für 8, Geistige Widerstandskraft auf 4 für 8, Konzentration auf 4 für 8, Zähigkeit auf 2 für 4, WK auf 4 für 20. Zusammen 175.

Figuren anpassen

Wer eine Figur einen Rang tiefer braucht, streicht Posten aus ihrer EP-Zeile, bis sie 100 oder 50 EP ergibt. Zuerst fällt alles, was der niedrigere Rang nicht erlaubt: für einen Veteranen Meisterschaften und Knoten der Stufe V, für einen Senior-Agenten außerdem Knoten der Stufe IV, beim Soldier Module der Stufe III, und Grand Major Magica. Legenden, Prototypen, offene Akten und Silber sinken auf die Höchstzahl des neuen Rangs, Tiefe, Reife und Fäden ebenso. Wer einen der drei Veteranen zum Schattenoffizier machen will, gibt 75 EP mehr aus. Anregungen dafür stehen in Kapitel IV unter „Der Weg bis zum Schattenoffizier“.

Die Klarnamen sind ein Angebot. Wer eine Figur als Spielerfigur übernimmt, darf ihr einen eigenen geben. Den Codenamen behält sie, solange in der Kampagne niemand anders ihn trägt.

BEISPIEL: PAUKE AM TELEFON

Die neue Zelle steht in einem Treppenhaus in Wilhelmshaven. Hinter einer der sechs Wohnungstüren klopft es, gleichmäßig, seit einer Stunde. Niemand weiß, hinter welcher.

Der Soldier der Zelle, ein Kadett, ruft Pauke an. Pauke war die Figur eines Spielers am Tisch, bevor die Zelle die Generation gewechselt hat. Dieser Spieler legt seinen eigenen Kadetten beiseite und spricht als Pauke.

„Halt das Telefon an die Wand. Nicht da. Unten, an die Fußleiste. Und jetzt sei still.“

Die Zelle wählt die Hilfe: +2 Würfel auf die nächste Probe auf Wahrnehmung, eine Fertigkeit, die Pauke auf 5 hat. Der Soldier würfelt und findet die Tür. Es ist die einzige, hinter der es nicht klopft.

Der Zellenbogen

Der Bogen gehört der ganzen Zelle. Was in seine Felder gehört, steht in Kapitel V. Die Spielleitung führt das Vertrauen offen, wie es das Grundregelwerk verlangt. Den Rest führen die Spieler, meist der, dessen Figur die Zelle führt.

Der Bogen darf für den eigenen Tisch kopiert werden. Wird eine Seite voll, kommt eine zweite dazu. Die erste bleibt. Wechselt die Zelle die Generation, beginnt kein neuer Bogen: Die Chronik bekommt einen Strich quer über die Seite, und darunter geht es weiter.

Die Zelle

Feld	Eintrag
Name der Zelle	
Hort	
Führungsoffizier	
Vertrauen (0 bis 5)	
Zuletzt gestiegen oder gesunken, weil	

Mitglieder

Codename	Klasse und Subklasse	Rang	EP	Schützling

Schützlinge

Codename	Mentor	Klasse	Rang	EP

Offene Akten

Aktenname	Farbe	Stand

Kontakte der Zelle

Name	Bereich	Stufe	Wer ihn kennt

Verluste

Codename	Klasse	Rang	Datum	Wie

Chronik

Datum	Vorgang	Farbe	Ereignis

Übersicht

Neue Kräfte und Zauber

Die acht mächtigen Kräfte stehen ab dem Rang Senior-Agent offen, die fünf Major Magica ebenso, die fünf Grand Major Magica ab dem Rang Veteran. Die Kosten sind die des Grundregelwerks. Für die zehn Schulzauber gilt zusätzlich die Regel „Schulzauber“ aus Kapitel III: erst eine Handlung „Trainieren“ mit einem Lehrer der Schule, dann die EP, bei einer Grand Major Magica außerdem nur im Archiv und mit Genehmigung.

Name	Art	Kosten	Subklasse oder Schule	Kapitel
Innere Befragung	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Telepath	II
Schwerer Griff	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Telekinetic	II
Vorgelebt	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Precognitive	II
Lebensband	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Psychic Healer	II
Tiefe Heilung	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Psychic Healer	II
Frostgriff	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Elementarist	II
Felswand	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	Elementarist	II
Stille Festung	Mächtige Kraft	6 PSI, Schwer (3), 10 EP	alle Psionen	II
Siegelschrift	Major Magica	5 ME, Schwer (3), 10 EP	Thaumaturgist	III
Zersetzung	Major Magica	5 ME, Schwer (3), 10 EP	Alchemist	III
Doppelgänger	Major Magica	5 ME, Schwer (3), 10 EP	Illusionist	III
Gleichschritt	Major Magica	5 ME, Schwer (3), 10 EP	Chronomancer	III
Wachpakt	Major Magica	5 ME, Schwer (3), 10 EP	Invoker	III
Der große Kreis	Grand Major Magica	8 ME, Sehr schwer (4), 15 EP	Thaumaturgist	III
Rote Tinktur	Grand Major Magica	8 ME, Sehr schwer (4), 15 EP	Alchemist	III
Weißer Fleck	Grand Major Magica	8 ME, Sehr schwer (4), 15 EP	Illusionist	III
Die verlorene Woche	Grand Major Magica	8 ME, Sehr schwer (4), 15 EP	Chronomancer	III
Der Gläubiger	Grand Major Magica	8 ME, Sehr schwer (4), 15 EP	Invoker	III

Mächtige Kräfte gehören keiner Subklasse, sie hängen an ihrer Fertigkeit (Kapitel II). Die Spalte nennt die Subklasse, deren Hauptgabe die Kraft nutzt. Stille Festung nutzt Konzentration und gelingt jedem Psion gleich gut. Nutzt eine Kraft eine Nebengabe, darf der Psion sie lernen, sie gelingt nur seltener (Grundregelwerk, Kapitel VIII).

Die Ränge

Die Werte stammen aus dem Grundregelwerk, Kapitel III und Kapitel X. Gezählt werden alle je erhaltenen EP, auch die ausgegebenen.

Rang	EP	Freigabe	Sold pro Monat	Zulage je Roter Akte
Kadett	0	Grundausrüstung, kleine und mittlere Kräfte, Zaubertricks, Minor Magica	3.000 €	500 €
Agent	20	Seltene Ausrüstung	4.500 €	1.000 €
Senior-Agent	50	Mächtige Psi-Kräfte, Major Magica, sehr seltene Ausrüstung	6.000 €	1.500 €
Veteran	100	Grand Major Magica, Zugang zu Artefakten	8.000 €	2.500 €
Schattenoffizier	175	Einblick in die Arbeit des Rates, eigene Zelle	12.000 €	4.000 €

Verfügbarkeit	Ab Rang	Wartezeit
Sehr häufig, häufig	Kadett	Sofort
Selten	Agent	Ein Tag
Sehr selten	Senior-Agent, mit Begründung	Drei Tage
Nicht käuflich	Nach Entscheidung des Zweigs, wer es für seinen Auftrag braucht	Nach Ermessen der Spielleitung
Einzigartig, Artefakte	Veteran, je nach Gefahr	Nach Ermessen der Spielleitung

Was die Klassenbücher und dieser Band zusätzlich an den Rang binden, zeigt die folgende Tabelle. Die Kosten der Klassenbaum-Knoten stehen in Klammern. Der Soldier hat nur drei Stufen: I ab Kadett (4 EP), II ab Senior-Agent (6 EP), III ab Veteran (8 EP).

Rang	Klassenbaum	Legenden, Prototypen, offene Akten	Silber, höchstens	Kollegium und Taktischer Zweig	In diesem Band
Kadett	Stufe I (4 EP)	1, Tiefe, Reife und Fäden bis 2	2	Lehrling, Rekrut	
Agent	Stufe II (6 EP)	2, bis 3	3	Adept, Soldat	
Senior-Agent	Stufe III (8 EP)	3, bis 4	5	Magister, Truppführer	Schützling (Kapitel V)
Veteran	Stufe IV (10 EP)	4, bis 5	7	Archivar, Unteroffizier	Artefakte anfordern (Kapitel VI), Ruhestand als Kontakt der Stufe 2 (Kapitel VII)
Schattenoffizier	Stufe V, Meisterschaft (12 EP)	5, bis 5	8	Siegelwahrer, Offizier	Eigene Zelle (Kapitel V), Einblick in die Arbeit des Rates, Ruhestand als Kontakt der Stufe 3 (Kapitel VII)

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Schattenoffiziere, die hohen Ränge von O.D.I.N.

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

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

© 2026 David Ger