O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

FREMDKÖRPER

KAMPAGNE IN ZWÖLF MISSIONEN

von David Ger

Inhalt

Fremdkörper: Einführung 3
Fremdkörper 4
Worum es geht 4
Die Parteien 5
Kampf gegen das Fremde 5
Die Uhr 5
Aufbau der Kampagne 6

Akt I: Frost 8
Mission 1: Röntgenbild 9
Mission 2: Die letzte Frostnacht 11
Mission 3: Einundvierzig 13

Akt II: Tauwetter 15
Mission 4: Schrott 16
Mission 5: Lichtblitz 18
Mission 6: Treibjagd 19

Akt III: Wärme 22
Mission 7: Die Kette 23
Mission 8: Talsperre 25
Mission 9: Hafen 27

Akt IV: Hitze 31
Mission 10: Der Kunde 32
Mission 11: Die Sammlung 34
Mission 12: Nach Hause 36

Nach der Kampagne 38

Anhang: Gegner, Pläne, Handouts 41
Gegner 42
Die Pläne 44
Die Missionen auf einen Blick 45
Die Handouts 46

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Dieser Band verrät, was hinter den Akten der Kampagne steckt. Spieler sollten ihn nicht lesen. Die Handouts stehen im Anhang und dürfen für den eigenen Tisch kopiert werden.

KAMPAGNE FREMDKÖRPER

Fremdkörper

„Der Hund hat einen Fremdkörper im Magen. Das schreibe ich so in die Akte, und das stimmt ja auch.“

Dr. Anke Wübbels, Tierärztin in Meppen, Februar 2026

Fremdkörper ist eine Kampagne in zwölf Missionen für eine Zelle von Kadetten. Sie beginnt Ende Februar 2026 im Emsland, kurz vor der letzten Frostnacht des Winters, und endet Ende August, in der heißesten Woche des Jahres, an einem Krater im Kiefernwald. Dazwischen liegen ein Stall voller tickender Steine, ein Schrottplatz, ein Wasserschloss, ein Hafen und ein Wesen, das vom Himmel gefallen ist und nach Hause will.

Die Kampagne handelt vom Fremden, dem Ursprung aus dem Bedrohungsatlas, gegen den Silber nichts nützt. Sie ist härter und lauter als die meisten Akten der Reihe. Fast jede Mission endet in einem Kampf, gegen Keimlinge, gegen Söldner, gegen die Amerikaner oder gegen den Piloten. Wer gewinnen will, muss lernen, was gegen Leben wirkt, das nicht von hier ist: Kälte, Salzwasser, Feuer und Geduld.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Kampagne braucht das Spielleiterbuch. Die Werte der wichtigsten Gegner stehen im Anhang dieses Bandes, damit nicht geblättert werden muss. Die Registratur hilft, ist aber nicht nötig: Alles, was die Kampagne über die Kugel über dem Moor braucht, steht hier.

Fremdkörper erzählt von Larven, die unter der Haut wandern, und von Tieren, die krank werden. Vor dem Start sollte die Runde eine Sitzung null machen, wie im Kapitel „Sicherheit am Tisch“ des Spielleiterbuchs beschrieben, und wissen, worauf sie sich einlässt.

Worum es geht

Über dem Bourtanger Moor im Emsland steht seit 1993 eine Kugel, milchig leuchtend, groß wie ein Rundballen. Sie ist ein Gerät, das Auge von etwas, das nicht hier ist. Sie sucht Warmes, das eine Nacht lang an einem Ort bleibt: Schafe, Zelte, Menschen auf einem Hochsitz. Steht sie drei Nächte darüber, fällt in einer der folgenden Nächte ein Stein, senkrecht und lautlos, dorthin, wo das Warme gelegen hat. Er ist so groß wie eine Walnuss und schwerer, als er aussieht. In jedem Stein schlafen Keimlinge. Im kalten, nassen Moor schlafen sie weiter, vielleicht für immer. In der Wärme wachen sie auf.

Hinrich Többen, 71, war vierzig Jahre Maschinist im Torfabbau. Seit 1998 sammelt er die Steine, die er „Sternsteine“ nennt. Er weiß, wo sie liegen, weil er die Kugel seit Jahren beobachtet. Die ersten elf gab er 1998 einer Geologin aus der Schweiz, die in Wahrheit für das Institut arbeitete. Der Befund kam mit acht Steinen zurück: Steinmeteorit, gewöhnlich, inert. Drei behielt das Institut. Seitdem liegen Többens Steine in einem alten Milchkühltank im Stall, bei 3 °C, inzwischen 64 Stück. Seit 2009 verkauft er sie im Internet, 40 bis 90 Euro das Stück, mit einer Kopie des Befunds. 41 Steine sind an Sammler in neun Ländern gegangen, zwischen Lissabon und Warschau. Sie liegen in Vitrinen, auf Fensterbänken, über Heizungen.

Im Februar 2026 fällt Többen ein Stein aus dem Tank, und sein Schäferhund Rex ist schneller. Drei Wochen später liegt Rex beim Tierarzt in Meppen auf dem Röntgentisch. Damit beginnt die Kampagne.

Was die Zelle zuerst für einen Fall von kranken Tieren hält, wird zu einer Jagd durch halb Europa. Einen Stein nach dem anderen holt sie zurück, bevor er schlüpft. Sie ist dabei nicht allein. Ein Sammler in den Niederlanden kauft seit Jahren alles, was vom Himmel fällt, und hat Grey Meridian beauftragt, ihm die Sternsteine zu beschaffen. Ende April stürzt über einem Wald am Schießplatz an der Ems etwas ab. Der Pilot lebt. Die Amerikaner von STILLWATER sind schneller vor Ort, als es möglich sein dürfte, und auch sie bezahlen Grey Meridian. Ab da jagen drei Parteien dasselbe Wesen und dieselben Steine, und die Söldner arbeiten für zwei von ihnen.

Liegt zwischen der Kugel und dem Piloten ein Zusammenhang? Die Zelle wird es glauben, Spieler glauben das immer. Die Kampagne beantwortet die Frage nicht. Sie legt Hinweise in beide Richtungen, und die Spielleitung entscheidet für ihren Tisch oder lässt es offen. Die Registratur hat für Akten dieses Ursprungs eine Regel, und sie gilt auch hier:

„Wer in einer Akte des Fremden nach einem Plan sucht, findet meist einen, und meist ist es sein eigener.“

Die Registratur, Kapitel „Das Fremde“

Die Parteien

Wer	Was er will	Was er dafür tut
O.D.I.N., Hort-3 Hamburg	Die Steine zurück, bevor sie schlüpfen. Ruhe im Emsland. Keine Fragen.	Schickt eine Zelle von Kadetten, weil die erfahrenen Zellen anderswo gebraucht werden. Die Führungsoffizierin Wiebke Eckhardt deckt sie, wo sie kann.
Das Institut	Proben, Messungen, die Kugel, den Piloten und das Wrack. Und dass niemand fragt, warum der Befund von 1998 „inert“ lautete.	Schickt Wollgras, eine Agentin, die sieben Oktober lang im Moor gemessen hat. Hält Antworten zurück, wie seit 1998.
Maurits van der Hoeven	Alles, was vom Himmel fällt. Die Sternsteine, das Wrack, den Piloten.	Kauft über Strohmänner, bezahlt Grey Meridian, lädt jedes Jahr im August zu einer Nacht der Sternschnuppen in sein Wasserschloss.
STILLWATER	Das Wrack und den Piloten, bevor die Europäer sie haben.	Schickt eine kleine Mannschaft unter Special Agent Dana Whitlock, mietet Grey Meridian, nutzt Satellitenbilder und die Infrastruktur der US-Regierung.
Grey Meridian	Bezahlt werden. Von beiden, wenn es geht.	Stellt Söldner für van der Hoeven und für STILLWATER. Ihr Mann im Feld, Callum Ferris, ist der einzige Gegner, mit dem man reden kann.
Der Pilot	Überleben. Nach Hause.	Versteckt sich, beobachtet, verteidigt sich. Greift nur an, wenn er gejagt wird.
Die Keimlinge	Wärme und Wirte.	Schlüpfen, fressen, wachsen, häuten sich.

Kampf gegen das Fremde

Die Zelle kommt aus der Ausbildung mit einem Salzsäckchen in der linken Brusttasche und dem Wissen, dass Brandmunition und Silber gegen das wirken, was aus den Rissen kommt. In dieser Kampagne hilft beides nicht. Das Fremde ist Biologie, nur nicht unsere. Die wichtigsten Regeln stehen im Bedrohungsatlas, hier sind sie zusammengefasst:

- **Gewöhnliche Waffen wirken voll.** Ein Keimling stirbt an einer Kugel aus einer Pistole wie ein Tier. Silber wirkt wie Blei, Salz und Bannkreise wirken gar nicht.
- **Salzwasser tötet Keimlinge in Sekunden.** Trockenes Salz nützt nichts. Aufgelöst ist es die beste Waffe der Kampagne. Wer das herausfindet, sieht das Salzsäckchen in seiner Brusttasche mit anderen Augen.
- **Kälte legt Keimlinge still.** Ein stillgelegter Keimling ist wehrlos. Kühle macht sie träge, Frost legt sie nach wenigen Runden still. Die Missionen nennen die Werte.
- **Die Kugel fürchtet nur den Frost.** Unter −5 °C sinkt sie zu Boden, wird grau und matt und bleibt liegen, bis es taut. Rettungsdecken machen Warmes für sie unsichtbar.
- **Der Pilot erträgt unsere Luft nicht.** Jede Stunde ohne Helm kostet ihn 1 Schaden. Ein Astrobiologist kann herausfinden, was er braucht.

Die Waffenkammer von Hort-3 ist die größte außerhalb Englands. Rüstmeister Hanno Brodersen führt Salzbläser und Salzgranaten. Mit Salz allein wären sie hier nutzlos, und Brodersen wird das nicht gern hören. Wer ihn überzeugt, dass Sole hilft, wo Salz versagt, bekommt ab Mission 4 Salzbläser, die er mit Sole füllt.

Die Uhr

Die Kampagne hat keinen eigenen Zeiger und kein Entscheidungsbuch. Sie läuft über zwei Werkzeuge, die die Reihe schon kennt, und eine Strichliste.

Zwei Pläne. Der Anhang enthält zwei Pläne im Format des Bandes „Die anderen Dienste“: „Die Sammlung“ von Maurits van der Hoeven und „Das Wrack“ von STILLWATER. Sie steigen und fallen nach der Grundregel des Spielleiterbuchs und den Erweiterungen aus „Die anderen Dienste“. Wer STILLWATER schon mit dem Plan „Ein eigener Seeker“ im Spiel hat, führt beide Pläne nebeneinander. Das Wrack ist für das Programm eine Gelegenheit, kein Ersatz.

Die Steine. Die Spielleitung führt eine Liste aller Sternsteine: 41 bei Sammlern, 64 im Tank, dazu die im Moor und im Watt. Jede Mission sagt, wie viele Steine die Zelle bergen kann und wie viele van der Hoeven bekommt, wenn sie zu spät kommt. Am Ende der

Kampagne entscheidet die Liste, wie die Welt nach Fremdkörper aussieht (Kapitel „Nach der Kampagne“).

Wer entkommt. Kein Keimling darf entkommen. Entkommt eine Gruppe, taucht sie in einer späteren Mission wieder auf, nach der zweiten Häutung, so groß wie eine Katze und kletternd. Wohin sie geht, sagt jede Mission. Was nach der dritten Häutung aus einem Keimling wird, hat laut Atlas noch niemand gesehen, und das Institut hofft, dass es so bleibt. Diese Kampagne zeigt es nicht. Es ist die Drohung über allem, und die Zelle soll sie spüren.

Aufbau der Kampagne

Akt	Missionen	Zeitraum	Was geschieht
I. Frost	1 bis 3	Ende Februar bis Mitte März 2026	Ein Hund, ein Stall, eine Nacht im Moor. Die Zelle lernt das Fremde kennen und erfährt von den 41 verkauften Steinen. Zum ersten Mal stehen Söldner im Weg.
II. Tauwetter	4 bis 6	April bis Anfang Mai 2026	Der Tank auf dem Schrottplatz, der Lichtblitz über dem Wald, die Jagd auf den Piloten. Am Ende hat van der Hoeven den Piloten und STILLWATER das Wrack.
III. Wärme	7 bis 9	Juni bis Juli 2026	Steine im Watt und am Ufer einer Talsperre. Ein Angebot der Amerikaner. Ein Hafen in Antwerpen, in dem das Wrack verladen wird.
IV. Hitze	10 bis 12	August 2026	Die Nacht der Sternschnuppen im Wasserschloss, der Sturm auf die Sammlung, die letzte Nacht am Krater.

Aufbau einer Mission

Jede Mission hat denselben Aufbau wie in der Kampagne „Die Tür“:

- **Kopf:** Aktenfarbe, Ursprung, Gegner, Klasse, die im Mittelpunkt steht.
- **Worum es geht:** die Wahrheit hinter der Akte.
- **Briefing:** was Wiebke Eckhardt sagt.
- **Knoten:** Orte, Menschen, Dokumente mit Hinweisen. Mindestens drei Hinweise für jede Schlussfolgerung.
- **Kampf:** wie die Mission ihren Höhepunkt findet. In Fremdkörper ist das fast immer ein Gefecht.
- **Nachspiel:** was bleibt, wie die Pläne und die Steine sich bewegen, und der Faden zur nächsten Mission.

Die Missionen funktionieren mit jeder Zusammensetzung der Zelle. Wo eine Klasse im Mittelpunkt steht, gibt es eine Lösung, die nur sie findet, und einen anderen Weg, wenn sie fehlt. Die Handouts stehen im Anhang.

Die Zelle

Die Kampagne beginnt mit Kadetten, drei bis fünf Charakteren verschiedener Klassen. Neue Charaktere entstehen am schnellsten im Charaktergenerator unter odin-rpg.pages.dev/generator/. Ein Scientist ist besonders nützlich, am besten ein Astrobiologist oder ein Biochemist, dazu ein Soldier. Ohne Scientist braucht die Zelle Wollgras öfter, und Wollgras hat ihre eigenen Gründe.

Heimathort. Die Zelle ist in Hort-3 in Hamburg-Rothenburgsort stationiert. Es gelten Vorteil und Last aus „Horte der Welt“: Einmal pro Mission gibt es nach einer Beratung in der Waffenkammer einen Bonuswürfel auf Schusswaffen oder Nahkampf, und wer hier ausgebildet wurde, schuldet den Kadetten bei jedem Besuch einen Nachmittag auf dem Hof. Die Kadetten selbst verbringen ihre Nachmittage ohnehin dort, bei Ausbilderin Gesa Thiessen.

Führungsoffizierin ist **Wiebke Eckhardt**: klein, schmal, grauer Knoten, ruhiger Blick. Sie trinkt ihren Kaffee kalt und schreibt mit einem Füller, der nie kleckst. Sie sagt nie mehr, als nötig ist, und sie schützt ihre Zellen, wo sie kann. Das Vertrauen der Zelle beginnt bei 2, wie bei jeder neuen Zelle.

Erfahrung und Rang. Nach jeder Mission gibt es EP nach der Tabelle im Grundregelwerk. Die Zelle wird im Lauf von Akt II zu Agenten befördert und vor dem Ende der Kampagne zu Senior-Agenten. Beförderungen sind Szenen auf dem Hof von Hort-3. Wiebke Eckhardt liest die Namen, und danach steht Kaffee in der Küche.

Fremdkörper und Die Tür

Fremdkörper endet Ende August 2026. Die Kampagne „Die Tür“ beginnt Anfang September 2026. Wer beide spielen will, spielt Fremdkörper zuerst, mit denselben Agenten. Die Zelle kommt dann nicht als Kadetten in die

Tür, sondern als Senior-Agenten, mit Narben, Kontakten und einem Ruf. Das ändert an den Regeln der Tür nichts. Die Spielleitung kann die Gegner in Akt I der Tür einen Schritt härter machen. Das Kapitel „Nach der Kampagne“ beschreibt den Übergang.

Fremdkörper berührt keines der Geheimnisse der Tür. Die Stimme, die Kurven und die Bausteine des Spielleiterbuchs spielen keine Rolle. Das Fremde hat mit der Stimme nichts zu tun, und die Kampagne hält sich daran. Wer die Tür nie spielen will, spielt Fremdkörper als eigene Geschichte.

FÜR DIE SPIELLEITUNG: WAS FEST STEHT

Die Registratur führt die Kugel über dem Moor unter REG-F-0309. Fremdkörper hält sich an das, was dort steht:

- Die letzte bestätigte Sichtung der Kugel ist vom 2. März 2026, das Bild einer Wildkamera. Danach sieht sie niemand mehr, jedenfalls niemand, der es meldet. Mission 2 erklärt, warum.

- Die Karte nennt keine Toten durch die Kugel und ihre Steine. Die Missionen sind so gebaut, dass niemand an einem Keimling sterben muss, wenn die Zelle rechtzeitig handelt. Was der Tisch selbst anrichtet, gehört ihm.

- Was nach der dritten Häutung kommt, zeigt die Kampagne nicht.

- Wer die Kugel schickt und warum, sagt die Kampagne nicht. Woher der Pilot kommt, auch nicht.

Akt I.
FROST

Akt I: Frost

„Kalt ist gut. Kalt heißt, sie schlafen. Merkt euch das, bevor es April wird.“

Wollgras, Agentin, Wissenschaftlicher Zweig

Im ersten Akt ist die Zelle neu, und der Winter ist auf ihrer Seite. Sie lernt das Fremde an einem Hund, einem Schafstall und einer Nacht im Moor kennen. Sie erfährt, dass 41 Steine in Vitrinen zwischen Lissabon und Warschau liegen, und trifft zum ersten Mal Männer, die dieselben Steine suchen und nicht wissen, was sie da kaufen.

Zeitraum: 23. Februar bis Mitte März 2026. **Ziel des Aktes:** das Fremde zeigen, die Regeln des Kampfes lehren, die Jagd auf die Steine eröffnen. **Ton:** Landarzt, Stallgeruch, Frost, dann zum ersten Mal Schüsse.

Mission 1: Röntgenbild

GRAUE AKTE
Ursprung das Fremde · **Gegner** Keimlinge · **Im Mittelpunkt** Scientist, Investigator

Worum es geht

Anfang Februar 2026 fiel Hinrich Többen beim Umfüllen ein Stein aus dem Milchkühltank, und sein Schäferhund Rex schnappte ihn vom Stallboden. Seit drei Wochen frisst Rex nicht mehr. Unter seinem Fell wandert eine Beule. Am Freitag, dem 20. Februar, brachte Többen ihn zu Dr. Anke Wübbels nach Meppen. Sie röntgte ihn zweimal. Auf dem ersten Bild liegt im Magen ein Stein und daneben drei kleine Schatten. Auf dem zweiten Bild liegen die Schatten woanders.

Wübbels wollte operieren. Többen lehnte ab, bezahlte bar und nahm den Hund mit. Am Abend stellte Wübbels die beiden Bilder in ein Forum für Tierärzte und fragte, ob jemand so etwas schon gesehen hat. Die Registratur liest dieses Forum. Am Montag liegt die Akte bei Wiebke Eckhardt.

Im Stein in Rex’ Magen schlafen Keimlinge, und der Hundemagen ist warm. Nach etwa drei Wochen schlüpft der erste. Die Zelle hat zwei Tage, vielleicht weniger.

Briefing

„Ein Hund in Meppen mit etwas im Magen, das sich bewegt. Der Halter heißt Többen, Hof bei Twist, am Rand des Bourtanger Moores. Die Registratur sagt, über dem Moor steht seit 1993 eine Kugel, Weiße Akte, harmlos. Die Registratur sagt viel. Fahrt hin, seht euch den Hund an und bringt mir den Stein. Und nehmt keine Brandmunition mit, Brodersen hat ohnehin keine für Kadetten.“

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Kühlbox, Wärmebildkamera, Verbandszeug, ein Kristalldetektor, damit man sieht, dass er nichts anzeigt. Eckhardt erwähnt nur den Detektor.

Knoten

Die Tierarztpraxis in Meppen. Ein Flachbau neben einem Landhandel, im Wartezimmer Hundehaare und Kalender von Futtermittelfirmen. Dr. Anke Wübbels, Anfang fünfzig, ist froh, dass jemand kommt, und misstrauisch, weil es so schnell ging.

- **Hinweis:** Die beiden Röntgenbilder, zwölf Minuten auseinander. Die Schatten sind drei, jeder so lang wie ein Fingerglied. (Handout 1)
- **Hinweis:** In ihren Notizen steht: „Fremdkörper, rund, ca. 3 cm, Dichte auffällig hoch. Halter verweigert OP. Sagt, der Stein sei vom Himmel gefallen. Hat gelacht.“ (führt zu Többen)
- **Hinweis:** Wübbels hat Rex den Bauch abgetastet. Die Beule war warm, wärmer als der Hund, und sie hat

sich unter ihrer Hand bewegt, gegen den Strich. (Keimlinge, der Ursprung)

Der Hof Többen. Ein Klinkerhof am Ende eines Sandwegs, drei Kilometer vor der Abbaufläche. Ein Wohnhaus, ein Stall, ein Hochsitz am Waldrand. Hinrich Többen, 71, breit, rot im Gesicht, in einer Strickjacke, öffnet erst, als die Zelle das Wort „Hund“ sagt. Er mag keine Behörden, und er mag keine Fragen.

- **Hinweis:** Rex liegt in der Küche auf einer Decke vor dem Herd, dem wärmsten Platz im Haus. Er hechelt. Wer die Hand auf seinen Bauch legt, spürt ein Klopfen, das nicht sein Herz ist.
- **Hinweis:** Im Stall summt ein alter Milchkühltank, 3 °C auf der Anzeige. Darin liegen in Eierkartons 64 schwarze Steine, jeder so groß wie eine Walnuss. Ein Kristalldetektor bleibt stumm. Ein Scientist findet an einem Stein Moleküle, die in keiner Tabelle stehen. (Ursprung: das Fremde)
- **Hinweis:** In Többens Jackentasche am Haken neben der Tür steckt ein Stein, den er „zum Zeigen“ dabeihat. Er ist warm, und er tickt. (Warnung: Der nächste schlüpft bald)

Többens Hefte. Auf dem Küchentisch, unter der Zeitung. Többen zeigt sie nur, wenn die Zelle ihm hilft oder ihn überzeugt, Überzeugen gegen Schwer (3).

- **Hinweis:** Ein Schulheft mit der Aufschrift „Sternsteine“. Jeder verkaufte Stein mit Datum, Preis, Benutzername und Land, 41 Einträge seit 2009. (Handout 2, führt zu Mission 3)
- **Hinweis:** Ein zweites Heft mit Nächten: Datum, Wetter, Ort, wo die Kugel stand. Die letzten Einträge: „4., 5., 6. Februar, über Bruns ihren Schnucken.“ (führt zu Mission 2)
- **Hinweis:** In einer Klarsichthülle die Kopie des Befunds von 1998 auf Papier ohne Briefkopf: „Steinmeteorit, gewöhnlicher Chondrit, inert.“ Darunter eine Unterschrift, die niemand lesen kann. Többen legt jedem Käufer eine Kopie bei. (Handout 3, das Institut)

Kampf

Rex’ Stein schlüpft in der Nacht nach der Ankunft der Zelle, gegen drei Uhr, egal wo der Hund dann ist. Hat die Zelle ihn in die Praxis gebracht und ein Biochemist operiert ihn vorher, gelingt das mit einer ausgedehnten Probe auf IN + Medizin: 6 Gesamterfolge, ein Wurf pro halbe Stunde, und bevor es drei schlägt. Dann liegt der Stein in einer Nierenschale, und die Keimlinge schlüpfen dort. Gelingt es nicht, schlüpfen sie aus dem Hund. Rex überlebt das nicht.

Gleichzeitig hat der Stein in Többens Jackentasche genug Wärme gehabt. Er bricht neben der Küchentür auf.

- **Gegner:** zwei Gruppen **Keimlinge** (Anhang), 1W6 aus Rex’ Stein und 1W6 aus der Jackentasche. Sie suchen Wärme: den Herd, den Hund, die Menschen.
- **Gelände:** eine Bauernküche mit Kachelofen, ein Flur mit Gummistiefeln, eine Hintertür zum Hof. Draußen sind es −3 °C.
- **Was hilft:** Kälte. Wer Türen und Fenster aufreißt und den Herd ausmacht, hat nach zwei Runden eine kalte Küche: Die Keimlinge werden träge, −2 Würfel auf alles, ab der vierten Runde liegen sie still. Többen hat in der Milchkammer eine Kiste Viehsalz, und wer auf die Idee kommt, es in einem Eimer aufzulösen, hat die beste Waffe des Abends.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Keimling gräbt sich in Többen oder einen Agenten. Ohne Biochemist bringt die Zelle ihn zu Wübbels, die so etwas noch nie getan hat und es trotzdem kann, wenn man ihr erklärt, wonach sie schneidet.

Wer entkommt: Keimlinge, die durch die Hintertür entkommen, suchen den Misthaufen hinter dem Stall, das Wärmste auf dem Hof. Von dort ziehen sie in der folgenden Woche zwei Kilometer weiter in den Schafstall von Hilke Bruns (Mission 2).

Nachspiel

Többen hat gesehen, was aus dem Stein gekommen ist. Lebt Rex, schuldet er der Zelle etwas, und er weiß das. Er gibt ihr die Hefte und zehn Steine aus dem Tank, mehr nicht: „Die anderen sind meine Rente.“ Lebt Rex nicht, gibt er ihr die Hefte und sonst nichts, und er sagt kein Wort mehr.

Den Tank gibt Többen nicht her. Eckhardt verbietet, ihn zu beschlagnahmen. „Wir nehmen einem alten Mann nichts weg, was nicht schlüpft. Er hält ihn kalt. Das reicht für den Winter.“ Bietet die Zelle Geld, verkauft Többen bis zu zehn weitere Steine zum Listenpreis, 40 bis 90 €.

Steine: bis zu 20 aus dem Tank geborgen, je nach Ausgang. Sie kommen in eine Gefriertruhe im Keller von Hort-3, die Brodersen für Wild benutzt hat und die er nur unter Protest räumt.

Pläne: „Die Sammlung“ steht bei 💀💀💀💀💀. *Spur:* Többen erwähnt nebenbei einen Holländer im Range Rover, der im Januar 5.000 € für den ganzen Tank geboten hat. „Für den Tank! Mit Inhalt!“

Faden: Das Heft mit den Nächten. Die Kugel stand Anfang Februar drei Nächte über den Schafen von Hilke Bruns. Für die Nacht zum 2. März sind −8 °C angesagt.

Mission 2: Die letzte Frostnacht

WEISSE AKTE, DIE GRAU WIRD
Ursprung das Fremde · **Gegner** Keimlinge, die Kugel · **Im Mittelpunkt** Scientist, Soldier

Worum es geht

Das Institut hat den Bericht der Zelle gelesen und schickt Wollgras, eine Agentin des Wissenschaftlichen Zweigs, Mitte fünfzig, in einer Daunenjacke, die älter ist als die Kadetten. Sie hat sieben Oktober lang im Moor gemessen, mit Thermoskanne und Schlafsack. Die Kugel stand jede Nacht über ihr. Im Bericht stand: keine Annäherung.

Wollgras weiß, was die Zelle noch nicht weiß. Die Steine liegen nicht irgendwo im Moor. Die meisten liegen an sieben Plätzen am Rand einer Abbaufläche, dort, wo das Institut seit 1996 jeden Oktober seine Messtrupps schlafen ließ, drei Nächte im Jahr, warme Körper in Schlafsäcken. Sie hat es an dem Abend begriffen, an dem sie Többens Heft gelesen hat. Sie sagt es der Zelle, weil sie es irgendwem sagen muss.

Die Nacht zum 2. März ist die letzte Frostnacht des Winters, −8 °C. Gefrorener Torf ist hart, und Steine darin schlafen fest. In dieser Nacht kann man sie ausgraben, ohne dass einer schlüpft.

Zwei Kilometer weiter hält Hilke Bruns eine Herde Moorschnucken. Anfang Februar stand die Kugel drei Nächte über ihrer Herde, und drei Nächte später fiel ein Stein in den Pferch. Er liegt im Stroh unter den Wärmelampen der Lämmerbucht, denn es ist Lammzeit.

Briefing

„Das Institut will Messwerte, und es will sie in einer Frostnacht. Wollgras führt, ihr tragt. Grabt aus, was sie euch zeigt, und kommt vor Sonnenaufgang zurück. Wenn ihr die Kugel seht: nicht schießen. 1999 hat ein Jäger eine heruntergeholt. Sechs Wochen später kam eine größere.“

Spesen: 500 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Rettungsdecken, Spitzhacken, Kühlboxen, Arktisschlafsäcke aus Hort-3, Wärmebildkamera. Wollgras bringt Thermoskannen.

Knoten

Wollgras und die sieben Plätze. Am Rand der Abbaufläche bei Twist, zwischen Birken und Wollgras, im Mondlicht weiß. Wollgras findet die Plätze ohne Karte.

- **Hinweis:** An jedem Platz liegen unter einer Handbreit gefrorenem Torf zwei bis fünf Steine, insgesamt 23. Sie sind kalt und still. Wer einen in die Hand nimmt, spürt nach einer Minute, wie er warm wird. (Steine, Wärme)
- **Hinweis:** Wollgras hat in ihrem alten Messbuch für jeden Oktober notiert, wer wo geschlafen hat. Die Plätze mit den meisten Steinen sind die, auf denen die Älteren lagen, die nicht mehr aufstehen wollten. Sie liest es vor und hört mitten im Satz auf. (das Institut, Wollgras’ Schuld)
- **Hinweis:** Ein Astrobiologist oder Physicist misst um jeden Platz einen Ring aus warmem Boden, eine Handbreit unter dem Frost, wie unter einer Hand,

die gerade weggezogen wurde. (Die Kugel war hier, vor Kurzem)

Hilke Bruns und ihre Herde. Ein Schafstall aus Holz am Moorrand, Lämmerbucht mit Wärmelampen, Stroh, Geruch nach Milch und Wolle. Bruns, Ende dreißig, hat seit vier Tagen kaum geschlafen. Zwei Mutterschafe haben einen Buckel, der sich bewegt, und ein Lamm will nicht trinken.

- **Hinweis:** Bruns erzählt, die Schnucken hätten Anfang Februar drei Nächte lang draußen gestanden, still, alle mit dem Kopf nach oben. „Wie bei Gewitter. Nur ohne Gewitter." (Die Kugel, Spuren aus der Registratur)
- **Hinweis:** Im Stroh unter der Wärmelampe liegt eine aufgebrochene Steinschale, leer. (Hier ist schon einer geschlüpft)
- **Hinweis:** Im Januar war ein Mann im Range Rover mit niederländischem Kennzeichen da und hat gefragt, ob sie „Steine aus dem Moor" verkauft. Er hat eine Karte dagelassen: „Stichting Hemelsteen, Winterswijk". (Die Sammlung)

Der Wildwechsel. Am Rand der Abbaufläche hängt eine Wildkamera des Jagdpächters an einer Birke. Sie macht ein Bild, wenn sich etwas bewegt.

- **Hinweis:** Ihre Bilder der letzten Wochen zeigen dreimal ein milchiges Licht, das nichts beleuchtet. Das Gras darunter wirft keinen Schatten. (Die Kugel kommt in der Dämmerung)

Kampf

Gegen Mitternacht ruft Bruns an. Im Stall schlüpft es. Die Keimlinge aus dem Stein im Stroh haben die ersten Wochen in den Schafen verbracht und brechen jetzt aus. Dazu kommen die, die in Mission 1 entkommen sind, nach der zweiten Häutung.

- **Gegner: Keimlinge** (Anhang), 1W6 aus dem Stein im Stroh, dazu jede Gruppe, die in Mission 1 entkommen ist, in der zweiten Häutung.
- **Gelände:** ein Holzstall, 30 mal 12 Meter, Stroh, zwei Wärmelampen, 140 Schafe in Panik, ein Lamm in den Armen der Schäferin. Feuer ist hier keine Waffe, sondern das Ende des Stalls.
- **Was hilft:** die Nacht. Draußen sind es −8 °C. Wer das große Tor öffnet und die Wärmelampen abschaltet, hat in drei Runden einen kalten Stall, und die Keimlinge werden träge: −2 Würfel auf alles, ab der fünften Runde liegen sie still. Wer die Schafe dabei hinaustreibt, braucht eine Probe auf Tierkunde oder Athletik gegen Machbar (2), sonst laufen sie ins Moor.
- **Was schiefgehen kann:** Bruns will ihre Tiere nicht in den Frost lassen, nicht die Lämmer. Wer sie überzeugt, Überzeugen gegen Machbar (2), hat eine Verbündete. Wer sie übergeht, hat eine Zeugin, die weint.

Die Kugel

Um 3.12 Uhr fällt die Temperatur auf −9 °C. Über der Abbaufläche sinkt die Kugel, lautlos, und bleibt im Wollgras liegen: grau, matt, kleiner, als sie in der Luft aussah, 4 kg schwer. Die Wildkamera an der Birke macht das letzte Bild, das je von ihr gemeldet wird.

Eckhardt hat verboten, sie zu zerstören. Wollgras hat eine Kühlbox im Wagen, die gerade groß genug ist. Die Zelle hat drei Möglichkeiten:

- **Mitnehmen.** Wollgras bringt die Kugel ins Institut, gekühlt, und meldet es nicht der Registratur. „Das Institut meldet, wenn es einen Befund gibt." Die Karte in Stockholm bleibt, wie sie ist: Weiße Akte, Fall offen, letzte Sichtung 2. März 2026. Die Kampagne geht von dieser Lösung aus.
- **Liegen lassen.** Wenn es taut, steigt sie in einer Dämmerung auf und ist weg. Ob sie zurückkommt, weiß niemand. Wer danach hinsieht, sieht sie nicht mehr über dem Moor.
- **Zerstören.** Sechs Wochen später kommt eine größere, aber nicht über das Bourtanger Moor. Wohin, entscheidet die Spielleitung. Eckhardt erfährt es, und das Vertrauen sinkt um 1.

Nachspiel

Steine: 23 aus dem Moor geborgen, wenn die Zelle alle sieben Plätze geschafft hat. Für jeden Platz, den sie auslässt, bleiben drei liegen. Liegt die Kugel im Institut, fallen keine neuen.

Pläne: „Die Sammlung" würfelt nach der Grundregel. *Spur:* die Karte der Stichting Hemelsteen aus Winterswijk.

Wollgras: Sie fährt am Morgen mit der Kugel nach Süden. Vorher sagt sie, ohne die Zelle anzusehen: „In der Akte von 2011 steht, dass die Proben von 1998 im Labor getickt haben. ‚Befund folgt.' Es ist nie einer gefolgt." Ab jetzt ist sie die Verbindung der Zelle zum Institut, und sie hat ein schlechtes Gewissen. Es gibt in dieser Kampagne kaum etwas Nützlicheres.

Faden: Am Morgen ruft Mahler, der Buchhalter von Hort-3, an. Er soll die Rückrufaktion für 41 Steine abrechnen und fragt, wer das genehmigt hat.

Mission 3: Einundvierzig

GRAUE AKTE
Ursprung die Menschen, das Fremde ·
Gegner Söldner von Grey Meridian, Keimlinge ·
Im Mittelpunkt Agent, Investigator

Worum es geht

Többens Heft nennt 41 Käufer in neun Ländern. O.D.I.N. hat für so etwas eine Vertuschung, die seit Jahren bereitliegt: Die Druckerei in Zürich verschickt im Namen eines Meteoritenhändlers eine Rückrufmail. „Leider Fälschung, Geld zurück, bitte einsenden.“ Die Steine gehen an ein Postfach der Norddeutschen Handelsagentur für Spezialverpackungen, der Tarnfirma von Hort-3, und Rüdiger Mahler zahlt das Geld zurück.

Innerhalb von zwei Wochen kommen 17 Steine zurück. Neun Käufer antworten, sie hätten ihren Stein schon verkauft, an eine Stiftung in den Niederlanden, für das Zehnfache. Die übrigen 15 antworten nicht.

Eine davon ist Femke de Graaf in Utrecht, 68, pensionierte Physiklehrerin. Ihr Stein liegt seit November in einer Vitrine über der Heizung, und seit zwei Wochen tickt er. Sie hat in einem Sammlerforum gefragt, warum. Ihr Kater Pim sitzt seit Tagen vor der Vitrine. Gestern waren zwei Männer da und haben 2.000 € für den Stein geboten. Sie hat abgelehnt, weil sie wissen will, was da tickt. Die Männer arbeiten für Grey Meridian, und sie kommen heute Nacht wieder.

Briefing

„Die Rückrufaktion läuft. Mahler beschwert sich, das heißt, sie funktioniert. Fünfzehn Käufer melden sich nicht. Eine davon fragt im Internet, warum ihr Stein tickt, und hat einen Kater, der davor Wache hält. Utrecht. Fahrt hin, holt den Stein, und lasst die Frau glauben, was sie glauben will. Neun Steine hat eine Stiftung gekauft. Findet heraus, wer das ist.“

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Kühlbox, Pistolen, ein Behälter mit Salzwasser, wenn die Zelle aus Mission 1 und 2 gelernt hat. Eckhardt sagt nichts dazu. Sie wartet, ob jemand fragt.

Knoten

Mahlers Postfach. Ein Tisch im Büro von Hort-3, darauf 17 gepolsterte Umschläge, ein Ordner und eine Thermosflasche. Mahler hat jeden Umschlag geöffnet und jeden Stein gewogen, „wegen der Erstattung“.

- **Hinweis:** Drei der zurückgeschickten Steine sind warm. Sie lagen zu lange in Briefkästen und Paketstationen. Einer tickt. (Kühlen, sofort)
- **Hinweis:** In den Antworten der neun Käufer, die verkauft haben, steht immer dieselbe Stiftung: „Stichting Hemelsteen“, Winterswijk, vertreten durch einen höflichen Herrn, bar bezahlt. (Die Sammlung)
- **Hinweis:** Mahlers Liste: Wer hat nicht geantwortet, und wo wohnt er? 15 Namen, darunter eine Adresse

in Utrecht, Oudegracht, Werftkeller. (Femke de Graaf)

Das Forum. Ein Sammlerforum für Meteoriten, auf Englisch, mit vielen Fotos von Waagen und Lupen.

- **Hinweis:** Femkes Beitrag mit Foto: der Stein in der Vitrine, davor ein grauer Kater. „Can a chondrite tick? Mine does. Every 40 seconds.“ (Handout 4)
- **Hinweis:** Unter dem Beitrag antwortet ein Nutzer namens „hemelsteen“: Er biete 1.500 € für den Stein, „for scientific purposes“. Er hat das in drei anderen Fäden genauso geschrieben. (Die Sammlung kauft systematisch)
- **Hinweis:** Ein Investigator findet heraus, dass der Nutzer „hemelsteen“ seit 2024 jeden Beitrag über Steine aus dem Emsland beantwortet hat. (Er sucht nicht zufällig)

Femke de Graaf. Eine Wohnung an der Oudegracht, darunter der alte Werftkeller am Wasser, den Femke als Werkstatt benutzt. Femke ist neugierig, klug und nicht leicht zu belügen.

- **Hinweis:** Sie erzählt von den zwei Männern: Briten, höflich, mit Lederjacken, „wie Umzugsleute mit schlechtem Gewissen“. Einer hatte eine Visitenkarte: „Callum Ferris, Grey Meridian, Security Consulting“. (Grey Meridian)
- **Hinweis:** Femke hat den Stein mit einem Stethoskop abgehört. Das Ticken kommt nicht aus der Mitte, sondern aus drei Stellen, die wandern. (Es schlüpft bald, Ursprung)
- **Hinweis:** Femke will den Stein nicht hergeben, bevor sie weiß, was er ist. Wer ihr die Wahrheit sagt, oder einen Teil davon, bekommt ihn. Wer ihr die Rückrufmail zeigt, bekommt ein Lachen: „Eine Fälschung tickt nicht.“

Kampf

Gegen ein Uhr nachts kommen die Männer von Grey Meridian über den Werftkeller, vom Wasser aus, mit einem Boot ohne Licht. Ferris ist nicht dabei. Die Männer haben den Auftrag, den Stein zu holen, und keinen, jemanden zu verletzen. Sie halten sich daran, bis jemand auf sie schießt.

Der Stein hat lange genug über der Heizung gelegen. Wenn die Männer ihn aus der Vitrine nehmen, oder spätestens nach der dritten Runde des Kampfes, bricht er auf.

- **Gegner:** drei **Söldner** von Grey Meridian (Grundregelwerk) und 1W6 **Keimlinge** (Anhang).
- **Gelände:** ein Werftkeller unter der Straße, Gewölbe, eine Werkbank, eine Tür zum Kanal, ein Boot. Oben die Wohnung mit der Vitrine und dem Kater.
- **Was hilft:** Der Kanal. Das Wasser der Oudegracht ist Süßwasser und nützt gegen Keimlinge nichts, aber es ist kalt, 6 °C. Wer einen Keimling hineinwirft, hat ihn für eine Weile los. Der beste Verbündete ist der Gegner: Die Söldner schießen auf alles, was sie anspringt. Wer ihnen in der ersten Runde zuruft, worauf sie schießen sollen, hat für zwei Runden drei Gewehre mehr.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Keimling gräbt sich in einen der Söldner. Seine Kameraden lassen ihn nicht zurück, und sie wissen nicht, was sie tun sollen. Wer ihn rettet, hat bei Grey Meridian einen Namen.

Wer entkommt: Entkommene Keimlinge kriechen in den warmen Kesselraum eines Hotels zwei Häuser weiter. Wenn die Zelle sie nicht in derselben Nacht findet, sterben sie an der Kälte der Kanalufer, bevor sie den Kessel erreichen. Hier ist der Winter noch einmal auf der Seite der Zelle.

Nachspiel

Am Morgen ruft Callum Ferris an, auf Femkes Festnetz. Er stellt sich vor, fragt, ob es seinen Leuten gut geht, und sagt: „Wir fragen nicht, was in der Kiste ist. Vielleicht sollten wir.“ Hat die Zelle seinen Mann gerettet, sagt er dazu: „Ich schulde Ihnen etwas. Ich weiß nur noch nicht, was.“ Ferris wird in der Kampagne wiederkommen, und wie er der Zelle begegnet, hängt an dieser Nacht.

Steine: 17 aus der Rückrufaktion, dazu Femkes Stein, wenn er nicht geschlüpft ist. 15 Käufer bleiben offen, 9 Steine liegen bei der Stichting Hemelsteen. Für jeden Totenkopf, den „Die Sammlung“ ab jetzt dazugewinnt, wandern zwei der offenen Steine zu van der Hoeven.

Pläne: Haben die Männer von Grey Meridian den Stein bekommen, gewinnt „Die Sammlung“ einen Totenkopf. Hat die Zelle sie aufgehalten, verliert der Plan einen.

Faden: Am 22. März ruft Hinrich Többen an. Der Holländer war wieder da, mit 5.000 € in einem Umschlag, und er hat ihn vom Hof gejagt. Am Abend des 24. März sitzt Többen auf seinem Hochsitz, unter einer Pferdedecke, und sieht über das Moor, wo keine Kugel mehr steht. Er stirbt dort in der Nacht an seinem Herzen. Sein Sohn findet ihn am Morgen.

Akt II.
TAUWETTER

Akt II: Tauwetter

„Im Winter hast du sie gesucht. Ab April suchen sie dich.“

Hanno Brodersen, Rüstmeister, Hort-3

Im zweiten Akt kommt die Wärme, und mit ihr kippt die Kampagne. Die Steine, die noch draußen liegen, beginnen zu ticken. Der Tank landet auf einem Schrottplatz. Über einem Wald am Schießplatz an der Ems stürzt etwas ab, und plötzlich sind die Amerikaner da. Am Ende des Aktes hat der Sammler den Piloten, und STILLWATER hat das Wrack.

Zeitraum: April bis Anfang Mai 2026. **Ziel des Aktes:** die Gegner zeigen, den Piloten einführen, die Zelle zum ersten Mal verlieren lassen. **Ton:** laut, schnell, nass. Regen statt Frost.

Mission 4: Schrott

ROTE AKTE
Ursprung das Fremde, die Menschen ·
Gegner Keimlinge, Söldner von Grey Meridian ·
Im Mittelpunkt Soldier, Scientist

Worum es geht

Hinrich Többen wurde am 31. März in Twist beerdigt. Sein Sohn Jens, 46, Landmaschinenhändler in Osnabrück, räumte am Tag danach den Stall. Den Milchkühltank zog er vom Strom und verkaufte ihn mit allem, was darin war, an den Schrotthändler Ludger Kampen in Lingen, 0,40 € das Kilo Edelstahl. „Steine“, sagte er, „die hat Papa gesammelt. Machen Sie damit, was Sie wollen.“

Kampen, 62, hat eine Frau, die schöne Steine mag. Zwanzig Steine hat er in ihren Eierkartons in sein Büro getragen, auf das Fensterbrett über dem Heizkörper, damit sie sie am Wochenende ansehen kann. Der Rest liegt im Tank in der Halle, bei 11 °C. Das ist seit zwei Wochen so.

Am 13. April ruft ein höflicher Herr bei Jens Többen an und bietet 5.000 € für den Tank. Jens sagt ihm, wo der Tank ist. Am selben Abend findet Jens in der Küche seines Vaters die Telefonnummer, die die Zelle Többen dagelassen hat, und ruft sie an, weil er ein schlechtes Gefühl hat.

In der Nacht zum 15. April schickt Grey Meridian einen Lastwagen mit Kran nach Lingen. Die Steine im Büro beginnen zu dieser Zeit zu schlüpfen. Die im Tank brauchen noch Tage.

Briefing

„Der Tank ist auf einem Schrottplatz in Lingen. Bei elf Grad. Seit zwei Wochen. Die Holländer wissen es auch. Das ist eine Rote Akte, die erste für euch. Brodersen gibt euch, was er hat, und wenn ihr ihn überzeugt, auch das, was er nicht hat. Ich will den Tank in Hamburg haben, bevor er in Winterswijk ist. Und niemand stirbt auf diesem Hof, auch nicht der Schrotthändler.“

Spesen: 10.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Salzbläser mit Sole (wenn Brodersen überzeugt ist), Kühlwagen oder Kühlanhänger, Wärmebildkameras, Sturmgewehre aus der Waffenkammer. Wer Brodersen erzählt, was in Utrecht passiert ist, bekommt den Bonuswürfel des Heimathorts ohne Beratung.

Knoten

Jens Többen. Am Telefon, dann in der Küche seines Vaters, die schon halb ausgeräumt ist. Er hat ein schlechtes Gewissen und weiß nicht, wofür.

- **Hinweis:** Der Anrufer sprach Englisch mit niederländischem Akzent und stellte sich als „Stichting Hemelsteen“ vor. Er wusste, dass es 64 Steine waren. (Die Sammlung kennt Többens Bestand)
- **Hinweis:** Jens hat den Tank am 1. April abgeklemmt. Seitdem ist er warm. (Zeit läuft, Rechnung: drei Wochen)

- **Hinweis:** Auf dem Küchentisch liegt die Visitenkarte des Schrotthändlers: Kampen Recycling, Lingen, Industriegebiet Süd. (führt zum Hof)

Kampen Recycling. Ein Hof mit Schrottbergen, einer Halle mit Rolltor, einer Schrottschere, einem Kran mit Magnet, einem Bürocontainer und einem Wohnhaus am Rand. Ein Hofhund an einer Laufleine. Ludger Kampen ist misstrauisch, aber bestechlich, und er hat Angst vor dem Finanzamt, nicht vor Steinen.

- **Hinweis:** Im Bürocontainer, über der Heizung, stehen vier Eierkartons. Aus einem Stein ist ein Stück Schale abgeplatzt. Das Ticken ist im ganzen Raum zu hören. (Es schlüpft jetzt)
- **Hinweis:** Kampen erzählt, ein Lastwagen aus Rotterdam habe sich für „heute Nacht“ angemeldet, um „einen Tank“ abzuholen, Anzahlung 2.000 € in bar. Der Fahrer hat einen britischen Namen genannt. (Grey Meridian)
- **Hinweis:** Der Hofhund bellt seit zwei Tagen den Bürocontainer an und will nicht hinein. (Tiere spüren es)

Die Halle. Der Tank steht zwischen Heizkörpern aus einer Schule und einem Haufen Kupferkabel. 11 °C, feucht, Neonlicht.

- **Hinweis:** In den Eierkartons im Tank liegen 24 Steine, wenn die Zelle in Mission 1 zwanzig mitgenommen hat, sonst mehr. Sie sind warm wie Haut. Keiner tickt laut, aber wer das Ohr an den Tank legt, hört ein leises Prasseln, wie Regen. (In Tagen, nicht Wochen)

Kampf

Gegen ein Uhr nachts rollt der Lastwagen von Grey Meridian durchs Tor, ein Kranwagen mit britischen Fahrern und vier Männern in Arbeitsjacken, die keine Arbeiter sind. Fast gleichzeitig schlüpfen im Bürocontainer drei der Steine auf dem Fensterbrett.

- **Gegner:** vier **Söldner** und ein **Elite-Söldner** von Grey Meridian (Grundregelwerk). Dazu **Keimlinge** (Anhang), 3W6 in drei Gruppen, aus dem Bürocontainer. Sie suchen Wärme, und die wärmsten Dinge auf dem Hof sind Menschen, der Hofhund und der Motor des Kranwagens.
- **Gelände:** ein Schrotthof bei Nacht, Flutlicht, Schrottberge als Deckung, die bei einem Treffer ins Rutschen kommen, eine Schrottschere, ein Kran mit Elektromagnet, der Bürocontainer, die Halle mit dem Tank. Regen.
- **Was hilft:** Salzwasser, wenn die Zelle Sole hat. Die Schrottschere, wenn jemand sie bedienen kann, Technik gegen Machbar (2). Der Kranmagnet hebt ein Auto oder einen Container und lässt ihn fallen. Im Regen brennt nichts gut, aber ein Kanister Diesel brennt immer.
- **Die Söldner:** Sie haben den Auftrag, den Tank zu laden. Sie wissen von nichts sonst. Wenn die ersten Keimlinge auftauchen, schießen sie auf alles. Hat die Zelle in Mission 3 einen ihrer Leute gerettet, erkennt der Elite-Söldner einen Agenten wieder und ruft seinen Leuten zu, auf die Tiere zu schießen und nicht auf die Menschen. Dann wird aus drei Parteien eine Front gegen die Keimlinge und eine Verhandlung danach.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Keimling springt Ludger Kampen an, als er in Unterhemd und Gummistiefeln aus dem Haus kommt. Ein anderer kriecht in den Motorraum des Kranwagens, der noch warm ist, und fährt mit, wenn der Wagen den Hof verlässt.

Wer entkommt: Keimlinge, die den Hof verlassen, kriechen in die Abwasserkanäle des Industriegebiets und von dort in das Klärwerk von Lingen, wo es warm und dunkel ist. Sie tauchen in Mission 6 wieder auf, nach der zweiten Häutung, in einem Lagerhaus an der Ems, wo Grey Meridian Gerät abstellt.

Nachspiel

Fährt der Lastwagen mit dem Tank vom Hof, hat van der Hoeven 24 oder mehr Steine mehr, und „Die Sammlung“ gewinnt zwei Totenköpfe. Behält die Zelle den Tank, verliert der Plan zwei.

Ludger Kampen erzählt der Polizei, was die Zelle ihm sagt, wenn sie ihm etwas sagt, und sonst die Wahrheit, die niemand glaubt. Seine Frau will die Steine trotzdem sehen. Das Steueramt wird nie erfahren, wie viel Bargeld in dieser Nacht auf dem Hof war.

Steine: der Tank, wenn die Zelle ihn hat, dazu die Steine aus dem Büro, die nicht geschlüpft sind. Ab jetzt stehen in Hort-3 drei Gefriertruhen im Keller. Brodersen hat eine davon von seinem eigenen Geld gekauft und schreibt es in kein Buch.

Beförderung: Nach dieser Mission werden die meisten Kadetten Agenten. Eckhardt liest die Namen auf dem Hof. Brodersen sagt: „Jetzt dürft ihr Seltenes anfordern. Fragt mich vorher.“

Faden: In der Nacht zum 26. April meldet ein Förster aus dem Emsland der Polizei einen Lichtblitz über dem Wald am Schießplatz. Die Polizei verweist ihn an die Bundeswehr. Die Bundeswehr hat für diese Nacht keine Übung eingetragen und trägt um acht Uhr morgens eine

nach. Die Registratur hat den Anruf des Försters am Mittag.

Mission 5: Lichtblitz

GRAUE AKTE, DIE ROT WIRD
Ursprung das Fremde, die Menschen ·
Gegner Söldner von Grey Meridian, der Pilot ·
Im Mittelpunkt Scientist, Psion

Worum es geht

Am 25. April um 23.40 Uhr fiel etwas Glattes, Rauchendes in einen Kiefernwald zwischen dem Bourtanger Moor und dem Schießplatz an der Ems. Es brannte einen Kreis von 40 Metern in die Bäume, genau rund, und blieb in einem Krater stecken. Was darin saß, lebte. Der Pilot stieg aus, verletzt, mit einem Helm ohne Visier, und verschwand im Wald.

STILLWATER sah es auf einem Satellitenbild, vierzig Minuten nach dem Lichtblitz. Am Morgen landete Special Agent Dana Whitlock in Amsterdam, mit zwei Männern und einem Vertrag für Grey Meridian. Um zwölf Uhr standen Absperrbänder um den Wald, mit Schildern „Kampfmittelräumung, Betreten verboten", und über dem Krater lagen Planen. Die Schilder sind echt, die Firma nicht.

Der Pilot hinkt durch den Wald. Er versteckt sich, beobachtet und verteidigt sich. Er hat Angst. Ohne seinen Helm erträgt er die Luft nicht, und der Helm hat beim Aufprall einen Riss bekommen.

Briefing

„Ein Lichtblitz über einem Wald, zehn Kilometer vom Moor. Die Bundeswehr hat eine Übung nachgetragen, die es nicht gab. Jemand hat den Wald abgesperrt, und es war nicht die Bundeswehr. Ihr kennt die Gegend. Fahrt hin, seht nach, und fasst nichts an, das raucht."

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Wärmebildkamera, Geigerzähler, Ferngläser, Funkgeräte, Kühlboxen aus Gewohnheit. Ein Psion mit Helm.

Knoten

Der Förster. Bernd Lögering, 58, Revierförster, der seit dreißig Jahren in diesem Wald arbeitet und noch nie ein Schild gesehen hat, das er nicht selbst aufgestellt hat.

- **Hinweis:** Er hat den Lichtblitz gesehen, „wie ein Blitz, aber von unten nach oben", und danach einen Geruch von heißem Metall. (Der Absturz)
- **Hinweis:** Am Morgen hat er Fußspuren an einem Graben gefunden, klein, schmal, zu lang für ein Kind, mit einem Abdruck, der nicht rund war, sondern eckig. Er hat sie fotografiert. (Handout 5, der Pilot lebt)
- **Hinweis:** Als er zum Krater wollte, haben ihn zwei Männer mit britischem Akzent aufgehalten. Ihr Wagen hatte ein niederländisches Kennzeichen. (Grey Meridian)

Der Gasthof „Zum Moorkrug". Im nächsten Dorf, ein Saal für Hochzeiten, fünf Fremdenzimmer. Seit gestern sind alle belegt.

- **Hinweis:** Drei Amerikaner, die sich als Unfallermittler der US Air Force ausgeben, und vier Briten, die nicht sagen, was sie sind. Die Wirtin hat sie für eine Woche im Voraus bezahlt bekommen, bar. (STILLWATER und Grey Meridian)
- **Hinweis:** Die Amerikanerin, Dana Whitlock, Anfang vierzig, kurzes Haar, Laufschuhe zum Hosenanzug, spricht Deutsch mit Akzent. Sie kommt an den Tisch der Zelle, setzt sich und sagt: „Sie sind von der anderen Firma. Wir sollten reden, bevor jemand schießt." (STILLWATER)
- **Hinweis:** In Whitlocks Zimmer, wenn jemand dorthin kommt: Satellitenbilder des Waldes und des Moores, das älteste mit dem Datum 1993. (Hinweis:

STILLWATER sieht hier schon lange hin. Warum, sagt die Kampagne nicht)

Der Krater. Hinter den Planen, bewacht von zwei Söldnern rund um die Uhr. Ein Kreis aus verbrannten Kiefern, alle nach außen umgelegt.

- **Hinweis:** Im Krater liegt etwas Glattes, Dunkles, länger als ein Auto, halb im Sand. Es raucht nicht mehr, aber es ist warm. Ein Kristalldetektor bleibt stumm, der Geigerzähler auch. Ein Handy zeigt vollen Empfang in einem Netz ohne Namen. (Fremd, nicht Stimme)
- **Hinweis:** Ein Physicist oder Engineer erkennt, dass die Hülle keine Naht hat. An einer Stelle ist sie offen, wie eine Wunde, und dahinter liegt ein Sitz, zu klein für einen Menschen. (Der Pilot)
- **Hinweis:** Am Rand des Kreises liegt ein Stück glattes Material, so groß wie eine Hand, warm, mit einem Muster aus Punkten, das sich langsam bewegt. Ein Söldner hat es als Andenken eingesteckt und am nächsten Morgen weggeworfen, weil es „gewackelt“ hat. (Ein Teil des Wracks, später wichtig, Mission 9 und 12)

Kampf

In der Abenddämmerung des zweiten Tages findet ein Trupp von Grey Meridian den Piloten mit einer Wärmebilddrohne in einem Graben. Die Söldner haben den Auftrag, ihn lebend zu fangen, und keine Ahnung, wie. Die Zelle hört die Schüsse.

- **Gegner:** drei **Söldner** von Grey Meridian (Grundregelwerk), eine Drohne mit Wärmebildkamera, und der **Pilot** (Anhang), nach dem Absturz noch 8 LP.
- **Gelände:** ein Kiefernwald in der Dämmerung, sandiger Boden, Gräben, ein Hochsitz, die Absperrung. Die Drohne summt über den Bäumen.
- **Der Pilot:** Er verteidigt sich mit seinem Lähmfeld und, wenn er muss, mit seinem Handgerät. Er greift nur die an, die ihn jagen. Wer die Waffe senkt und stehen bleibt, wird nicht angegriffen. Ein Telepath, der seine Gedanken berührt, sieht Bilder: einen Himmel mit zwei Sonnen, einen Ruf, ein Warten.
- **Was die Zelle tun kann:** den Söldnern helfen, den Piloten zu fangen, oder ihnen in den Rücken fallen. Sie kann auch zusehen oder mit ihm reden. Jede Wahl hat Folgen.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Agent gerät ins Lähmfeld und liegt eine Runde neben einem Söldner, der ebenso wenig versteht, was passiert ist.

Am Ende der Szene ist der Pilot fort, im Moor, wohin keine Drohne ihm folgt. So ist die Mission gebaut. Die Zelle kann ihn aus den Augen verlieren oder ihm folgen und sein Versteck finden, aber festhalten kann sie ihn in dieser Nacht nicht.

Nachspiel

Whitlock bietet der Zelle eine Abmachung an: „Ihr bekommt eure Steine, wir bekommen das Wrack. Den Piloten teilen wir uns.“ Eckhardt sagt dazu am Telefon nur: „Die Amerikaner teilen nicht. Das solltet ihr wissen, bevor ihr unterschreibt.“ Ob die Zelle zustimmt, ablehnt oder lügt, hält die Spielleitung fest. In Mission 8 kommt Whitlock darauf zurück.

Pläne: „Das Wrack“ beginnt bei 💀💀💀💀💀. Hat die Zelle den Söldnern geholfen, den Piloten zu fangen, und ist er trotzdem entkommen, gewinnt der Plan einen Totenkopf, weil STILLWATER jetzt weiß, wie er sich wehrt. „Die Sammlung“ würfelt nach der Grundregel.

Faden: Wer dem Piloten ins Moor folgt oder seine Spuren liest, Spurenlesen gegen Schwer (3), findet am Morgen seine Fährte am Rand der Abbaufläche, dort, wo die sieben Plätze sind.

Mission 6: Treibjagd

ROTE AKTE
Ursprung das Fremde, die Menschen · **Gegner** STILLWATER, Söldner von Grey Meridian, Keimlinge, der Pilot · **Im Mittelpunkt** Soldier, Psion, Scientist

Worum es geht

Der Pilot hält sich seit einer Woche im Moor versteckt. Sein Helm verliert Luft, und jede Stunde ohne Helm schwächt ihn. Tagsüber liegt er in einem Graben unter Heidekraut, nachts bewegt er sich. Er war an den sieben Plätzen, an denen die Zelle im März Steine ausgegraben hat, und hat dort gegraben. Er war im leeren Stall der Többens. Er war am Schafstall von Hilke Bruns.

Grey Meridian hat die Suche verdoppelt. Callum Ferris ist jetzt selbst im Emsland. Er hat zwei Auftraggeber, und beide wollen dasselbe Wesen: STILLWATER zahlt für den Piloten und das Wrack, die Stichting Hemelsteen zahlt für den Piloten und die Steine. Ferris’ Chef in London hat

entschieden, dass der Pilot an den geht, der mehr bietet. Ferris findet das unanständig und tut es trotzdem.

In der Nacht zum 3. Mai treibt Grey Meridian den Piloten mit Hunden und Drohnen aus dem Moor auf den Hof der Többens zu, der leer steht. STILLWATER wartet dort. Die Zelle hat dieselben Spuren gelesen wie alle anderen.

Briefing

„Das Institut will den Piloten. Lebend, mit Helm, ohne Kratzer. Die Amerikaner wollen ihn auch, und die Holländer auch. Ich will, dass ihr ihn als Erste findet. Was ihr dann tut, sagt mir das Institut noch. Bis dahin: Ihr schießt nicht auf ihn. Ihr dürft auf alle anderen schießen, die auf euch schießen.“

Spesen: 10.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Nachtsichtgeräte, Wärmebildkameras, Geländewagen, Sturmgewehre, Sole, ein Sauerstoffgerät für den Fall, dass der Pilot es braucht. Wollgras bringt einen Koffer mit Proben und Gasflaschen, „falls er etwas anderes atmet“.

Knoten

Die sieben Plätze. Am Rand der Abbaufläche, wo im März die Steine lagen.

- **Hinweis:** An drei Plätzen hat jemand gegraben, mit schmalen Händen, und die Löcher wieder zugeschüttet. In einem Loch liegt eine leere Steinschale, sauber, wie ausgelöffelt. (Hinweis: Der Pilot sucht die Steine. Warum, sagt die Kampagne nicht)
- **Hinweis:** Daneben liegt ein toter Keimling, in zwei Hälften, die Schnittkanten glatt und heiß. (Hinweis: Der Pilot tötet Keimlinge. Ob aus Ekel, Hunger oder Pflicht, sagt die Kampagne nicht)

Der Schafstall von Hilke Bruns. Die Lämmer sind draußen, der Stall ist leer und riecht nach Kalk.

- **Hinweis:** Bruns hat ihn gesehen, zwei Nächte zuvor, auf dem Zaun sitzend, mit dem Gesicht zu ihren Schafen. „Er hat nichts getan. Er hat geguckt. Wie die Schnucken im Februar, nur andersrum.“ (Der Pilot ist neugierig, nicht feindlich)
- **Hinweis:** Bruns hat ihm einen Eimer Wasser hingestellt. Am Morgen war er leer, und daneben lag ein glatter, kleiner Gegenstand, warm, den sie nicht anfassen mag. Ein Astrobiologist erkennt darin eine Art Filter, verstopft mit Ruß. (Was der Pilot braucht: Sein Helm filtert die Luft, und der Filter ist voll)

Ferris. Er wartet an einem Imbisswagen an der Bundesstraße, mit Kaffee, und er ist allein.

- **Hinweis:** Hat die Zelle in Mission 3 oder 4 einen seiner Leute gerettet, sagt er ihr, was er weiß: Der Pilot geht an den, der mehr bietet, und das ist nicht STILLWATER. Der Treffpunkt ist der Hof der Többens, heute Nacht. (Die Falle)
- **Hinweis:** Hat die Zelle seine Leute nur bekämpft, sagt er dasselbe, aber er nennt einen Preis: 10.000 €, die ganze Spesenkasse. „Ich bin käuflich. Das steht auf meiner Karte, nur kleiner gedruckt.“

Kampf

Kurz nach Mitternacht treiben Hunde und Drohnen den Piloten über die Wiese auf den Hof der Többens zu, wo Whitlock mit vier Männern im leeren Stall wartet. Grey Meridian kommt von der anderen Seite, und Ferris’ Leute haben den Befehl, den Piloten zu nehmen, bevor die Amerikaner ihn haben.

Im Lagerhaus an der Ems, in dem Grey Meridian seine Wagen über Nacht abstellt, waren in den letzten Tagen Keimlinge, wenn in Mission 4 welche entkommen sind. Sie sind jetzt so groß wie Katzen und sind mit dem Kranwagen gekommen. Sie riechen Wärme, und auf dem Hof stehen dreißig warme Körper.

- **Gegner:** vier Agenten von **STILLWATER** (Werte wie **Söldner**, Pistolen statt Sturmgewehren), **Dana Whitlock** (Anhang), vier **Söldner** und ein **Elite-Söldner** von Grey Meridian, **Callum Ferris** (Anhang), der **Pilot**, und jede Gruppe **Keimlinge**, die in Mission 4 entkommen ist, in der zweiten Häutung.

- **Gelände:** der Hof der Többens bei Nacht: das Wohnhaus mit der Küche, in der Rex lag, der leere Stall mit dem Abdruck des Tanks auf dem Boden, Többens Hochsitz am Waldrand, eine Wiese, ein Graben, das Moor dahinter.
- **Der Pilot:** Er ist am Ende seiner Kräfte. Er hat 8 LP, und er verliert eine pro Stunde, wenn niemand ihm hilft. Wer ihm einen sauberen Filter gibt oder Wollgras' Gas, gewinnt ihn für den Rest der Nacht als Verbündeten. Er schießt dann auf die, die auf die Zelle schießen.
- **Wie es endet:** Gegen drei Uhr wirft ein Elite-Söldner eine Schockgranate in den Stall, in dem der Pilot liegt. Grey Meridian trägt ihn in einen Transporter mit niederländischem Kennzeichen und fährt nach Westen. Die Zelle kann das verhindern. Die Kampagne geht davon aus, dass sie es nicht ganz schafft: Sie hält vielleicht den Transporter auf, aber in der Verwirrung bringt ein zweiter Wagen den Piloten über die Grenze.

FÜR DIE SPIELLEITUNG: WENN DIE ZELLE DEN PILOTEN BEHÄLT

Gewinnt die Zelle die Nacht vollständig und hat den Piloten, dann soll es so sein. Eckhardt befiehlt, ihn ins Institut zu bringen. Ob die Zelle gehorcht, ist ihre Sache. Die Missionen 7 bis 9 bleiben, wie sie sind. In Akt IV will van der Hoeven den Piloten zurück, und Mission 11 findet dort statt, wo die Zelle ihn versteckt hat: im Institut, in Hort-3 oder an einem Ort, den die Zelle gewählt hat. Mission 10 wird dann zu einer Einladung ins Wasserschloss, um zu verhandeln.

Nachspiel

Am Morgen ist der Pilot über der Grenze, bei einem Mann, der seit vierzig Jahren alles sammelt, was vom Himmel fällt. Dana Whitlock steht auf dem Hof der Többens, mit Blut am Ärmel, und sagt zu niemandem: „Dann eben das Wrack." In der folgenden Nacht holt STILLWATER das Wrack mit einem Tieflader aus dem Wald. Die Bundeswehr trägt eine Bergung nach. Das Wrack fährt nach Antwerpen.

Pläne: „Die Sammlung" gewinnt zwei Totenköpfe, wenn van der Hoeven den Piloten hat. „Das Wrack" gewinnt einen Totenkopf für das Wrack. Hat die Zelle Whitlock bloßgestellt oder festgenommen, gilt die Regel für den Schlüsselkopf.

Callum Ferris: Er ruft am Abend an. „Ich habe meinen Teil getan. Mein Teil gefällt mir nicht." Wenn die Zelle ihm die Wahrheit über die Steine gesagt hat, kündigt er an diesem Abend nicht. Er tut es in Mission 11, im richtigen Moment.

Faden: Ende des Aktes. Die Zelle hat den Piloten verloren, und sie weiß, wo er ist, aber nicht, wer der Mann ist. Wollgras ruft an: Im Wattenmeer vor Schiermonnikoog finden Wattführer seit Jahren Seehunde mit Beulen, die wandern. Und seit einer Woche taucht dort ein Boot mit Tauchern auf, das jeden Tag dieselbe Sandbank absucht.

Akt III.
WÄRME

Akt III: Wärme

„Wir haben im Februar gelernt, dass Kälte hilft. Im Juni lernen wir, dass Salz hilft. Im August werden wir lernen, dass nichts hilft, wenn man zu spät kommt.“

Gesa Thiessen, Ausbilderin, Hort-3

Im dritten Akt ist es warm, und die Zelle ist nicht mehr neu. Sie weiß, wo der Pilot ist, aber noch nicht, wer ihn hat. Sie folgt den Steinen ins Watt und an das Ufer einer Talsperre, und sie bekommt ein Angebot der Amerikaner. Am Ende steht sie in einem Hafen in Antwerpen zwischen Containern und muss sich entscheiden, wie weit sie geht.

Zeitraum: Juni bis Ende Juli 2026. **Ziel des Aktes:** die Spur zum Sammler, das Angebot von STILLWATER, das Wrack. **Ton:** Sommer, Salzwasser, Schweiß. Weniger Rätsel, mehr Entscheidungen.

Mission 7: Die Kette

GRAUE AKTE
Ursprung das Fremde, die Menschen ·
Gegner Keimlinge, Taucher von Grey Meridian ·
Im Mittelpunkt Scientist, Agent

Worum es geht

Seit 2004 stehen fünf kleinere Kugeln in einer Reihe über den Seehundbänken im Watt vor der niederländischen Insel Schiermonnikoog, jede so groß wie ein Fußball. Die Wattführer nennen sie „de ketting“, die Kette. Von ihnen fallen Steine herab. Die Flut verteilt sie über das Watt.

Solange die Schale dicht ist, schlafen die Keimlinge im kalten Watt. Bricht sie, dringt Salzwasser ein und tötet sie in Sekunden. Warm wird ein Stein nur im Magen eines Seehunds, und Seehunde schlucken beim Fressen, was am Grund liegt. Seit 2005 finden die Wattführer Tiere mit Beulen, die unter dem Fell wandern.

Die Pflegestation „Opvang Wad“ liegt am Deich bei Lauwersoog. Sietske Hoekstra, Mitte vierzig, leitet sie und päppelt kranke Seehunde in Becken mit warmem Süßwasser auf, 18 °C, weil kranke Tiere so besser fressen. Seit Mai liegt der Seehund „Bram“ in einem dieser Becken. Er hat eine Beule, die wandert, und Sietske hält sie für einen Parasiten. Sie irrt sich.

Gleichzeitig sucht seit einer Woche ein Kutter mit Tauchern jeden Tag dieselbe Sandbank ab. Grey Meridian arbeitet im Auftrag der Stichting Hemelsteen. Die Taucher sammeln Steine aus dem Watt, mit Metalldetektoren und Saugpumpen, und legen sie in einen Container an Deck, in dem ein Heizlüfter läuft. Im Salzwasser sind die Steine tot oder schlafen, solange die Schale dicht ist. Wer sie trocken in ein warmes Boot legt, weckt sie. Die Taucher wissen das nicht. Anfang Juni 2026 sind es 30 Steine, und in Lauwersoog liegt Bram in 18 Grad warmem Wasser.

Briefing

„Wollgras hat angerufen. Seehunde mit Beulen, die wandern, und seit einer Woche ein Kutter mit Tauchern, der jeden Tag dieselbe Sandbank absucht. Die Niederländer haben eigene Dienste, aber das Schleierprotokoll gilt auch im Watt. Fahrt nach Lauwersoog, seht euch die Tiere an, und findet heraus, wer die Taucher bezahlt und was sie aus dem Watt holen. Salzwasser gibt es diesmal genug.“

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Wathosen, Kühlboxen, Bootsführerschein, Tauchausrüstung. Die Kühlboxen sind für den Rückweg, sagt Eckhardt. Mehr sagt sie nicht.

Knoten

Die Pflegestation „Opvang Wad“. Sechs Betonbecken in einer umgebauten Scheune am Deich, es riecht nach Fischbrei und Desinfektionsmittel. Hinten an der Wand hängt der Schlauch einer Pumpe, die Seewasser aus dem Hafenbecken zieht. Über Bram sagt Sietske: „Er frisst

wieder. Aber er wendet sich im Schlaf, als läge ihm etwas im Weg.“

- **Hinweis:** Bram liegt in Becken 3, 18 °C, Süßwasser aus der Leitung. Kranke Tiere fressen nur im Warmen, sagt Sietske. (Was aus ihm schlüpft, überlebt im Becken)
- **Hinweis:** Brams Röntgenbild zeigt unter der Beule einen dichten Kern, denselben Befund wie die Bilder aus Meppen. (Mission 1, derselbe Ursprung)
- **Hinweis:** Im Regal über dem Schreibtisch liegt ein grauer Stein, den Sietske 2019 im Magen eines toten Seehunds fand. Er hat nie getickt, sagt sie. Die Schale hat einen Sprung, durch den Salzwasser eingedrungen ist. (Salzwasser tötet, was darin ist)

Der Wattführer Jelle Postma. 60, führt seit 1986 Gruppen bei Ebbe über die Sandbänke und kennt jede Bank mit Namen. Über die Lichter sagt er: „Fünf, immer in einer Reihe. Die Touristen fragen, was das ist. Ich sage: Schifffahrt.“

- **Hinweis:** Seit 2005, ein Jahr nach der Kette, sieht Jelle immer wieder Seehunde mit Beulen, die wandern. Die Tiere reiben sich an Steinen. Wo die Beule sitzt, juckt es. (Die Beulen kommen von der Kette)
- **Hinweis:** Bei Ebbe führt Jelle zu der Stelle, an der nachts fünf Lichter in einer Reihe über der Sandbank stehen. Er nennt sie „de ketting“. (Dort fallen die Steine herab)
- **Hinweis:** Jelle fotografiert die Lichter seit Jahren, von der Deichkrone aus, 30 Sekunden Belichtung. Sein bestes Foto zeigt fünf Punkte über dem nassen Schlick. (Handout 6)

Das Boot der Taucher. Der Kutter „Willemijn“ liegt im Hafenbecken von Lauwersoog und fährt jeden Morgen um acht hinaus, jeden Abend gegen sechs zurück. Drei Männer in schwarzen Trockenanzügen laden Kisten in einen Container an Deck, in dem ein Heizlüfter läuft. Der Steuermann sagt: „Wir suchen Steine. Mehr steht im Auftrag. Warum, weiß keiner von uns.“

- **Hinweis:** Im Container trocknen 30 Steine in Holzkisten. Der Heizlüfter läuft auch nachts, damit die Anzüge trocknen. Die Steine trocknen mit. (Wärme weckt sie)
- **Hinweis:** Die Taucher bergen, was der Metalldetektor meldet, mit Saugpumpen, ohne die Funde anzusehen. Bezahlt wird bar. (Sie wissen nicht, was sie tun)
- **Hinweis:** Ferris ist nicht an Bord. Am Funkgerät klebt ein Zettel mit seiner Nummer und seinem Namen: Callum Ferris. (Grey Meridian)

Kampf

Zwei Schauplätze, eine Nacht. Brams Beule hat die Brustwand erreicht, und im Container des Kutters bricht nach einer Woche Wärme die erste Schale. Die Zelle entscheidet, wo sie steht. Sie kann sich auch teilen. Was die Zelle nicht begleitet, geschieht ohne sie.

Die Pflegestation bei Nacht. Die Scheune liegt dunkel am Deich, die Becken gluckern, Sietske schläft im Aufsichtsraum, die Tür einen Spalt offen. Um ein Uhr wird Bram unruhig. Er schlägt mit der Flanke gegen die Beckenwand.

- **Die Operation:** Ein Biochemist kann Bram öffnen und die Schale herausholen, bevor sie bricht: eine ausgedehnte Probe auf IN + Medizin, 6 Gesamterfolge. Gelingt sie, stirbt Bram nicht. Der Keimling kommt in einen Eimer mit Hafenwasser.
- **Gegner:** Gelingt die Probe nicht oder wagt sie niemand, bricht die Schale in Bram. Er stirbt daran, und 1W6 **Keimlinge** (Anhang) schlüpfen ins warme Süßwasser. Sie sind wach, sobald sie drin sind.
- **Gelände:** Sechs Becken, nasse Fliesen, ein Kescher an der Wand, hinten die Pumpe mit dem Schlauch zum Hafenbecken. Wer rückwärts weicht, fällt in ein Becken.
- **Was hilft:** Die Pumpe. Seewasser aus dem Hafenbecken ins Becken von Bram pumpen: Technik gegen Machbar (2). Das Salzwasser tötet die Keimlinge in Sekunden, aber bis es das Süßwasser verdrängt hat, vergehen drei Runden.
- **Was schiefgehen kann:** Sietske läuft zu Bram, sobald es im Becken unruhig wird, und will ihr Tier mit dem Kescher verteidigen, auch gegen die Zelle. Wer ihr nicht die Wahrheit sagt, hat zwei Fronten. Und Bram selbst ist kein Patient, der stillhält: Seehunde beißen, auch kranke.

Der Kutter „Willemijn“ bei Nacht. Der Kutter liegt an der Kaimauer, nur der Container ist hell, die drei Taucher spielen Karten in der Kombüse. Gegen Mitternacht bricht die erste Schale.

- **Gegner:** 2W6 **Keimlinge** (Anhang) aus den Kisten, eine Schale nach der anderen. Dazu drei **Söldner** (Grundregelwerk) von Grey Meridian, mit Harpunen und Pistolen. Die drei geraten in Panik. Sie schießen auf alles, was sich bewegt, auf Keimlinge und auf die Zelle.

- **Gelände:** Das Deck mit Winsch und Trossen, der Container, eng, voller Kisten, darunter das Salzwasser des Hafenbeckens. Im Container sieht niemand, was zwischen den Kisten springt.
- **Was hilft:** Über Bord werfen. Das Hafenbecken ist Salzwasser und tötet in Sekunden. Die Juninacht ist zu warm, um etwas stillzulegen, auf Kälte hofft hier niemand. Und die Panik der Taucher lässt sich lenken. Wer ihnen zuruft, was sie vor sich haben, und befiehlt, alles über Bord zu werfen, hat drei Helfer. Wer sie angreift, hat drei Gegner.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Keimling gräbt sich in einen der Taucher. Mitten auf dem Deck. Der Mann schreit, dass ihn etwas festhält, und seine Kameraden verstehen nicht, was sie sehen. Wer ihre Panik nicht stoppt, riskiert, dass sie ihren eigenen Mann erschießen.

Wer entkommt: Auf dem Kutter entkommt keiner. Das Meer ist salzig, und es liegt drei Meter unter der Reling. Hier ist das Watt auf der Seite der Zelle. In der Station kriechen entkommene Keimlinge zur Warmwasserheizung hinter den Becken, nicht zum Ausgang. Die Zelle findet sie dort mit der Taschenlampe. Kein Keimling läuft freiwillig ins Meer.

Nachspiel

Steine: bis zu 30 aus dem Container des Kutters. Was in der Nacht geschlüpft ist, zählt nicht mehr. Die Steine gehören eigentlich zurück ins Meer. Wollgras schlägt vor, sie bei Ebbe von der Sandbank aus ins Watt zu werfen: „Dort schlafen sie für immer.“ Eckhardt will sie in Hamburg. Der Streit darüber dauert länger als der Transport.

Pläne: Hat Grey Meridian die Steine abgeliefert, gewinnt „Die Sammlung“ einen Totenkopf, sonst verliert sie einen. Sietske Hoekstra wird eine Kontaktperson. Sie kennt jeden Wattführer der Küste und die Telefonnummern der Tierarztpraxen von Harlingen bis Den Helder.

Faden: Auf dem Kutter, unter den Kisten, liegt ein Lieferschein: 30 Steine, Empfänger „Huis te Velde, Winterswijk“ (Handout 7). Winterswijk ist der Sitz der Stichting Hemelsteen. Und Wollgras meldet: Im Sauerland liegt seit dem Dürresommer 2018 eine Talsperre zu niedrig. Ein Angler fischt dort seit vierzig Jahren, und er hat seit 2018 eine Beule am Arm, die jede Woche ein Stück höher sitzt. Sein Hausarzt hat ihn zum Hautarzt geschickt. Termin im August.

Mission 8: Talsperre

GRAUE AKTE
Ursprung das Fremde, die Menschen · **Gegner** Keimlinge in der zweiten Häutung, STILLWATER · **Im Mittelpunkt** Scientist, Soldier

Worum es geht

Über einer Trinkwassertalsperre im Sauerland stand 1981 eine Kugel. Ihre Steine liegen seitdem im kalten Tiefenwasser und schlafen. Im Dürresommer 2018 fiel der Wasserstand um viele Meter, und am Ufer lagen Steine im warmen Schlamm. Seitdem gibt es Graureiher mit Buckeln und einen Angler mit einer Beule am Unterarm, die jede Woche ein Stück höher sitzt.

Im Juli 2026 ist die Ennert-Talsperre bei Meschede so leer wie 2018. Seit sechs Wochen hat es nicht geregnet. Am trockenen Ufer liegen wieder Steine im Schlamm, und der Schlamm wird in der Mittagssonne 40 °C warm. In den Weiden am Vorbecken nisten Graureiher, drei davon mit Buckeln. Im Juni sind aus zwei Reihern Keimlinge geschlüpft. Sie haben sich in die Staumauer zurückgezogen, in den Kontrollgang, wo es kühl ist, und sie haben die zweite Häutung hinter sich. Sie sind so groß wie Katzen, und sie klettern.

Klaus Hesse, 64, pensionierter Lokführer, angelt hier seit vierzig Jahren. Die Beule ist inzwischen am Hals angekommen, unter dem linken Ohr. Er hat Angst vor Ärzten und noch mehr Angst vor dem, was sie finden könnten.

Und Dana Whitlock ist wieder da. Das Wrack liegt in Antwerpen und wartet auf ein Schiff. STILLWATER fehlt der Pilot, und Whitlock braucht jemanden, der weiß, wie man in ein Wasserschloss kommt.

Briefing

„Wollgras schreibt: Reiher mit Buckeln, die Talsperre so leer wie 2018, ein Angler mit einer Beule am Hals. Die Talsperre ist Trinkwasser für 300.000 Menschen. Fahrt hin.“

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Kühlakkus und Kühlboxen, Wärmebildkamera, Stirnlampen, Seile, Kanister mit Sole, ein Biochemist oder die Telefonnummer einer Chirurgin.

Knoten

Klaus Hesse am Ufer. Ein Klappstuhl, zwei Ruten, eine Kühltasche mit Bier, das warm geworden ist. Hesse redet erst übers Wetter, dann über die Reiher, und dann, wenn man ihm zuhört, über die Beule.

- **Hinweis:** Die Beule hat 2018 am Handgelenk angefangen. Damals hat er im Schlamm einen schwarzen Stein gefunden, „schwer wie Blei“, und ihn eine Woche in der Jackentasche getragen. (Er trägt seit acht Jahren einen Keimling)
- **Hinweis:** Den Stein hat er noch. Er liegt im Kühlschrank, im Gemüsefach, weil seine Frau ihn nicht im Haus haben wollte und das der kälteste Platz war, den er fand. (Kälte hat ihn schlafen lassen)
- **Hinweis:** Ein Biochemist kann den Keimling entfernen: ausgedehnte Probe auf IN + Medizin, 8 Gesamterfolge, ein Wurf pro Viertelstunde, in einer Praxis oder einem gut ausgeleuchteten Raum. Ohne Biochemist kennt Wollgras eine Chirurgin in Dortmund, die nicht fragt. (Hesse muss heute noch unters Messer)

Die Reiherkolonie und das Ufer. Rissiger Schlamm, so weit das Auge reicht, Treibholz, ein umgekippter Einkaufswagen aus einem Ort, den es nicht mehr gibt, seit das Tal geflutet wurde.

- **Hinweis:** Im Schlamm liegen aufgebrochene Steinschalen, leer. Ein Reiher steht im Flachwasser und fliegt nicht weg, wenn man kommt. Unter seinen Federn bewegt sich etwas. (Hier schlüpft es noch)
- **Hinweis:** Krallenspuren, so breit wie eine Katzenpfote, führen vom Ufer zur Staumauer und an der Mauer senkrecht nach oben, bis zu einer Lüftungsklappe. (Sie klettern, und sie wissen, wohin)
- **Hinweis:** Ein Wärmebild zeigt am Ufer zwölf warme Punkte im Schlamm, jeder so groß wie eine Walnuss. (Steine, die bald schlüpfen)

Udo Kranz, Talsperrenmeister. Mitte fünfzig, Funktionsjacke trotz Hitze, ein Schlüsselbund am Gürtel. Er kennt jeden Messpunkt der Mauer.

- **Hinweis:** Seit Juni melden zwei Messsonden im Kontrollgang „Störungen“. Jemand hat die Kabel angefressen. (Etwas lebt im Gang)
- **Hinweis:** Die Katze seines Kollegen ist im Juni verschwunden. Sie hat immer am Eingang des Kontrollgangs gelegen, weil es dort im Sommer kühl war. (Die Keimlinge haben gefressen)
- **Hinweis:** Der Kontrollgang ist 600 m lang, hat drei Treppen, vier Messschächte und zwei Ausgänge, einen an jeder Seite der Mauer. Kranz gibt den Schlüssel heraus, wenn ihm jemand eine gute Geschichte erzählt, Täuschung gegen Machbar (2), oder die Wahrheit. (Der Weg hinein)

Kampf

Der Kontrollgang liegt im Inneren der Staumauer, eng, nass, 9 °C. Wasser tropft von der Decke, die Stirnlampen reichen zwanzig Meter weit. In einem Messschacht in der Mitte haben die Keimlinge sich eingerichtet, um das warme Gehäuse einer Messsonde.

- **Gegner:** 2W6 **Keimlinge** (Anhang) in der zweiten Häutung, so groß wie Katzen, kletternd. Die Kälte im Gang macht sie träge: −1 Würfel auf alles, solange sie im Gang sind.
- **Gelände:** ein 600 m langer Gang, eineinhalb Meter breit, mit Geländer, Treppen, Messschächten, Rohren an der Decke. Wer kämpft, hat links den Beton und rechts das Geländer. Die Keimlinge kommen von oben.

- **Was hilft:** Sole. Ein Kanister reicht für den ganzen Gang, wenn man ihn richtig einsetzt. Die Kälte hilft der Zelle, und wer die Wärmequellen im Gang abschaltet, also die Messsonde und das eigene Licht, macht sie noch langsamer. Ein Soldier, der die Engstellen kennt, kann die Keimlinge an einer Treppe stellen, Taktik gegen Machbar (2).
- **Was schiefgehen kann:** Ein Keimling flieht durch einen Messschacht nach draußen, ins Wasser des Vorbeckens. Das Wasser ist Süßwasser, es tötet ihn nicht, aber es ist am Grund kalt. Er schläft dort ein, wo morgen das Trinkwasser angesaugt wird. Wer den Schacht nicht sichert, muss tauchen.

Wer entkommt: Ein entkommener Keimling liegt am Grund des Vorbeckens, in 12 m Tiefe, und schläft. Er wacht auf, wenn das Wasser im Spätsommer warm wird. Die Spielleitung kann ihn als Graue Akte für das nächste Jahr aufheben, oder die Zelle taucht noch in derselben Woche hinab.

Whitlocks Angebot

Am Ausgang des Kontrollgangs wartet Dana Whitlock mit zwei Männern und drei Flaschen Wasser. Sie ist ohne Waffe in der Hand gekommen.

Sie weiß, dass die Zelle den Namen Huis te Velde kennt. Sie weiß mehr: Ein Wärmebild vom Satelliten zeigt unter der Gräfte des Wasserschlosses einen Raum, der kälter ist als der Rest, 6 °C, seit Mitte Mai, und der Strom dafür kommt nicht aus dem Netz. Sie kennt die Wachwechsel, die Zahl der Söldner und den Tag der Nacht der Sternschnuppen.

Ihr Angebot: Die Zelle hilft STILLWATER, den Piloten aus dem Wasserschloss zu holen, und übergibt ihn danach. STILLWATER gibt O.D.I.N. dafür alle Proben aus dem Wrack, „jede einzelne, mit Beschriftung“. Eckhardt sagt am Telefon: „Die Amerikaner teilen nicht. Aber sie zählen genau.“

Die Zelle kann annehmen, ablehnen oder zum Schein annehmen. Die Spielleitung hält fest, was sie tut. Nimmt sie an, ist STILLWATER in Mission 11 ihr Verbündeter, bis der Pilot draußen ist. Was danach geschieht, entscheidet Mission 12.

Nachspiel

Steine: Hesses Stein aus dem Gemüsefach und bis zu zwölf Steine aus dem Uferschlamm. Das Wärmebild zeigt, wo sie liegen. Wer sie nach Mittag ausgräbt, hält heiße Steine in der Hand.

Pläne: „Das Wrack“ würfelt nach der Grundregel. Lehnt die Zelle das Angebot ab und lässt Whitlock dabei schlecht aussehen, antwortet STILLWATER mit einem Gegenzug. Nimmt sie an, verliert „Die Sammlung“ einen Totenkopf, weil van der Hoeven jetzt zwei Gegner hat, die voneinander wissen.

Faden: Einer von Whitlocks Männern telefoniert beim Gehen, auf Englisch und laut genug: „Antwerp, the twenty-eighth, Atlantic Meridian. Yes, all three crates.“ Wer darauf achtet, Wahrnehmung gegen Machbar (2), hört es. Wer es überhört, erfährt es eine Woche später von Wollgras: Der belgische Partnerdienst hat dem Institut eine Frachtbuchung gemeldet, Empfänger eine Wetterbehörde in Washington.

Mission 9: Hafen

ROTE AKTE
Ursprung die Menschen, das Fremde ·
Gegner Söldner von Grey Meridian, STILLWATER ·
Im Mittelpunkt Agent, Soldier

Worum es geht

Seit Anfang Mai liegt das Wrack in Antwerpen, in der gemieteten Halle Loods 7 am Kaai 1333, zerlegt in drei Teile, in Holzkisten mit der Aufschrift „Landwirtschaftsmaschine, Ersatzteile“. Grey Meridian bewacht die Halle rund um die Uhr. Am 28. Juli um 6 Uhr kommt der Container, am Nachmittag legt die „Atlantic Meridian“ ab, Richtung Baltimore. Empfänger ist das National Atmospheric Data Center in Washington, offiziell ein Archiv für historische Wetterdaten. In Wahrheit sitzt dort STILLWATER, das amerikanische Gegenstück zu O.D.I.N. Für bewaffnete Einsätze nimmt STILLWATER Grey Meridian, die Londoner Sicherheitsfirma, die für jeden arbeitet, der zahlt.

Ein Teil fehlt. Das handgroße Stück mit den wandernden Punkten aus Mission 5, das ein Söldner weggeworfen hat, reist nicht mit. Hat die Zelle es damals gefunden, hat sie es noch. Sonst liegt es in Winterswijk bei der Stichting Hemelsteen. Maurits van der Hoeven hat es einem Söldner abgekauft, der es aufgelesen hatte. STILLWATER verschifft ein unvollständiges Wrack und weiß, was fehlt.

Die Halle ist warm. Seit der Hitzewelle pulsiert eines der drei Teile, einmal in der Minute, wie ein Ruf. Die Söldner nennen die Halle „den Herzschlag“. Nachts sind es noch 28 Grad, und der Wind von der Schelde bringt Diesel und verrottetes Seil.

Das Institut will das Wrack. Wer es untersucht, kann Prototypen der Reife 5 bauen, so steht es im

Bedrohungsatlas beim Piloten unter „Was bleibt“. Der Rat hat zugestimmt: Rote Akte. Diese Nacht ist der große Schusswechsel der Kampagne, ohne Keimlinge: Menschen gegen Menschen, zwischen Containern, Kränen und Straddle Carriern.

Briefing

„Der Rat hat zugestimmt: Rote Akte. Das Wrack liegt in Antwerpen, Kaai 1333, Halle Loods 7, in drei Holzkisten, bewacht von Grey Meridian. Am achtundzwanzigsten um sechs kommt der Container, am Nachmittag das Schiff, und dann liegt das Wrack hinter einem Ozean. Der belgische Partnerdienst sieht weg, von Mitternacht bis sechs. Sechs Stunden, keine mehr. Brodersen rückt alles heraus: Schalldämpfer, Nachtsicht, einen Lastwagen mit belgischem Kennzeichen von der Druckerei. Nehmt Wasser mit, und legt fest, wer trägt, bevor jemand schießt.“

Spesen: 10.000 €. **Präsenz:** Stufe 5 in Belgien. **Sinnvolle Ausrüstung:** Schalldämpfer, Nachtsichtgeräte, Wasser, Werkzeug für die Kisten, ein Lastwagen mit belgischem Kennzeichen von der Druckerei. Brodersen legt sechs Flaschen Wasser auf den Beifahrersitz, ohne dass jemand gefragt hat.

Knoten

Der Hafen. Dries Van Aken, 50, Hafenarbeiter und Gewerkschafter, sitzt nach der Schicht im Café Stroom beim Hafentor. Er nimmt kein Geld. Er nimmt Fakten: alles über Grey Meridian, was er am Tisch der Hafenverwaltung gebrauchen kann.

- **Hinweis:** Loods 7 ist seit dem 4. Mai vermietet, über eine Anwaltskanzlei in London, sechs Monate Miete im Voraus. Ein Tieflader kam in der ersten Nacht, mit einer Plane darüber und drei Begleitwagen. Seitdem wartet die Ladung auf ein Schiff, weil der Empfänger lange keine Genehmigung bekam. (Das Wrack liegt dort, zerlegt)
- **Hinweis:** Er hat nachts acht Mann vor der Halle gezählt und einen Wohnwagen dahinter. Wann gewechselt wird, sieht man vom Kai aus nicht. (Die Uhrzeit ist die Lücke, und Ferris kennt sie)
- **Hinweis:** Um Mitternacht endet die Schicht auf dem Terminal, die Straddle Carrier stehen vor der Leitstandshütte, in der ein Brett mit Schlüsseln hängt. (Das Terminal gehört nachts niemandem: Deckung, Sperren, Fluchtwege)

Callum Ferris. Ferris führt den Auftrag selbst und schläft in einem Wohnwagen hinter der Halle. Er hat mit einem Besuch gerechnet, seit Mission 3, und empfängt die Zelle mit Kaffee.

- **Hinweis:** Hat die Zelle ihm in Mission 3, 4 oder 6 einen Mann gerettet, sagt er den Wachwechsel um 3 Uhr und dass er selbst um 3 Uhr Kaffee holt: „Zwanzig Minuten, hin und zurück. Ich habe nichts gesagt.“ (Die Lücke: zwanzig Minuten ohne Anführer, zwischen zwei Schichten)
- **Hinweis:** Sonst nennt er einen Preis: 10.000 €, die ganze Spesenkasse, im Voraus, für dieselbe Auskunft. „Ich verkaufe keine Kisten. Ich verkaufe eine Uhrzeit.“ (Ferris ist käuflich, und sein Wort gilt)
- **Hinweis:** Seine Leute nennen die Halle „den Herzschlag“. Einer hat die Hand auf eine Kiste gelegt und macht seither nur Dienst vor der Tür. (Das Wrack ist aktiv, und Grey Meridian weiß nicht, was es bewacht)

Die Frachtpapiere. Eine Kopie hängt im Wachhäuschen vor Loods 7, für den Fahrer, der um sechs kommt. Das Original liegt bei der Spedition Vermeulen am Kaai 1342.

- **Hinweis:** Container MSKU 3054187, gebucht für die „Atlantic Meridian“, Abfahrt am 28. Juli, Löschung Baltimore, Empfänger National Atmospheric Data Center, Ware „Landwirtschaftsmaschinen, Ersatzteile“, 1.320 kg. (Das Wrack reist als Ersatzteil nach Übersee)
- **Hinweis:** Das National Atmospheric Data Center hat seine Adresse in einem grauen Bürogebäude in Washington, D.C., sechs Stockwerke, offiziell ein

Archiv für historische Wetterdaten. Wetterdaten brauchen keine Landwirtschaftsmaschinen. (Tarnbehörde von STILLWATER)

- **Hinweis:** Fragt die Zelle bei Wollgras nach, kommt am selben Abend die Antwort: Das Institut hat ein Interesse an einem Teil, das ruft. Mehr steht nicht darin. (Der Grund für die Rote Akte, und Eckhardt hat ihn nicht erwähnt)

Kampf

Die Nacht vom 27. auf den 28. Juli. Um zwei Uhr sind es noch 28 Grad, über den Stapeln brennt Natriumlicht. Die Lücke, wenn die Zelle sie hat, ist um 3 Uhr: Die Nachtschicht wechselt, Ferris holt Kaffee. Zwanzig Minuten zwischen zwei Schichten. Um 6 Uhr kommt der Fahrer. Dann ist es zu spät.

- **Gegner:** sechs **Söldner** von Grey Meridian (Grundregelwerk), ein **Elite-Söldner** unter ihnen, dazu zwei STILLWATER-Agenten in Zivil mit Pistolen, Werte wie **Söldner** (Grundregelwerk). Hat die Zelle weder seine Hilfe noch seinen Preis, sitzt Ferris im Wohnwagen und kämpft mit: **Callum Ferris** (Anhang).
- **Gelände:** Loods 7, ein Stahlbau, 40 Meter lang, das Tor zur Kaai, 60 Meter bis zur Kante, das Wasser acht Meter tiefer. Davor Containerstapel, drei Reihen hoch, dunkle Gassen dazwischen, zwei Brückenkräne auf Schienen.
- **Das Ziel:** die drei Kisten, je 400 kg, auf den Lastwagen, rückwärts an das Tor gefahren. In der Halle steht ein Gabelstapler, der Schlüssel hängt neben der Tür. Wer eine Kiste zu viert trägt, braucht eine Viertelstunde und hat keine Hand frei für eine Waffe.
- **Maschinen:** Ein Straddle Carrier bewegt Container (Fahren gegen Schwer (3)). Er kann die Zufahrt sperren, Gassen zwischen den Stapeln öffnen oder einen Container vor das Tor setzen. Wer ihn fährt, hat Deckung, die mitfährt.
- **Die Hitze:** 28 Grad, auch um drei. Wer rennt, trägt und schießt, schwitzt schneller, als er trinkt. Wer zu lange kämpft oder die Kisten ohne Pause stemmt, dem kann die Spielleitung Ausdauer-Proben abverlangen und Belastung geben. Das ist die Hitze, keine neue Regel.
- **Das pulsierende Teil:** In der mittleren Kiste pulsiert es, einmal in der Minute. Wer die Kiste öffnet oder die Hand auf das Holz legt, sieht für einen Moment zwei Sonnen, wie der Telepath in Mission 5. Grey Meridian hat den Auftrag, die Kisten nicht zu öffnen, und hält sich daran.
- **Was hilft:** Die Wachen sehen zur Kaai, nicht zu den Stapeln. Wer durch die Gassen kommt, steht hinter ihnen. Zwischen den Stapeln ist es so dunkel, dass nur Nachtsicht hilft. Pumpen und Generatoren laufen die ganze Nacht. Ein Schuss mit Schalldämpfer geht darin unter.
- **Was schiefgehen kann:** Der Fahrer kommt um fünf, eine Stunde zu früh, mit Licht. Der Elite-Söldner sammelt seine Leute hinter den Straddle Carriern und gibt die Halle nicht her, solange einer drin steht. Rutscht eine Kiste vom Gabelstapler, fehlen der Zelle zwei Hände. Wer nach sechs noch im Hafen steht, für den kommen Streifen, die nicht mehr wegschauen.

Wie es ausgeht: Die zwei STILLWATER-Agenten sterben nicht für Kisten, die ihnen nicht gehören. Verlieren die Söldner die Halle, ziehen sie sich zwischen die Stapel zurück und funken das Schiff an. Läuft die „Atlantic Meridian“ am Nachmittag aus, ist das Wrack in Baltimore, bevor der Rat wieder tagt. Ist Ferris beim Kaffee, kommt er um Viertel nach drei mit zwei Bechern zurück und bleibt am Rand des Lichts stehen. Was er dann tut, hängt an Mission 3 und an dieser Nacht.

Nachspiel

Hat die Zelle die drei Kisten, holt das Institut sie am 29. Juli nach Bern. Wollgras bedankt sich. Das Institut nicht. Hat STILLWATER die Kisten, läuft die „Atlantic Meridian“ am Nachmittag aus und löscht am 9. August in Baltimore.

Steine: Kein Stein in dieser Akte. Das handgroße Teil mit den wandernden Punkten aus Mission 5 reist nicht mit: Hat die Zelle es damals gefunden, hat sie es noch. Sonst liegt es in Winterswijk. STILLWATER weiß, dass etwas fehlt, und sucht es.

Pläne: Hat die Zelle die drei Kisten, verliert „Das Wrack“ zwei Totenköpfe. Hat STILLWATER sie, gewinnt der Plan einen Totenkopf, und in Maryland nimmt jemand die Technik auseinander.

Faden: In Ferris’ Büro in London oder in der Tasche eines gefangenen Söldners liegt eine Einladung, schwarzes Papier mit Goldrand, kein Absender, kein Name: „Huis te Velde. Nacht der Sternschnuppen. 12. August. Kommen Sie, wenn es dunkel wird.“ (Handout 8) Jedes Jahr lädt van der Hoeven zu den Perseiden ein. Damit endet der dritte Akt. Wer 50 EP gesammelt hat, wird hier oder nach Mission 10 Senior-Agent. Eckhardt liest die Namen

auf dem Hof, und Brodersen sagt: „Jetzt fragt ihr mich nicht mehr vorher. Ihr sagt mir nur, wofür.“

Akt IV.
HITZE

Akt IV: Hitze

„Ich sammle, was vom Himmel fällt. Sie sammeln es auch. Der Unterschied ist, dass ich dafür bezahle.“

Maurits van der Hoeven, Huis te Velde

Im vierten Akt ist es so heiß, dass das Stromnetz zittert, und genau das braucht die Zelle. Sie geht in das Wasserschloss eines Mannes, der alles besitzt, was er will, und holt sich, was ihm nicht gehört. In der letzten Mission steht sie an dem Krater, an dem alles im April begonnen hat, und entscheidet, wohin der Pilot geht.

Zeitraum: August 2026. **Ziel des Aktes:** den Sammler stellen, den Piloten befreien, die Kampagne zu einem Ende bringen, das die Zelle gewählt hat. **Ton:** Hitze, Abendgesellschaft, Gewitter, Abschied.

Mission 10: Der Kunde

GRAUE AKTE

Ursprung die Menschen · **Gegner** Maurits van der Hoeven, seine Wachen · **Im Mittelpunkt** Agent, Investigator

Worum es geht

Maurits van der Hoeven, 66, Erbe eines Wasserbauunternehmens, sammelt seit 1984 Meteoriten. „Alles, was vom Himmel fällt“, sagt er, und er meint es wörtlich. Er lebt im Huis te Velde, einem kleinen Wasserschloss bei Winterswijk im Achterhoek, zehn Kilometer von der deutschen Grenze. Backstein, weiße Fensterrahmen, eine Gräfte rundherum, eine Zugbrücke, ein Park mit alten Buchen. Die Stichting Hemelsteen ist er selbst, mit einem Notar und einem Briefkasten.

Seit Mitte Mai hat er einen Gast. Unter der Gräfte liegt der alte Eiskeller des Schlosses, ein Gewölbe aus dem 18. Jahrhundert. Ein Ingenieur aus Delft hat dort einen Glasraum gebaut, mit einer Luftanlage nach dem Muster der Filter aus dem Helm des Piloten. Die Kühlung läuft nicht über das Stromnetz. Sie läuft über einen Splitter der Tunguska-Scherbe, so groß wie ein Daumen, den van der Hoeven 2017 von Abteilung 13 gekauft hat und der jedes Gerät betreibt, an das man ihn anschließt. Van der Hoeven hat dem Piloten einen Namen gegeben: Perseus. Er besucht ihn jeden Abend und erzählt ihm von Meteoriten.

In der Bibliothek stehen die Sternsteine in Kühlvitrinen bei 4 °C. Van der Hoeven hat nie einen Befund gelesen, der etwas anderes sagt als „inert“. Aber er hat gesehen, dass sie in der Wärme ticken, und er mag es, wenn sie still sind.

Am 12. August lädt er wie jedes Jahr zur Nacht der Sternschnuppen, die Perseiden, 120 Gäste im Park. Bis dahin hat die Zelle elf Tage. Es ist 34 °C heiß, die Klimaanlagen im ganzen Achterhoek laufen, und der Netzbetreiber warnt vor Abschaltungen.

Briefing

„Der Mann heißt van der Hoeven. Er hat den Piloten und mehr Steine, als wir haben. Die Niederländer sind Partner, und der Rat will keinen Skandal im Achterhoek. Erst sehen, dann handeln. Seht euch das Schloss an, redet mit ihm, wenn es sein muss, und kommt mit einem Grundriss zurück. Nicht mit dem Piloten.“

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Abendkleidung und Legenden aus der Druckerei, Kameras, eine Drohne, ein Wärmebild, das Satellitenbild von Whitlock, wenn die Zelle es hat.

Knoten

Das Dorf und der Park. Ein Café am Marktplatz, ein Fahrradladen, ein Weg an der Mauer des Parks entlang. Hinter dem Tor arbeitet Henk, 70, seit 40 Jahren Gärtner im Huis te Velde. Er redet gern, solange man ihm beim Laubrechen nicht im Weg steht.

- **Hinweis:** Henk erzählt vom alten Eiskeller unter der Gräfte, „wo früher das Eis vom Winter lag, bis

August“. Seit Mai läuft dort eine Maschine, Tag und Nacht. Die Stromrechnung ist trotzdem nicht gestiegen. Er hat es nachgesehen, weil er das Haus liebt und die Rechnungen kennt. (Der Splitter)

- **Hinweis:** Im Mai kam ein Transporter mit niederländischem Kennzeichen nachts über die Zugbrücke. Danach hat Henk einen Mann aus Delft mit Glasplatten gesehen, „so dick wie ein Daumen“. (Der Glasraum)
- **Hinweis:** Ein Drohnenbild über der Gräfte zeigt im Wärmebild unter dem Wasser einen kalten Fleck, 6 °C, mitten im warmen Schlamm. Der Zugang zum Eiskeller liegt unter der Bibliothek, eine Treppe hinter einem Bücherregal. (Der Weg zum Piloten)

Die Bibliothek. Ein hoher Raum mit Fenstern zum Park, ein langer Tisch, ein Messingteleskop am Fenster, ein Ledersessel. An den Wänden zwölf Vitrinen mit Meteoriten, vier davon gekühlt, die Scheiben beschlagen.

- **Hinweis:** In den Kühlvitrinen liegen die Sternsteine auf Samt, jeder mit einem handgeschriebenen Etikett: „Emsland, Többen, 2019“, „Watt, Schiermonnikoog, 2026“. Van der Hoeven hat genau notiert, woher jeder kommt. (Die Zahl auf der Liste der Steine stimmt)
- **Hinweis:** Ein Thermometer in jeder Vitrine, und daneben ein zweites, das die Temperatur seit Mai aufzeichnet. Eine Vitrine war am 3. Juli für zwei Stunden bei 19 °C. In ihr tickt seitdem ein Stein. (Wenn der Strom ausfällt, zählt jede Stunde)
- **Hinweis:** Ein Gästebuch der letzten Perseidennacht mit Namen aus halb Europa, Sammler, ein Galerist, zwei Bankiers. Bei manchen Namen steht ein Bleistiftkreuz. (Kontakte für später, und ein Hinweis, wer im August im Park sitzt)

Maurits van der Hoeven. Er empfängt die Zelle in der Bibliothek, egal als wer sie kommt. Er weiß, wer sie ist. Leinenanzug, Lesebrille an einer Kette, Rotwein aus dem Keller.

- **Hinweis:** Er zeigt einen tickenden Stein und sagt: „Hören Sie? Er lebt. Mehr will ich nicht wissen.“ (Er versteht nicht, was er besitzt, und will es nicht)
- **Hinweis:** Er bietet jedem Agenten etwas an, aus der Tabelle „Die Köder der anderen“ im Spielleiterbuch, und der Zelle einen Tausch: die Steine gegen das Wrack, wenn sie es in Antwerpen geholt hat. Den Piloten nennt er nicht. (Er verhandelt, um Zeit zu gewinnen)
- **Hinweis:** Auf dem Schreibtisch liegt ein Foto von 1984: van der Hoeven als junger Mann neben einem rauchenden Krater in Spanien, mit einem Spaten. Er erzählt die Geschichte gern. Sie hat mit dieser Kampagne nichts zu tun. (Er war immer so)

Callum Ferris. Er ist der Sicherheitschef für die Nacht der Sternschnuppen, Grey Meridian hat ihn geschickt. Er steht in der Tür der Bibliothek und sieht die Zelle an.

- **Hinweis:** Er sagt nichts, was van der Hoeven hören kann. Am Auto, später, fragt er nur: „Was ist in den Kisten?“ Wer ihm jetzt die Wahrheit sagt, entscheidet, was er in Mission 11 tut. (Ferris ist die Tür)
- **Hinweis:** Für die Nacht hat er 2W6 Söldner und einen Elite-Söldner, dazu Wachsysteme an Gräfte und Zugbrücke. Die Wachsysteme hängen am Stromnetz. (Fällt der Strom, sind sie blind)
- **Hinweis:** Er hat den Glasraum gesehen. „Der Mann redet mit ihm. Jeden Abend. Er sitzt da und schaut nach oben.“ (Der Pilot lebt und wartet)

Kampf

Diese Mission ist eine Erkundung. Einen Kampf gibt es nur, wenn die Zelle sich verrät, beim Fotografieren im Gewölbe erwischt wird oder van der Hoevens Geduld überschätzt.

- **Gegner:** zwei **Söldner** (Grundregelwerk), Wachsysteme (Bedrohungsatlas), auf Rufweite Callum Ferris, der nicht schießt, solange er nicht muss.
- **Gelände:** die Bibliothek, der Gang zum Eiskeller, die Zugbrücke, die Gräfte, 2 m tief, 17 °C, grün und warm an der Oberfläche.
- **Was hilft:** die Gräfte als Fluchtweg, die Gäste der Abendgesellschaft als Deckung, eine gute Legende. Van der Hoeven will keine Polizei auf seinem Gelände und lässt die Zelle gehen, wenn sie geht.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Agent zerstört bei der Flucht ein Stück aus der Sammlung, das van der Hoeven liebt. Er ist dann für den Rest der Szene aus der Fassung, −2 Würfel, und er vergisst es nicht: In Mission 11 hat er einen Elite-Söldner mehr.

Nachspiel

Die Zelle kennt den Grundriss, die Wachen, den Eiskeller, den Splitter und den Gast. Van der Hoevens Angebot steht. Ferris hat eine Frage gestellt und wartet auf die Antwort.

Steine: keine in dieser Mission. Die Spielleitung zählt nach, wie viele in den Vitrinen liegen.

Pläne: „Die Sammlung“ würfelt nach der Grundregel. „Das Wrack“ auch, wenn STILLWATER das Wrack nicht hat.

Faden: Am Abend des 11. August ruft Whitlock an. STILLWATER kommt in der Nacht zum 13. August um zwei Uhr mit einem Hubschrauber über die Gräfte, mit oder ohne die Zelle. Am selben Abend kündigt der Netzbetreiber für die Nacht zum 13. August Abschaltungen im Achterhoek an, ab Mitternacht, für drei Stunden.

Mission 11: Die Sammlung

ROTE AKTE
Ursprung die Menschen, das Fremde ·
Gegner Söldner, Wachsysteme, STILLWATER, Keimlinge, Maurits van der Hoeven ·
Im Mittelpunkt Soldier, Agent, Scientist

Worum es geht

Die Nacht vom 12. auf den 13. August ist die Nacht der Perseiden, und im Huis te Velde liegen 120 Gäste in Liegestühlen im Park, mit Champagner, Decken, die niemand braucht, und Ferngläsern. Um Mitternacht sind es noch 33 °C. Van der Hoeven geht von Gruppe zu Gruppe und erzählt, was vom Himmel fällt.

Um Mitternacht fällt im Achterhoek der Strom aus, für drei Stunden. Das hat der Netzbetreiber angekündigt, und wenn er es nicht tut, sorgt die Zelle selbst dafür. Mit dem Strom fallen die Wachsysteme aus, die Flutlichter, und die Kühlvitrinen in der Bibliothek. Die meisten Steine darin brauchen Tage, um aufzuwachen. Aber einige haben im Juni im warmen Container eines Kutters gelegen oder im Juli zwei Stunden bei 19 °C. Für sie reicht eine Stunde.

Im Eiskeller unter der Gräfte bleibt es kalt. Die Kühlung des Glasraums hängt nicht am Netz, sondern am Splitter der Tunguska-Scherbe, und der Pilot sitzt in seinem Glasraum und schaut nach oben.

Um zwei Uhr kommt STILLWATER. Ein Hubschrauber ohne Licht, sechs Agenten, Dana Whitlock. Ob als Verbündete der Zelle oder gegen sie, hat die Zelle in Mission 8 entschieden.

Briefing

„Der Rat gibt die Rote Akte. Holt den Piloten, sichert die Steine, und bringt mir alle Gäste heil nach Hause. Die Niederländer stehen um drei Uhr mit zwei Wagen an der Zugbrücke und nehmen mit, wen ihr ihnen gebt. Und niemand stirbt heute Nacht an etwas, das aus einem Stein kommt.“

Spesen: 10.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** alles aus der Waffenkammer, was leise ist, Nachtsicht, Sole in Kanistern und Sprühflaschen, CO_2-Feuerlöscher, Kühlboxen, Wärmebildkameras, Abendkleidung, unter der man eine Weste trägt.

Erste Phase: Mitternacht, der Strom

Die Zelle ist drinnen, als Gäste, als Personal des Partyservice oder durch die Gräfte. Um Mitternacht gehen die Lichter aus. Im Park lachen die Gäste, weil man die Sternschnuppen jetzt besser sieht.

- **Gegner:** 2W6 **Söldner** und ein **Elite-Söldner** von Grey Meridian (Grundregelwerk), **Callum Ferris** (Anhang). Die Wachsysteme sind blind, solange der Strom fehlt.
- **Gelände:** der Park mit Liegestühlen und Laternen, die Zugbrücke, das Haupthaus mit Notbeleuchtung, grünes Licht über den Türen.
- **Ferris:** Hat die Zelle in Mission 3, 4 oder 6 einen seiner Leute gerettet oder ihm in Mission 10 gesagt, was in den Kisten ist, nimmt er um fünf nach zwölf das Funkgerät und sagt, für alle hörbar: „Hier Ferris. Ab heute fragen wir, was in der Kiste ist. Wer mit mir

geht, geht jetzt.“ Die Hälfte der Söldner geht mit ihm. Sonst bleibt er und kämpft, sauber und ohne Hass.

- **Was hilft:** die Dunkelheit, die Gäste, die nichts merken wollen, ein Soldier mit Nachtsicht.
- **Was schiefgehen kann:** Ein Gast mit Taschenlampe sieht einen Agenten mit Waffe und schreit. Van der Hoeven weiß dann, dass die Zelle da ist, und geht in den Eiskeller.

Zweite Phase: ein Uhr, die Bibliothek

Die Scheiben der Vitrinen sind nicht mehr beschlagen. In der dritten Vitrine tickt es, dann in der vierten. Um ein Uhr springt das erste Glas.

- **Gegner:** 3W6 **Keimlinge** (Anhang), aus den Steinen, die am längsten warm waren. Sie suchen Wärme, und im Park liegen 120 warme Körper.
- **Gelände:** die Bibliothek im Notlicht, das offene Fenster zum Park, der lange Tisch, die Vitrinen, das Messingteleskop. Draußen die Gäste.
- **Was hilft:** Sole aus Kanistern und Sprühflaschen. CO_2-Feuerlöscher aus dem Flur, wenn die Spielleitung die Kälte reichen lässt. Die Gräfte ist Süßwasser und tötet nichts, aber mit 17 °C ist sie kälter als die Nacht. Wer die Vitrinen mit den Steinen, die noch nicht geschlüpft sind, in die Kühlboxen räumt, hat die Liste der Steine gerettet.
- **Was schiefgehen kann:** Keimlinge laufen durch das offene Fenster in den Park. Wer entkommt, muss in derselben Nacht gefunden werden, mit Wärmebild zwischen den Liegestühlen. Gelingt es nicht, steht am nächsten Morgen ein Gast mit einer Beule in der Notaufnahme in Winterswijk, und die Zelle hat eine weitere Nacht Arbeit.

Dritte Phase: zwei Uhr, der Eiskeller

Die Treppe hinter dem Bücherregal führt unter die Gräfte. Feuchte Ziegel, ein langer Gang, am Ende der Glasraum. Darin sitzt der Pilot, Helm auf, und schaut nach oben. Davor steht Maurits van der Hoeven mit einer Laterne, einer Pistole und dem Splitter in der Hand. Über ihnen landet der Hubschrauber von STILLWATER im Park.

- **Gegner: Maurits van der Hoeven** (Anhang) und zwei Söldner, die bei ihm geblieben sind. Dazu **Dana Whitlock** (Anhang) und sechs Agenten von STILLWATER (Werte wie **Söldner**, mit Pistolen), als Gegner oder Verbündete, wie in Mission 8 entschieden.
- **Gelände:** ein Gewölbe, 30 m lang, 3 m breit, nass, kalt, eine Tür zum Glasraum mit elektrischem Schloss, das am Splitter hängt.
- **Der Splitter:** In der Enge tut van der Hoeven, was der Sammler immer tut: Er benutzt ein Stück aus seiner Sammlung, ohne zu wissen, was es tut. Er reißt den Splitter aus der Kühlanlage und steckt ihn in den Schaltkasten der Tür, um sie zu verriegeln. Der Splitter betreibt das Schloss, und er wird heiß. Nach dem dritten Einsatz in dieser Mission verursacht er 2 Schaden bei dem, der ihn hält, Rüstung zählt nicht. Die Kühlung des Glasraums ist aus, und der Pilot hat nur noch die Luft in seinem Helm.
- **Der Pilot:** Er kämpft gegen den, der ihn festhält. Sein Lähmfeld trifft alle in 5 m, und es unterscheidet nicht zwischen Sammler, Amerikanern und Agenten. Wer ihm die Tür öffnet und zur Seite tritt, wird nicht getroffen.
- **Was hilft:** Van der Hoevens Schwäche ist seine Sammlung. Wer einen Stein aus der Vitrine nimmt und ihn vor seinen Augen in einen Eimer Sole wirft, bringt ihn aus der Fassung: −2 Würfel für die Szene. Ein Engineer öffnet das Schloss, wenn der Splitter heraus ist, Technik gegen Machbar (2).
- **Was schiefgehen kann:** STILLWATER, wenn es nicht verbündet ist, nimmt den Piloten, während die Zelle mit den Söldnern kämpft. Whitlocks Leute wissen, wohin sie müssen. Sie haben das Wärmebild.

Wie es endet

Um drei Uhr kommt der Strom zurück. Bis dahin hat einer den Piloten: die Zelle, STILLWATER, oder niemand, weil er allein durch die Gräfte entkommen ist, nach Osten, Richtung Krater. Die Spielleitung hält fest, wer ihn hat.

Van der Hoeven ist festgenommen, wenn die Zelle ihn den niederländischen Kollegen an der Zugbrücke übergibt, verletzt, wenn der Splitter ihn verbrannt hat, oder weg, auf einer Yacht, über die er nicht redet. Der Splitter geht an das Institut. Abteilung 13 erfährt davon, und sie will ihre Stücke zurück.

Nachspiel

Steine: alle Steine aus den Vitrinen, die nicht geschlüpft und nicht zerstört sind. Die Spielleitung zieht von der Liste ab, was in dieser Nacht verloren ging.

Pläne: Ist van der Hoeven festgenommen oder bloßgestellt, endet „Die Sammlung“. Sonst würfelt der Plan weiter, und van der Hoeven sammelt im nächsten Sommer neu. Hat STILLWATER den Piloten, gewinnt „Das Wrack“ zwei Totenköpfe.

Ferris: Ist er mit seinen Leuten gegangen, sitzt er um vier Uhr auf der Zugbrücke, raucht und sagt zur Zelle: „Ich habe gekündigt. Mein Chef weiß es noch nicht.“

Faden: Der Pilot, egal wo er ist, zeigt nach Osten. Immer wieder. Wer das Teil mit den wandernden Punkten hat, sieht, dass die Punkte in dieselbe Richtung wandern, und dass sie schneller werden.

Mission 12: Nach Hause

SCHWARZE AKTE
Ursprung das Fremde, die Menschen ·
Gegner STILLWATER, Söldner, Keimlinge ·
Im Mittelpunkt alle

Worum es geht

Der Pilot will zum Krater. Dort liegt seit April nichts mehr als ein Loch im Sand und ein Kreis aus umgestürzten Kiefern. Aber er braucht den Ort, und er braucht das Teil mit den wandernden Punkten, das am Rand des Kreises lag. Mit beidem kann er rufen. Was dann kommt, zeigt die Kampagne nicht.

Wo das Teil ist, hängt an den Missionen davor: bei der Zelle, wenn sie es in Mission 5 gefunden oder in Mission 11 aus van der Hoevens Vitrine genommen hat, bei STILLWATER, wenn die Amerikaner es haben, oder noch in der Bibliothek im Huis te Velde. Wo der Pilot ist, hängt an Mission 11. Hat STILLWATER ihn, beginnt diese Mission auf einem Militärflugplatz, auf dem eine Maschine nach Westen wartet, und die Zelle hat eine Nacht, um ihn zurückzuholen.

Der Rat hat eine Schwarze Akte eröffnet. Er will den Piloten im Institut. Wiebke Eckhardt übergibt die Akte persönlich, in ihrem Büro in Hort-3, mit kaltem Kaffee. Sie liest den Befehl vor und legt den Füller daneben.

Die Nacht zum 24. August ist die letzte heiße Nacht des Sommers. Im Westen steht ein Gewitter.

Briefing

„Der Rat will ihn im Institut. Das steht hier, und ich habe es unterschrieben. Ich will, dass ihr wisst, was ihr tut, bevor ihr es tut. Was ihr dann tut, steht in eurem Bericht und nicht in meinem.“

Spesen: so viel wie nötig. Jede Quittung landet bei der Revision. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** alles, was die Zelle tragen kann, dazu Funkgeräte, ein Sauerstoffgerät, Wollgras’ Gasflaschen, Rettungsdecken, Geländewagen.

Die Entscheidung

Die Kampagne hat vier Enden, und keines ist richtig. Die Zelle wählt in dieser Nacht.

- **Ausliefern.** Die Zelle bringt den Piloten ins Institut. O.D.I.N. hat Technik aus dem Wrack und einen Gefangenen, der nichts sagt. Wollgras fährt ihn nach Bern und kommt nicht wieder zur Zelle. Der Rat vertraut der Zelle: Vertrauen +1.
- **Verstecken.** Die Zelle bringt ihn an einen Ort, den weder das Institut noch STILLWATER findet, und meldet ihn als verloren. Sie hat ab jetzt ein Geheimnis vor dem Rat, und das ist ein Faden, der in jede spätere Kampagne reicht. Wie lange der Pilot in unserer Luft überlebt, hängt an Wollgras’ Gas und an einem Astrobiologist.
- **Nach Hause schicken.** Der Pilot ruft. Die Zelle muss den Krater eine Stunde lang halten, bis 3.10 Uhr, gegen STILLWATER, gegen das Gewitter und gegen alles, was kommt. Um 3.10 Uhr fällt Licht in den

Wald, von unten nach oben, wie Förster Lögering es im April beschrieben hat. Am Morgen ist der Krater leer und der Pilot fort. Die Kraniche fliegen einen weiten Bogen um den Wald. Was gekommen ist, hat niemand gesehen, auch die Zelle nicht. Die Bundeswehr trägt eine Übung nach.

- **Verlieren.** STILLWATER nimmt ihn mit. Am Ende steht eine Leiche in einem Labor in Maryland oder ein Gefangener, über den die Zelle in Nordamerika wieder stolpern kann, wenn sie dort einmal eine Akte hat.

Kampf

Der Krater bei Nacht. Wetterleuchten im Westen, kein Wind, Sand, der noch warm vom Tag ist. Der Kreis aus verbrannten Kiefern ist eine Wand aus liegenden Stämmen, 40 Meter im Durchmesser. Der Pilot steht in der Mitte und ruft. Er kämpft nicht, solange er ruft.

- **Gegner: Dana Whitlock** (Anhang) mit allem, was STILLWATER in Europa hat: acht Agenten (Werte wie **Söldner**, mit Pistolen und zwei Sturmgewehren), ein **Elite-Söldner**, der Grey Meridian nicht verlassen hat, eine Drohne mit Wärmebildkamera. Dazu jede Gruppe **Keimlinge** (Anhang), die in Mission 11 entkommen ist und mit einem Wagen ins Emsland gekommen sein kann, nach Wahl der Spielleitung.
- **Gelände:** der Kreis aus Stämmen als Deckung, Gräben im Wald, Lögerings Hochsitz am Rand, der Weg zur Bundesstraße, auf dem STILLWATER kommt.
- **Der Ruf:** Er dauert eine Stunde. Wer den Piloten im Kreis angreift oder berührt, unterbricht ihn, und die Stunde beginnt von vorn. Wenn das Gewitter kommt, gegen halb drei, regnet es. Der Pilot verliert Luft, 1 Schaden in dieser Stunde, wenn niemand ihm das Gas reicht.
- **Was hilft:** die Stämme, die Dunkelheit, der Regen, der die Drohne blind macht. Förster Lögering mit seinem Geländewagen, wenn die Zelle ihn im April gewonnen hat. Er kennt jeden Weg im Wald und sperrt die Zufahrt mit einem Baum, wenn man ihn bittet. Ferris, wenn er gekündigt hat und die Zelle ihn anruft: Er kommt allein und bleibt am Rand.
- **Whitlock:** Hat die Zelle in Mission 8 ehrlich mit ihr verhandelt, oder hält sie eine Abmachung, die sie gebrochen hat, dann kann die Zelle sie in der letzten Runde umstimmen, Überzeugen gegen Schwer (3). Sie senkt die Waffe, befiehlt ihren Leuten, dasselbe zu tun, und sieht zu. „Mercer wird das nicht verstehen. Ich verstehe es auch nicht. Aber ich will es sehen."
- **Was schiefgehen kann:** Ein Agent von STILLWATER schießt auf den Piloten, als das Licht beginnt. Wer dazwischen steht, steht im Licht. Was das mit ihm macht, entscheidet die Spielleitung. Die Kampagne empfiehlt: nichts, was man sieht. Ein Spieler darf erzählen, was sein Agent sieht, und niemand am Tisch fragt nach.

Nachspiel

Am Morgen steht die Zelle im Wald, oder auf einem Rollfeld, oder in der Einfahrt des Instituts. Es regnet zum ersten Mal seit Wochen.

Steine: keine in dieser Mission. Die Liste wird geschlossen.

Pläne: „Das Wrack" endet, wenn der Pilot fort oder im Institut ist. Hat STILLWATER ihn, erreicht der Plan fünf Totenköpfe, mit allem, was dazu gehört. „Die Sammlung" endet hier in jedem Fall. Van der Hoeven sammelt vielleicht weiter, aber nicht mehr in dieser Kampagne.

Faden: Das Kapitel „Nach der Kampagne" beschreibt, was aus der Welt, den Steinen und den Menschen dieses Sommers wird, und wie es mit der Kampagne „Die Tür" weitergeht.

NACHSPIEL
NACH DER KAMPAGNE

Nach der Kampagne

„Im Bericht steht: Fremdkörper entfernt. Das stimmt sogar.“

Wiebke Eckhardt, Führungsoffizierin, Hort-3

Ende August 2026 regnet es zum ersten Mal seit fünf Wochen. In Hort-3 stehen drei Gefriertruhen im Keller, und Brodersen hat aufgehört, sich zu beschweren. Was die Zelle in diesem Sommer getan hat, steht in zwölf Berichten, mit Eckhardts Füller gegengezeichnet. Was sie gesehen hat, steht nirgends.

Die Liste der Steine

Am Ende zählt die Spielleitung die Liste der Steine aus. Sie zeigt, was nach Fremdkörper in der Welt liegt.

Steine, die nicht geborgen sind	Was daraus wird
Keine	Die Akte REG-F-0309 bleibt, wie sie ist: Weiß, Fall offen. Mahler schreibt die Rückrufaktion als „abgeschlossen“ ab. Brodersen bekommt seine Gefriertruhe zurück und lässt sie stehen, für alle Fälle.
1 bis 5	In einer Vitrine irgendwo zwischen Lissabon und Warschau tickt etwas. Die Spielleitung hat für eine spätere Graue Akte einen fertigen Anfang: ein Kater vor einer Vitrine, ein Tierarzt, ein Röntgenbild.
6 bis 15	Einige Steine sind dort, wo niemand nachsieht. Im nächsten Frühjahr tauchen in zwei Ländern Tiere mit wandernden Beulen auf. Die Zelle bekommt die Akte, weil sie die Einzige ist, die weiß, was das ist.
Mehr als 15	Die Steine sind verkauft, verschenkt, vergessen. Irgendwo hat einer drei Häutungen geschafft. Was daraus geworden ist, entscheidet die Spielleitung, und sie sollte sich Zeit lassen, bevor sie es zeigt.

Epiloge

Jeder Charakter bekommt einen Epilog, von seinem Spieler erzählt, mit einer Frage der Spielleitung. Vorschläge nach Klasse:

- **Soldier:** Was sagst du Brodersen, wenn er fragt, warum du seit April eine Flasche Sole im Wagen hast?
- **Scientist:** Was schreibst du in die Zeile „Befund“, und schickst du ihn ab?
- **Psion:** Welches der Bilder aus dem Kopf des Piloten siehst du noch, wenn du die Augen zumachst?
- **Agent:** Welche Legende aus diesem Sommer behältst du, und wem hast du sie erzählt?
- **Investigator:** Welche Frage über die Kugel und den Piloten schreibst du in dein Notizbuch, obwohl du weißt, dass niemand sie beantworten wird?
- **Thaumaturg:** Was hat dein Kristall getan, als der Pilot in der Nähe war? Nichts? Und was bedeutet dir dieses Nichts?

Was aus ihnen wird

- **Wollgras** fährt im Oktober nicht ins Moor. Wenn die Zelle ihr in diesem Sommer vertraut hat, schreibt sie einen Bericht an die Revision über den Befund von 1998, mit ihrem Klarnamen darunter. Ob die Revision ihn liest, steht in keiner Akte.
- **Callum Ferris** hat Grey Meridian verlassen, wenn er in Mission 11 gekündigt hat. Er arbeitet auf einer Bohrinsel in der Nordsee und schreibt der Zelle zu Weihnachten eine Karte ohne Absender: „Wir fragen jetzt. Danke.“ Wenn er geblieben ist, steht er irgendwann wieder auf der anderen Seite einer Tiefgarage.
- **Dana Whitlock** geht zurück nach Boston. Was sie über diesen Sommer an Elaine Mercer schreibt, hängt davon ab, was sie am Krater gesehen hat.
- **Maurits van der Hoeven** sitzt in Untersuchungshaft wegen Waffenbesitz und Hehlerei, oder in seiner Bibliothek vor leeren Vitrinen, oder auf einer Yacht. In jedem Fall wird er im nächsten August wieder einladen.
- **Hilke Bruns** hat im Frühjahr 2027 Lämmer, die alle trinken.

Fremdkörper und Die Tür

Am 1. September 2026 steht in Eckhardts Büro in Hort-3 ein Mann Mitte fünfzig mit einer Thermoskanne, ehemaliger Soldier, der wenig spricht: **Konrad Behr**. Der Rat hat ihn zum Führungsoffizier der Zelle gemacht. Eckhardt übergibt ihm die zwölf Berichte, und sie sagt ihm nicht alles, was sie weiß. Zur Zelle sagt sie zum Abschied: „Er ist ehrlich, soweit er darf. Das ist mehr, als die meisten sind.“

Damit beginnt die Kampagne „Die Tür“. Für die Spielleitung, die beide spielt:

- **Die Zelle ist erfahren.** Sie kommt als Senior-Agenten. Die Tür ändert sich dadurch nicht. Die Spielleitung kann die Gegner in Akt I der Tür einen Schritt härter machen, etwa Söldner durch Elite-Söldner ersetzen.

- **Mission 2 der Tür, „Kupfer“,** spielt in einem Hochhaus in Rotterdam, in dem eine Kolonie aus einem Meteoritensplitter wächst. Eine Zelle, die Fremdkörper gespielt hat, erkennt die Zeichen des Fremden in der ersten Szene. Das ist gewollt und belohnt sie: Ein Spieler darf sagen, woran er es erkennt, und die Zelle spart den ersten Hinweis.
- **Der Pilot.** Hat die Zelle ihn versteckt, bleibt das ein Geheimnis vor dem Rat, und Behr wird irgendwann danach fragen. Hat das Institut ihn, liegt er dort, wo in der Tür die Pulse klopfen. Die Tür sagt darüber nichts, und die Spielleitung muss nichts daraus machen. Sie kann.
- **Wollgras** ist ein Kontakt im Institut. In Akt III der Tür, wenn die Zelle nach Bern muss, ist sie die Einzige dort, die der Zelle etwas schuldet.

Weiterspielen ohne Die Tür

Wer nach Fremdkörper nicht zur Tür will, hat genug offene Akten für ein zweites Jahr:

- **Die Kette** steht noch über dem Watt vor Schiermonnikoog. Fünf kleine Kugeln, und die Flut verteilt ihre Steine weiter.
- **Die Kugel über der Talsperre** im Sauerland. Die Zelle hat die Steine am Ufer geborgen. Die Kugel hat sie nicht gesehen. Steht sie noch da?
- **Die Kugel im Institut**, wenn Wollgras sie im März mitgenommen hat. Sie liegt in einem Kühlraum unter einem Berg bei Bern. Was tut sie, wenn jemand vergisst, die Kühlung zu warten?
- **STILLWATER** schuldet der Zelle etwas oder hasst sie. Beides ist ein Anfang.
- **Die Messkampagne im Oktober.** Der Plan des Instituts steht noch, mit sieben Plätzen am Rand einer Abbaufläche. Wer hat ihn abgesagt? Und wenn niemand: Wer schläft dort?

ANHANG
GEGNER, PLÄNE, HANDOUTS

Gegner

Die Werte der Kreaturen stammen aus dem Bedrohungsatlas des Spielleiterbuchs und aus der Registratur. Sie stehen hier noch einmal, damit am Tisch nicht geblättert werden muss. Wo der Atlas und dieser Band sich unterscheiden würden, gilt der Atlas. Ausgenommen ist die Zahl der Keimlinge je Stein: Sie steht in der Registratur und gilt hier.

Keimling

Handlanger, Kreatur · Fremde · mit Unterarten

Eine Larve, die in Meteoriten und Eisbohrkernen die Zeit überdauert hat und in einem warmen Körper erwacht. Keimlinge fressen, wachsen und häuten sich. Wenn sie schlüpfen, sind sie so groß wie eine Hand: blass, glatt, mit einem Maul, das sich in vier Richtungen öffnet. In Fremdkörper kommen sie aus den Sternsteinen, 1W6 aus jedem Stein. Der Atlas nennt Gruppen von 2W6. Das ist der übliche Fund aus zwei Steinen. Hier zählt der Stein, und jede Mission nennt die Summe.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Biss 2 + 3, Schaden 2. Bei 2 Überschuss gräbt er sich in den Körper: KO + Zähigkeit gegen Schwer (3) oder 1 Schaden pro Stunde, bis ein Biochemist ihn entfernt
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 3
Grauen	Unheimlich (1), Grauenhaft (3), wenn er aus einem Menschen schlüpft
Besonderheit	Schlüpft zu 1W6 aus jedem Stein. Wächst mit jedem Wirt: Nach jeder Szene, in der er fressen konnte, +2 LP
Schwäche	Kälte legt ihn still, Salzwasser tötet ihn in Sekunden. Silber wirkt wie Blei
Verhalten	Sucht Wärme und Wirte. Flieht vor Kälte. Bleibt in der Nähe dessen, aus dem er geschlüpft ist

Unterarten

Unterart	Unterschied
Zweite Häutung	Größe einer Katze, LP 8, Angriff 3 + 3, Schaden 3. Klettert.
Dritte Häutung	Unbekannt. Die Spielleitung entscheidet. Mindestens Elite, Grauenhaft (3). In Fremdkörper erreicht kein Keimling die dritte Häutung, solange die Zelle nicht alle Steine verliert.

Die Kugel über dem Moor

Handlanger · Fremde · REG-F-0309

Ein Gerät, das Auge von etwas, das nicht hier ist. Milchig leuchtend, lautlos, kalt. Sie sucht Warmes, steht drei Nächte darüber und meldet. In einer der folgenden Nächte fällt ein Stein.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Lichtblitz 2 + 2 gegen einen Angreifer in 30 m, kein Schaden: Das Ziel ist eine Runde geblendet, −2 Würfel. Bei Berührung Entladung 2 + 2, Schaden 2, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 1 / 5. In der Luft nur mit Fernwaffen zu treffen
Grauen	Unheimlich (1). Wer einen Keimling aus einem Stein schlüpfen sieht, würfelt nach dem Bedrohungsatlas
Besonderheit	Steht sie drei Nächte über etwas Warmem, fällt in einer der nächsten sechs Nächte ein Stein mit 1W6 Keimlingen. Sie schwebt lautlos und schneller als ein Auto. Wird sie zerstört, kommt nach etwa sechs Wochen eine neue, größere: +2 LP
Schwäche	Kälte. Unter −5 °C liegt sie matt am Boden, bis es taut. Rettungsdecken machen Warmes für sie unsichtbar. Silber und Salz wirken nicht
Verhalten	Kommt in der Dämmerung, geht vor Sonnenaufgang. Sucht Warmes, das bleibt: Herden, Zelte, Hochsitze, Messtrupps. Weicht aus, flieht nicht. Wehrt sich nur bei Beschuss oder Berührung

Der Pilot

Elite · Fremde

Ein Wesen, das mit einem Fahrzeug abgestürzt ist, verletzt, allein, in einer Welt, die es nicht versteht. Intelligent, ausgebildet, und es hat Angst. Etwas kleiner als ein Mensch, in einem Anzug, der sich wie Haut bewegt, mit einem Helm ohne Visier. Es hinkt.

Wert	Angabe
Initiative	5
Angriff	Handgerät 4 + 4, Schaden 4, Präzise, oder Lähmfeld 4 + 4 gegen alle in 5 m: KO + Zähigkeit gegen Schwer (3), sonst eine Runde handlungsunfähig
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Anzug) / 12, nach dem Absturz noch 8

Wert	Angabe
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Versteht nach einer Szene genug Sprache, um einfache Sätze zu verstehen. Ein Telepath hört Bilder: einen Himmel mit zwei Sonnen, einen Ruf, ein Warten
Schwäche	Die Atmosphäre schadet ihm: Jede Stunde ohne Helm 1 Schaden. Ein Astrobiologist kann herausfinden, was er braucht
Verhalten	Versteckt sich, beobachtet, verteidigt sich. Greift nur an, wenn er gejagt wird. Wer ihm hilft, bekommt Hilfe zurück

Söldner und Elite-Söldner

Profi und Elite · Menschen · Grey Meridian

Die Söldner von Grey Meridian: gut bewaffnet, gut ausgebildet, schlecht informiert. Die Werte stammen aus dem Grundregelwerk. Agenten von STILLWATER benutzen dieselben Werte, mit Pistole statt Sturmgewehr.

Wert	Söldner	Elite-Söldner
Initiative	3	4
Angriff	Sturmgewehr 3 + 3, Schaden 4, Automatisch	Karabiner 4 + 4, Schaden 4, Präzise
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Schutzweste) / 9	3 / 3 (Kampfanzug) / 12
Besonderheit	Zieht sich zurück, wenn der Anführer fällt	Einmal pro Kampf eine Schockgranate (Schaden 3, Fläche 5, Betäubend)

Callum Ferris

Einsatzleiter von Grey Meridian · Menschen

Mitte vierzig, ehemaliger Fallschirmjäger, graue Schläfen, eine Lederjacke, die ihm zu groß geworden ist. Er spricht leise und meint, was er sagt. Er arbeitet für jeden, der zahlt, und er hat angefangen, das unanständig zu finden. Er ist der Gegner, mit dem man reden kann.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Karabiner 4 + 4, Schaden 4, Präzise, oder Pistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Kampfanzug) / 12
Fertigkeiten	Taktik 4 + 3, Verhandeln 3 + 3, Menschenkenntnis 3 + 3
Besonderheit	Solange er steht, ziehen sich seine Söldner nicht zurück. Hat die Zelle einen seiner Leute gerettet, schießt er nicht als Erster
Verhalten	Erfüllt den Auftrag, ohne mehr zu töten als nötig. Wechselt die Seite nur, wenn er weiß, was in der Kiste ist

Dana Whitlock

Special Agent, STILLWATER · Menschen

Anfang vierzig, kurzes Haar, Laufschuhe zum Hosenanzug, Deutsch mit Akzent. Sie kommt aus der Außenstelle in Boston und berichtet an Raymond Cole. Sie ist schnell, höflich und hart, und sie glaubt, dass Amerika ein Recht auf das hat, was vom Himmel fällt. Schlüsselkopf des Plans „Das Wrack“.

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Pistole 4 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 (Schutzweste) / 11
Fertigkeiten	Verhandeln 4 + 3, Täuschung 3 + 3, Heimlichkeit 3 + 2
Besonderheit	Hat Zugriff auf Satellitenbilder der US-Regierung: Einmal pro Mission weiß sie, wo die Zelle in der letzten Nacht war
Schwäche	Neugier. Sie will wissen, was der Pilot ist, mehr als sie es haben will
Verhalten	Verhandelt zuerst, droht dann, schießt zuletzt. Hält Abmachungen, solange die andere Seite sie hält

Maurits van der Hoeven

Der Sammler · Menschen

66 Jahre alt, Erbe eines Wasserbauunternehmens, groß, hager, Leinenanzug, Lesebrille an einer Kette. Er sammelt seit 1984 Meteoriten, „alles, was vom Himmel fällt“. Er lebt im Huis te Velde, einem Wasserschloss bei Winterswijk. Er ist höflich, gebildet, kunstsinnig und ohne jede Grenze, und er weiß genau, wer die Zelle ist. Schlüsselkopf des Plans „Die Sammlung“. Werte nach dem Sammler aus dem Bedrohungsatlas.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Der Splitter der Tunguska-Scherbe (siehe unten), sonst Pistole 3 + 3, Schaden 3

Wert	Angabe
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Überzeugen, Täuschung	5 + 4
Besonderheit	Hat immer 2W6 Söldner, 1 Elite-Söldner und Wachsysteme. Bietet jedem Agenten ein Angebot aus der Tabelle „Die Köder der anderen“ (Spielleiterbuch)
Schwäche	Seine Sammlung. Wer ein Stück zerstört, das er liebt, bringt ihn aus der Fassung: −2 Würfel für eine Szene
Verhalten	Besitzt, sammelt, verteidigt. Kämpft nicht selbst. Wird er in die Enge getrieben, benutzt er ein Stück aus seiner Sammlung, ohne zu wissen, was es tut

Der Splitter. Ein Stück der Tunguska-Scherbe aus dem Kapitel „Artefakte“ des Spielleiterbuchs, so groß wie ein Daumen, gekauft von Abteilung 13. Es gelten die Werte der Scherbe: Sie betreibt jedes elektrische Gerät, an das sie angeschlossen wird, ohne Grenze, und erwärmt sich bei jeder Nutzung. Nach dem dritten Einsatz in einer Mission verursacht sie 2 Schaden bei ihrem Träger, Rüstung zählt nicht. Gefahr 💀💀💀💀💀. Abteilung 13 will ihre Stücke zurück.

Die Pläne

Beide Pläne folgen der Grundregel des Spielleiterbuchs und den Erweiterungen aus „Die anderen Dienste“. Die Spielleitung würfelt nach jeder Mission für beide, sobald sie im Spiel sind: „Die Sammlung“ ab Mission 1, „Das Wrack“ ab Mission 5.

Der Plan: „Die Sammlung“

Merkmal	Angabe
Organisation	Maurits van der Hoeven und die Stichting Hemelsteen
Art	Sammler
Stärke	3
Wissen	2
Plan	„Die Sammlung“, Startwert 💀💀💀💀💀
Schlüsselkopf	Maurits van der Hoeven

Stufe	Was geschieht
💀💀💀💀💀	Van der Hoeven kauft Meteoriten wie immer. Die Sternsteine sind für ihn eine Sammlung unter vielen.
💀💀💀💀💀	Er hat die ersten neun Sternsteine. Er hat bemerkt, dass sie in der Wärme ticken, und lässt sich Kühlvitrinen bauen. *Spur:* Ein Holländer im Range Rover hat Többen 5.000 € für den Tank geboten.
💀💀💀💀💀	Die Stichting kauft systematisch. Grey Meridian sammelt Steine bei Käufern ein, im Forum antwortet „hemelsteen“ auf jeden Beitrag. *Spur:* Eine Visitenkarte der Stichting Hemelsteen in einem Schafstall.
💀💀💀💀💀	Van der Hoeven hat mehr als dreißig Steine und will alles, was mit ihnen zu tun hat. *Spur:* Ein Boot mit Tauchern sucht jeden Tag dieselbe Sandbank im Watt ab.
💀💀💀💀💀	Er hat den Piloten oder ist kurz davor, und er lässt ein Gewölbe unter der Gräfte umbauen. *Spur:* Eine Einladung zur Nacht der Sternschnuppen, schwarzes Papier mit Goldrand.
💀💀💀💀💀	Die Sammlung ist vollständig: alle offenen Steine, der Pilot, ein Teil des Wracks. Van der Hoeven zeigt sie in der Nacht der Sternschnuppen seinen Gästen. *Spur:* In einer Vitrine im Huis te Velde tickt es, und 120 Gäste stehen davor.

Wie er reagiert. Van der Hoeven hat Wissen 2. Er merkt nicht, welche Zelle ihm schadet. Verliert sein Plan einen Totenkopf, bietet er mehr Geld, lädt mehr Händler ein und schickt Grey Meridian mit größeren Lastwagen.

Steine. Für jeden Totenkopf, den „Die Sammlung“ ab Mission 3 dazugewinnt, wandern zwei der offenen Steine zu van der Hoeven.

Nach dem fünften Totenkopf. Erreicht der Plan vor Mission 11 fünf Totenköpfe, eröffnet der Rat eine Schwarze Akte. Mission 11 findet trotzdem statt, aber van der Hoeven hat zwei Elite-Söldner und alle Wachen wissen, wer kommt.

Verbindung. Bei 💀💀💀💀💀 gewinnt „Der große Stein“ (Der Abend) einen Totenkopf. Van der Hoeven bietet auf einer Versteigerung des Abends für Steine, die er nicht bekommen hat, und bringt Geld in den Markt.

Der Plan: „Das Wrack“

Merkmal	Angabe
Organisation	STILLWATER
Art	Fremde Dienste

Merkmal	Angabe
Stärke	4
Wissen	3
Plan	„Das Wrack“, Startwert 💀 💀 💀 💀 💀 in Mission 5
Schlüsselkopf	Dana Whitlock

Stufe	Was geschieht
💀 💀 💀 💀 💀	STILLWATER sieht den Lichtblitz auf einem Satellitenbild und schickt Whitlock. *Spur:* Amerikaner im Gasthof „Zum Moorkrug“, die sich als Unfallermittler ausgeben.
💀 💀 💀 💀 💀	Grey Meridian sperrt den Wald und legt Planen über den Krater. *Spur:* Schilder „Kampfmittelräumung“ von einer Firma, die es nicht gibt.
💀 💀 💀 💀 💀	Das Wrack ist geborgen und in Antwerpen. STILLWATER sucht den Piloten. *Spur:* Frachtpapiere nach Baltimore, Empfänger „National Atmospheric Data Center“.
💀 💀 💀 💀 💀	Das Wrack ist verladen. STILLWATER bereitet einen Zugriff auf den Piloten vor. *Spur:* Ein Hubschrauber, der auf keinem Flugplan steht, über dem Achterhoek.
💀 💀 💀 💀 💀	STILLWATER hat das Wrack und den Piloten. Beide sind auf dem Weg nach Maryland. *Spur:* Eine Leerstelle: Whitlock antwortet nicht mehr.

W6	Gegenzug
1 bis 2	Whitlock schickt der Zelle ein Satellitenbild des Hofs, auf dem einer der Agenten wohnt. Ohne Text.
3 bis 4	Ein Kontakt der Zelle, der Förster Lögering, die Schäferin Bruns oder die Tierärztin Wübbels, bekommt Besuch von zwei höflichen Amerikanern und spricht danach nicht mehr mit der Zelle.
5 bis 6	STILLWATER bietet einem Agenten den Köder aus dem Dossier in „Die anderen Dienste“ an: ein neues Leben in Amerika, mit echten Papieren.

Nach dem fünften Totenkopf. STILLWATER hat, was es wollte. Mission 12 findet dann nicht am Krater statt, sondern auf einem Militärflugplatz, auf dem eine Maschine nach Westen wartet, und die Zelle hat eine Nacht.

Verbindung. Bei 💀 💀 💀 💀 💀 gewinnt „Ein eigener Seeker“ (STILLWATER) einen Totenkopf. Elaine Mercer hat ein Wesen von einem anderen Himmel in Maryland und glaubt jetzt, dass ihr Programm alles erreichen kann.

Die Missionen auf einen Blick

Die Zeitangaben sind Vorschläge. Wichtig ist nur die Reihenfolge der Akte, und dass die Kampagne vor dem 1. September 2026 endet, wenn die Zelle danach Die Tür spielt.

Nr.	Mission	Akte	Zeitpunkt	Handouts
1	**Röntgenbild**	Grau	23. Februar 2026	1, 2, 3
2	**Die letzte Frostnacht**	Weiß, wird grau	Nacht zum 2. März	keine
3	**Einundvierzig**	Grau	Mitte März	4
4	**Schrott**	Rot	Nacht zum 15. April	keine
5	**Lichtblitz**	Grau, wird rot	26. bis 28. April	5
6	**Treibjagd**	Rot	Nacht zum 3. Mai	keine
7	**Die Kette**	Grau	Anfang Juni	6, 7
8	**Talsperre**	Grau	Mitte Juli	keine
9	**Hafen**	Rot	Nacht zum 28. Juli	8
10	**Der Kunde**	Grau	Anfang August	keine
11	**Die Sammlung**	Rot	Nacht zum 13. August	keine
12	**Nach Hause**	Schwarz	Nacht zum 24. August	keine

Die Handouts

Die Spielleitung teilt ein Handout aus, wenn die Zelle den Hinweis findet, nicht vorher. Die folgenden Seiten dürfen für den eigenen Tisch kopiert werden.

HANDOUT 1: RÖNTGENBEFUND, TIERARZTPRAXIS DR. WÜBBELS, MEPPEN

Patient: Rex, Deutscher Schäferhund, Rüde, 9 J. Halter: H. Többen, Twist.

Vorstellung 20.02.2026, 16.40 Uhr. Anorexie seit ca. 3 Wochen, Apathie. Palpation: derbe, warme Umfangsvermehrung im kranialen Abdomen, verschieblich.

Rö. 1 (16.52 Uhr): rundlicher Fremdkörper im Magen, ca. 3 cm, Dichte auffällig hoch. Daneben drei längliche Verschattungen, je ca. 2 cm.

Rö. 2 (17.04 Uhr): Fremdkörper unverändert. Die drei Verschattungen liegen kaudal davon. Lageveränderung in 12 Minuten.

Empfehlung: Laparotomie, sofort. Halter lehnt ab. Bar bezahlt.

Notiz: Halter sagt, der Stein sei vom Himmel gefallen. Hat gelacht. Ich nicht.

HANDOUT 2: TÖBBENS HEFT „STERNSTEINE“, LETZTE SEITE

41 / 14.11.2025 / 85 € / fdegraaf_utrecht / NL / „mit Gutachten“

40 / 02.10.2025 / 60 € / k.wisniewski / PL

39 / 21.08.2025 / 90 € / astro_collect_lx / PT / „zwei Stück wollte er, nur einen gegeben“

38 / 30.06.2025 / 45 € / meteorfreund72 / DE

37 / 11.04.2025 / 70 € / jvh_brugge / BE

36 / 03.02.2025 / 40 € / s.lindqvist / SE / „Porto teuer“

Unten, mit anderem Stift: Tank 64. Rente.

HANDOUT 3: BEFUND, KOPIE OHNE BRIEFKOPF

Mineralogische Bestimmung. Proben: 11 Stück, Fundort Bourtanger Moor bei Twist (D).

Makroskopisch: dunkle Schmelzkruste, Bruchfläche feinkörnig, hohe Dichte.

Befund: Steinmeteorit, gewöhnlicher Chondrit. Inert.

Drei Proben werden zur weiteren Untersuchung einbehalten. Acht Proben zurück an den Finder.

Bern, 14. Oktober 1998. Unterschrift unleserlich.

HANDOUT 4: FORUMBEITRAG, METEORITE COLLECTORS BOARD

fdegraaf_utrecht schrieb, 06.03.2026, 22.14 Uhr:

Can a chondrite tick? Mine does. Every 40 seconds. Bought from a seller in Emsland last November, with a Swiss certificate. It sits in my cabinet above the radiator. My cat Pim has not left the cabinet for three days. Photo attached. Any ideas? I taught physics for 35 years and I have none.

Antwort von hemelsteen, 06.03.2026, 22.31 Uhr:

Dear madam, I will buy this stone for 1,500 euros, for scientific purposes. Please send me a private message.

HANDOUT 5: FOTO DES FÖRSTERS, 26.04.2026, 7.15 UHR

Ein Foto auf einem Handy, Zeitstempel unten rechts. Sandiger Boden an einem Grabenrand, Kiefernnadeln. Drei Fußabdrücke hintereinander, schmal, länger als eine Kinderhand, mit einer eckigen Ferse. Der mittlere tiefer als die anderen: Wer das war, hat ein Bein geschont. Daneben, zum Vergleich, ein Feuerzeug.

HANDOUT 6: FOTO DES WATTFÜHRERS, „DE KETTING“

Ein Foto bei Nacht vom Deich, lange belichtet. Über einer Sandbank stehen fünf Lichter in einer Reihe, milchig, gleich groß, gleich weit voneinander. Auf dem Wasser darunter kein Spiegelbild. Rückseite, mit Kugelschreiber: „Schiermonnikoog, 2. Mai 2026. Seit 2004. Seehunde weg.“

HANDOUT 7: LIEFERSCHEIN, AUF DEM KUTTER GEFUNDEN

Lieferschein Nr. 2026-117. Absender: Grey Meridian Ltd., Rotterdam Office.

Empfänger: Huis te Velde, z. Hd. Stichting Hemelsteen, Winterswijk.

Inhalt: 30 Stück „mineralogische Proben, Watt“, gekühlt zu lagern.

Vermerk: „Kühlkette einhalten. Auftraggeber sehr deutlich.“

HANDOUT 8: EINLADUNG

Schwarzes Büttenpapier, Goldrand, ohne Absender.

Huis te Velde. Nacht der Sternschnuppen.

12. August. Kommen Sie, wenn es dunkel wird.

Was vom Himmel fällt, gehört dem, der hinsieht.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Fremdkörper, Kampagne

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

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

© 2026 David Ger