

O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network



DIE TÜR

KLASSENBUCH

von David Ger

Inhalt

Die Tür: Einführung.....	3
Die Tür	4
Worum es geht	4
Die Parteien	4
Die drei Zeiger	4
Das Entscheidungsbuch.....	4
Aufbau der Kampagne	5
Akt I: Der Dienst.....	6
Mission 1: Das Haus am Stausee	7
Mission 2: Kupfer	7
Mission 3: Die Bleikiste.....	8
Mission 4: Pflegefall	8
Mission 5: Letzter Zug	9
Mission 6: Das Klopfen	10
Akt II: Die Risse.....	12
Mission 7: Basel.....	13
Mission 8: Stollen 7	13
Mission 9: Die Stahltür	14
Mission 10: Raunacht	15
Mission 11: Der Abend	16
Mission 12: Hörer	16
Akt III: Das Muster	18
Mission 13: Die Wand.....	19
Mission 14: Das Haus ohne Nummer	19
Mission 15: Behr.....	20
Mission 16: Das Kloster	21
Mission 17: Sprechstunde	21
Mission 18: Stollen null	22
Akt IV: Die Tür	24
Die Zeiger vor der Nacht.....	25
Mission 19: Sammeln	25
Mission 20: Nordlicht	25
Mission 21: Das Kinderzimmer	26
Mission 22: Sphinx.....	26
Mission 23: Der Abend davor	27
Mission 24: Die Nacht.....	27
Nach der Tür	28

BILD FOLGT: tuer-ch0

**KAMPAGNE
DIE TÜR**

Die Tür

„Jede Tür, die wir je gesehen haben, hat jemand von dieser Seite aus geöffnet. Die nächste auch.“

Viktor Hallström, Notizbuch null, 1979

Die Tür ist die Kampagne, die jeder Baustein des Spielleiterbuchs verspricht. Sie beantwortet die Fragen, die die Bausteine offenlassen, oder sie lässt die Zelle die Antworten selbst finden. Sie führt eine Zelle von Kadetten in 24 Missionen vom ersten Einsatz bis zu einer Nacht, in der sich entscheidet, was aus O.D.I.N. wird.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Diese Kampagne setzt das gesamte Spielleiterbuch voraus: die sechs Bausteine, die Welt hinter dem Schleier, den Bedrohungsatlas, die Artefakte und die Ressourcen der Zelle. Sie berührt alle Geheimnisse der Reihe, auch die dunkelsten. Vor dem Start sollte die Runde eine Sitzung null machen, wie im Kapitel „Sicherheit am Tisch“ beschrieben, und wissen, dass geholte Kinder, Tote und Verrat eine Rolle spielen werden.

Worum es geht

Seit Februar 2026 geschehen drei Dinge, die niemand bei O.D.I.N. in Verbindung bringt:

- **Die Zahlen.** Die Zahlenstation, die 1971 in der Nacht vor der Kaskade verstummte, sendet wieder. Dieselbe Frauenstimme, dieselben Gruppen, aber rückwärts. Es ist die Stimme von Agnes Lind, der Nachtschwester von Solberg, eine der Neunzehn.
- **Die Pulse.** Unter dem Institut bei Bern klopft der Öffner alle vier Minuten, im Takt, den die Nordlicht-Sonde 1977 gemessen hat. Der Abstand wird kürzer.
- **Die Uhr.** Die Wanduhr aus der Kantine von Nordlicht, die seit 2011 rückwärts läuft, ist schneller geworden. Sie läuft auf zehn nach zehn am Abend des 14. Februar 1977 zu.

Wer die drei Kurven übereinanderlegt, sieht, dass sie sich in einer einzigen Nacht treffen: **am 14. Februar 2027, um 22:10 Uhr**, fünfzig Jahre nach Nordlicht. In dieser Nacht werden alle Türen gleichzeitig offen stehen: Holloways Tür in Wales, der Öffner in Bern, Sanders Praxis, die Stillen unter den Horten. Und alle, die drüben warten, werden durchkommen können. Oder alle, die hier sind, hinübergehen.

Wer das will, wer es verhindern will und wer es nicht weiß, erzählt diese Kampagne.

Die Parteien

Wer	Was er will	Was er dafür tut
Der Rat, Prometheus	Die Nacht kontrollieren. Der Öffner soll die anderen Türen überlagern, damit nur eine offen ist: die eigene.	Lässt den Öffner schneller klopfen, fordert mehr Nexus-Kristalle, schickt Zellen dorthin, wo andere Türen zu früh aufgehen.
Ares	Die 41, Lazarus und die Männer der Eskorte zurückholen. Mit einer Armee in Legierung und Silber hindurchgehen, wenn nötig.	Baut in Kiruna Schilde aus dem Fels, sammelt Stücke Silber, sucht Soldiers, die ihm folgen.
Kantor und die Offenen	Die Kinder befreien, die bei den Öffnungen gingen, und den Chor wieder ganz machen.	Holt Kinder aus Pflegefamilien, sammelt Psionen ohne Helm, will in der Nacht in Wales singen.
Elster und die Stiftung	Dass keine Öffnung mehr stattfindet. Dass die Tür zu bleibt.	Kauft Nexus-Kristalle, schickt Kuriere, sucht Verbündete im Operativen Zweig.

Wer	Was er will	Was er dafür tut
Dr. Sander	Dass die Kinder, die drüben warten, heimkommen. Hanna zuerst.	Hält Sprechstunde. Vergibt Termine. Ruft mit Agnes Linds Stimme.
Die Stimme	Das weiß niemand. Die Kampagne gibt Hinweise, keine Antwort.	Antwortet, wenn man ruft. Und seit 2026 ruft jemand sehr laut.

Dazu kommen die Organisationen aus dem Kapitel „Die Welt hinter dem Schleier“. STILLWATER, Abteilung 13, der Abend und Morrow Biologics wittern, dass etwas geschieht, und wollen ihren Teil.

Die drei Zeiger

Die Kampagne hat ein eigenes Werkzeug: **die drei Zeiger**. Jeder Zeiger steht für eine der drei Kurven und hat zwölf Felder. Die Spielleitung führt sie offen oder verdeckt, wie sie mag.

Zeiger	Steht für	Steigt, wenn	Sinkt, wenn
Die Zahlen	Agnes Linds Sendung, Sanders Ruf	Die Zelle Kinder nicht rettet, Sanders Praxis nicht findet, die Zahlenstation ignoriert	Die Zelle Hinweise der Zahlen entschlüsselt, Sander einen Namen gibt, Agnes antwortet
Die Pulse	Der Öffner in Bern, der Rat	Nexus-Kristalle beim Rat ankommen, das Institut unbehelligt bleibt	Die Zelle Kristalle abfängt, die Forschungsleitung auf ihre Seite bringt, Wendland findet
Die Uhr	Nordlicht, die 41, Ares	Ares Silber und Soldiers sammelt, Nordlichtsteine in seine Hände fallen	Die Zelle mit den 41 spricht, Nordlichtsteine ins Kollegium bringt, Ares aufhält

REGEL: DIE ZEIGER

Nach jeder Mission rückt jeder Zeiger um 1 vor. Die Mission selbst sagt, ob ein Zeiger zusätzlich steigt oder sinkt, je nachdem, was die Zelle getan hat.

Erreicht ein Zeiger 12, bevor die Kampagne ihr Finale erreicht, geschieht, was bei diesem Zeiger im Kapitel „Akt IV“ steht: Die Partei dahinter ist stärker in der letzten Nacht.

Am Ende der Kampagne bestimmen die drei Zeiger, welche Türen in der Nacht vom 14. Februar offen sind und wie weit. Ein Zeiger unter 6 bedeutet: Diese Tür ist geschlossen, oder fast.

Die Zeiger laufen neben den Totenköpfen der Organisationen aus dem Weltkapitel. Beide Werkzeuge ergänzen sich: Die Totenköpfe zeigen, wie weit die anderen sind, die Zeiger, wie nah die Nacht ist.

Das Entscheidungsbuch

Die Kampagne endet nicht mit einem festen Ende. Sie endet mit den Entscheidungen, die die Zelle unterwegs trifft. Die Spielleitung führt dafür ein **Entscheidungsbuch**: eine Liste, in die sie nach bestimmten Missionen einträgt, was die Zelle gewählt hat. Jede Mission sagt, welche Entscheidung sie ins Buch schreibt.

Die Entscheidungen fallen in vier Richtungen, die den vier Enden aus dem Kapitel „Kampagnen führen“ entsprechen:

Richtung	Die Zelle neigt dazu ...
Schließen	... Türen zu schließen, Öffnungen zu verhindern, Kristalle zu vernichten.
Öffnen	... hinüberzugehen, zu holen, zu antworten.
Übernehmen	... die Wahrheit dem Rat entgegenzuhalten und O.D.I.N. zu verändern.
Bewachen	... zu schweigen, zu schützen und zu bleiben, was O.D.I.N. ist.

Am Ende von Akt III zählt die Spielleitung, welche Richtung am häufigsten eingetragen ist. Das bestimmt, mit welchen Verbündeten die Zelle in Akt IV geht und welche Tür sie erreicht. Das Ende selbst entscheidet die Zelle in der letzten Nacht.

Aufbau der Kampagne

Akt	Missionen	Zeitraum	Was geschieht
I. Der Dienst	1 bis 6	September bis Oktober 2026	Die Zelle lernt O.D.I.N. kennen. Normale Missionen mit wechselnden Ursprüngen. Am Ende sieht sie zum ersten Mal, dass drei Dinge auf dieselbe Nacht zulaufen.
II. Die Risse	7 bis 12	November bis Dezember 2026	Die Zelle stößt auf die Geheimnisse der Zweige. Fäden führen nach innen. Organisationen machen Angebote.
III. Das Muster	13 bis 18	Januar 2027	Die Zelle erkennt, dass O.D.I.N. ruft. Sie findet Hallströms Wand, Sanders Praxis, Wendlands Stolten. Der Rat bemerkt sie.
IV. Die Tür	19 bis 24	Februar 2027	Die Zelle wählt eine Seite, sammelt Verbündete und geht in die Nacht vom 14. Februar.

Aufbau einer Mission

Jede Mission in diesem Buch hat denselben Aufbau, nach dem Kapitel „Akten bauen“:

- **Kopf:** Aktenfarbe, Ursprung aus dem Bedrohungsatlas, Geheimnis, das sie berührt, Klasse, die im Mittelpunkt steht.

- **Worum es geht:** die Wahrheit hinter der Akte.
- **Briefing:** was der Führungsoffizier sagt.
- **Knoten:** Orte, Menschen, Dokumente mit Hinweisen. Mindestens drei Hinweise für jede Schlussfolgerung.
- **Konfrontation:** wie die Mission ihren Höhepunkt findet.
- **Nachspiel:** was bleibt, wie die Zeiger sich bewegen, was ins Entscheidungsbuch kommt, und der Faden zur nächsten Mission.

Die Missionen sind so geschrieben, dass sie mit jeder Zusammensetzung der Zelle funktionieren. Wo eine Klasse im Mittelpunkt steht, gibt es einen Hinweis oder eine Lösung, die nur sie findet. Fehlt die Klasse, gibt es einen anderen Weg.

Die Zelle

Die Kampagne beginnt mit Kadetten. Gut geeignet ist eine Zelle aus drei bis fünf Charakteren verschiedener Klassen. Die Beispielcharaktere der Klassenbücher können verwendet werden. Sie bringen eigene Fäden mit, die die Kampagne aufgreift: Echo und der Seeker, Folio und die Zeile, die er in der ersten Nacht hörte, Brandt und das Funkgerät, Kuckuck und Elster, Viola und die achtzehnte Stimme, Raven und die grüne Tür.

Der Führungsoffizier der Zelle heißt in dieser Kampagne **Konrad Behr**. Er ist Mitte fünfzig, ehemaliger Soldier, spricht wenig und trinkt Tee aus einer Thermoskanne. Er ist ehrlich zu seiner Zelle, soweit er darf. Was er nicht darf, erfährt die Zelle in Akt III. Wer lieber einen Führungsoffizier aus der Tabelle in „Kampagnen führen“ würfelt, kann das tun.

BILD FOLGT: tuer-ch1

**AKT I
DER DIENST**

Akt I: Der Dienst

„Die ersten Akten sind die wichtigsten. Nicht wegen dem, was drinsteht. Wegen dem, was ihr euch angewöhnt.“

Konrad Behr, Führungsoffizier

Im ersten Akt ist die Zelle neu. Sie lernt die Organisation kennen, ihren Führungsoffizier, die Horte, die Regeln. Die sechs Missionen haben verschiedene Ursprünge, damit die Spieler nie wissen, was hinter der nächsten Akte steckt. Aber jede enthält eine kleine Spur zu den drei Zeigern. In Mission 6 sieht die Zelle zum ersten Mal, dass alle Spuren auf dieselbe Nacht zeigen.

Zeitraum: September bis Oktober 2026. **Ziel des Aktes:** Vertrauen aufbauen, die Welt zeigen, die Zeiger einführen. **Ton:** Ermittlung, Grusel, noch keine Verschwörung.

Mission 1: Das Haus am Stausee

Graue Akte • **Ursprung:** die Toten • **Geheimnis:** keines, nur ein Faden • **Im Mittelpunkt:** alle

Die erste Mission ist das Einstiegsszenario aus dem Anhang des Spielleiterbuchs. Es bleibt unverändert, mit einer Ergänzung im Nachspiel.

Ergänzung für die Kampagne. Wenn die Zelle im Seegrund den Kristall findet oder die Glocke der versunkenen Kirche untersucht, findet sie am Klöppel einen Zettel in einer Kapsel aus Messing, wie man sie früher in Rohrpostanlagen verwendete. Darauf stehen fünf Gruppen aus fünf Ziffern. Der Führungsoffizier schickt ihn an die Registratur. Die Antwort kommt drei Wochen später, in Mission 4: Die Zahlen stammen von einer Zahlenstation, die 1971 verstummte und seit Februar wieder sendet.

Zeiger: Die Zahlen +1, wenn die Zelle die Glocke nicht untersucht hat. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle Martha Kellner die Wahrheit gesagt (Schließen), mit Gewalt vertrieben (Bewachen) oder den Kristall behalten wollen (Öffnen)?

Mission 2: Kupfer

Graue Akte • **Ursprung:** das Fremde • **Geheimnis:** die Zahlen • **Im Mittelpunkt:** Scientist, Engineer, Physicist

Worum es geht

In einem Hochhaus am Rand von Rotterdam klagen die Bewohner seit Wochen über einen Geruch nach Kupfer, über Kinder mit einem gleichmäßigen Ausschlag auf den Armen und über ein Summen in den Wasserleitungen. Die Hausverwaltung hat einen Klempner geschickt. Er ist nicht zurückgekommen.

Im Keller wächst eine **Kolonie** (Bedrohungsatlas). Ihre Zellen stammen aus einem Meteoritensplitter, den ein Hausmeister vor zwanzig Jahren auf einem Feld fand und als Briefbeschwerer benutzte. Als der Hausmeister im Frühjahr starb, landete der Splitter mit seinem Nachlass im Keller, neben der Warmwasseranlage. Die Wärme hat ihn geweckt.

Die Kolonie ist keine Bedrohung durch Bosheit. Sie wächst. Aber sie tut noch etwas: Sie sendet. Seit Februar empfängt sie ein Signal, und sie antwortet in ihrem eigenen Rhythmus. Das Summen in den Leitungen ist ihre Antwort.

Briefing

„Rotterdam. Ein Hochhaus, 140 Wohnungen, ein vermisster Klempner und ein Gesundheitsamt, das nichts findet. Die niederländischen

Kollegen sagen, wir sollen es uns ansehen, bevor sie das Haus räumen müssen. Nehmt Atemgeräte mit.“

Spesen: 2.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Sinnvolle Ausrüstung:** Atemgeräte, Kryobox, Wärmebildkamera. Behr erwähnt sie nicht alle.

Knoten

Die Bewohner. Eine Mutter mit einem Kind mit Ausschlag, ein alter Mann, der das Summen „wie Morsezeichen“ nennt, die Hausmeisterin, die neu ist.

- **Hinweis:** Das Summen kommt nachts, immer um drei Uhr, und dauert vierzig Minuten. (führt zur Sendung)
- **Hinweis:** Der alte Mann hat es aufgenommen, auf seinem Handy. (führt zum Physicist oder Cryptanalyst)

Die Wasserleitungen. Proben aus drei Wohnungen.

- **Hinweis:** Ein Scientist findet Zellen, die sich organisieren, und unbekannte Moleküle. Ein Kristalldetektor schlägt nicht an. (Ursprung: das Fremde)
- **Hinweis:** Die Konzentration steigt, je tiefer die Wohnung liegt. (führt zum Keller)

Der Nachlass des Hausmeisters. Kartons im Kellerabteil, eine Liste bei der Hausverwaltung.

- **Hinweis:** Ein Eintrag in seinem Notizbuch: „Stein vom Feld bei Den Helder, 2006, warm.“ (führt zum Kern)
- **Hinweis:** Fotos seines Schreibtischs mit dem Stein darauf, daneben eine Topfpflanze, die auf den Fotos jedes Jahr größer und seltsamer wird. (Ursprung und Wachstum)

Der Keller. Hinter einer Stahltür, die seit Wochen niemand öffnet. Warm, feucht, an den Rohren blasse Fäden.

- Hier liegt der Kern: der Splitter, überwachsen von Gewebe, und der vermisste Klempner als **Wirt**.

Konfrontation

Die Kolonie verteidigt ihren Kern mit Gewebe und dem Wirt. Kälte legt sie still, Feuer richtet doppelten Schaden an. Die Zelle muss den Kern vereisen oder verbrennen, ohne das Haus in Brand zu setzen. Ein Engineer kann die Warmwasseranlage abschalten und die Kälte hereinlassen, ein Scientist die Kolonie mit Flüssigstickstoff aus einem Labor der Universität stilllegen.

Der Klempner lebt noch. Wer die Kolonie stilllegt, bevor sie ihn ganz besetzt, rettet ihn. Er erinnert sich an einen Traum, in dem eine Frau Zahlen las.

Nachspiel

Die Aufnahme des alten Mannes, von einem Physicist oder Cryptanalyst ausgewertet, enthält unter dem Summen der Kolonie ein zweites Signal: dieselben Zahlengruppen wie auf dem Zettel aus der Glocke, auf einer Frequenz, die nur nachts um drei Uhr zu empfangen ist.

Was bleibt: Eine Probe „Unbekannt“ für einen Prototyp, +1 Kontamination. Ein geretteter Klempner. Vertrauen +1, wenn das Haus nicht geräumt werden musste. **Zeiger:** Die Zahlen –1, wenn die Zelle das zweite Signal findet. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle die Kolonie vollständig vernichtet (Schließen) oder eine lebende Probe ins Institut gebracht (Öffnen)?

Faden: Die Probe landet im Kühlhaus in Bern. Die Hüterin bedankt sich schriftlich und schreibt dazu, die Probe habe in der ersten Nacht im Kühlhaus „im Takt“ gezuckt. Alle vier Minuten.

Mission 3: Die Bleikiste

Rote Akte • Ursprung: die Menschen • Geheimnis: die Uhr •
Im Mittelpunkt: Soldat, Agent

Worum es geht

Ein Sammler in Hamburg hat beim Abend einen Stein gekauft, einen Kristall aus einem Nachlass in Tromsø. Es ist ein **Nordlichtstein**, einer der 212 aus dem Archiv von 1977, der vor Jahrzehnten gestohlen wurde. Er soll mit dem Nachtzug von Hamburg nach Wien reisen, in einer Bleikiste, bewacht von einem Team von **Grey Meridian**. Das Kollegium will ihn zurück. Ein zweites Team will ihn auch: Männer, die niemand kennt und die sehr gut ausgebildet sind. Sie gehören zu Ares.

Briefing

„Das Kollegium hat einen Stein verloren, vor vierzig Jahren. Er ist heute Nacht in einem Zug, und wir wollen ihn wiederhaben, bevor er in Wien in einem Tresor verschwindet. Ihr steigt in Hamburg zu. Ihr habt bis Nürnberg. Keine Schüsse im Zug. Und keine Polizei.“

Spesen: 10.000 €. **Präsenz:** Stufe 5. **Anfordern:** Behr genehmigt Seltenes ohne Wartezeit, weil es eine Rote Akte ist.

Knoten

Der Bahnhof Hamburg. Das Team von Grey Meridian steigt ein: vier Operatoren, ein Teamleiter, eine Frau vom Abend mit einem Aktenkoffer.

- **Hinweis:** Die Kiste ist in einem Abteil im Schlafwagen, nicht im Gepäckwagen. (Ort)
- **Hinweis:** Einer der Operatoren trägt eine Armschiene aus mattem Metall unter dem Ärmel. Ein Soldat erkennt Aschesilber. (Ares)

Der Zug. Neun Wagen, ein Speisewagen, ein Schaffner, der alles sieht.

- **Hinweis:** Zwei Männer im Speisewagen trinken nur Wasser und schauen nie auf ihr Handy. Sie haben militärische Haltung und denselben Haarschnitt. (das zweite Team)
- **Hinweis:** Der Schaffner erzählt, dass ein Fahrgast bei ihm eine Fahrkarte für einen Zug gekauft hat, der „gestern“ fuhr. (ein Hinweis auf das Verschobene, der nichts mit der Mission zu tun hat, und einen Faden für später)

Die Kiste. Blei, versiegelt, warm. Wer sein Ohr daran legt, hört Norwegisch.

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg hört im Flüstern eine Männerstimme, die zählt. Ein Chronomancer sieht, wenn er sie berührt, eine Kantine mit warmen Tassen. (Nordlicht)

Konfrontation

Zwischen Hannover und Göttingen schlägt das zweite Team zu. Es will die Kiste, nicht den Kampf. Die Zelle kann sich mit Grey Meridian verbünden, gegen beide kämpfen, die Kiste vorher stehlen oder mit dem Anführer des zweiten Teams reden. Er heißt Leutnant Oskarsson, ist Schwede und trägt drei Stücke Silber. Er sagt nur: „Der General will sie heimholen. Alle 41. Ihr wisst gar nicht, was in dieser Kiste ist.“

Keine Schüsse im Zug heißt: Nahkampf, Täuschung, Betäubung, Heimlichkeit. Wer schießt, verliert Vertrauen und bekommt die Polizei.

Nachspiel

Wenn die Zelle den Stein ins Kollegium bringt, hört ein Kristallmeister im Flüstern den Namen **Gunnar Solheim**. Pendel, falls sie in der Kampagne vorkommt, erkennt die Stimme nicht. Sie war drei Jahre alt.

Was bleibt: Ein Nordlichtstein für das Kollegium, oder für einen Thaumaturgen der Zelle, wenn er ihn behalten darf (+1 Flüstern). Ein Kontakt bei Grey Meridian, wenn die Zelle fair war. Oskarsson als Name, der in Akt II wiederkommt.

Zeiger: Die Uhr +2, wenn das zweite Team den Stein bekommt. Die Uhr -1, wenn er im Kollegium landet. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle Oskarsson zugehört und ihn laufen lassen (Öffnen) oder ihn festgenommen und gemeldet (Bewachen)?

Faden: Oskarsson hat einen Zettel in der Tasche: „Kiruna, Stollen 7, Oktober.“ Ares' Name steht nicht darauf. Aber ein Soldat weiß, wer in Kiruna Schilde baut.

Mission 4: Pflegefall

Graue Akte, die rot wird • Ursprung: die Stimme • Geheimnis: der Chor • Im Mittelpunkt: Psion

Worum es geht

Dies ist die Mission, mit der das Geheimnis des Chors beginnt. Die Spielleitung sollte vorher sicher sein, dass die Runde dieses Thema will, wie im Kapitel „Sicherheit am Tisch“ besprochen.

Ein Ehepaar in einem Vorort von Kassel meldet sein Pflegekind als vermisst, aber nicht bei der Polizei. Es ruft eine Nummer an, die es nicht kennen dürfte. Das Kind, Lio, ist dreizehn. Gestern hat es das Aquarium der Nachbarn zum Kochen gebracht. Heute ist es verschwunden.

Lio ist ein **Chorkind** (Bedrohungsatlas), geöffnet mit sechs Jahren, jetzt kurz vor dem Durchbruch. Seine Pflegeeltern arbeiten für O.D.I.N., ohne es genau zu wissen, und die Nummer ist die ihres Beobachters. Lio hat Angst und ist in den Wald hinter der Siedlung gelaufen, zu einer alten Jagdhütte. Er hört seit Wochen eine Frau, die Zahlen liest. Zwei andere suchen ihn auch: eine **Hand** (Baustein Psion), die ihn

zur Manifestation in eine Klinik bringen soll, und ein **Offener**, der ihn vorher zu Kantor bringen will.

Briefing

„Kassel. Ein Pflegekind ist weg, dreizehn Jahre, und es hat vermutlich eine schlafende Gabe, die gerade aufwacht. Die Pflegeeltern haben sich an uns gewandt. Findet das Kind, bevor es sich oder andere verletzt. Und bringt es her. Ein Beobachter wartet.“

Behr sagt nicht, woher die Pflegeeltern die Nummer haben. Wer fragt, bekommt: „Das ist eine gute Frage. Stellt sie nicht mir.“

Knoten

Die Pflegeeltern. Liebevoll, verängstigt, gut vorbereitet. Zu gut.

- **Hinweis:** Sie haben einen Ordner mit Berichten über Lio, Kopien davon, jeden Monat einer, adressiert an eine Stiftung in Zürich. (Kinderzimmer)
- **Hinweis:** Lio hat eine kleine Narbe hinter dem Ohr, sagt die Mutter, „seit einem Unfall als Kleinkind, bevor er zu uns kam“. Ein Psion der Zelle hat dieselbe. (Öffnung)

Die Nachbarn und das Aquarium. Das Wasser hat gekocht, die Fische schwimmen noch darin, tot, in einem Kreis.

- **Hinweis:** Die Nachbarin hat Lio am Abend summen hören, eine Melodie, die sie nicht kennt. Ein Psion kennt sie. (Stimme)

Der Wald. Spuren, verbrannte Äste, ein Weg zur Jagdhütte.

- **Hinweis:** Zwei Fährten neben Lios: Stiefel mit gutem Profil (die Hand) und Turnschuhe (der Offene).

Die Jagdhütte. Lio sitzt darin, die Laternen um die Hütte flackern.

Konfrontation

An der Hütte treffen alle aufeinander: die Zelle, die Hand, der Offene, und Lio, dessen Kraft jede Runde wirkt. Die Hand will das Kind betäuben und mitnehmen. Der Offene will es wegbringen und sagt, die Zelle wisse nicht, was O.D.I.N. mit Kindern tut. Ein Psion der Zelle hört Lio, und Lio hört ihn. Und für einen Moment hört der Psion etwas, das ihn an seine eigene Kindheit erinnert: ein weißer Raum, zwölf Menschen im Kreis.

Wie die Zelle die Szene löst, ist die erste große Wahl der Kampagne. Lio beruhigen und dem Beobachter übergeben. Lio dem Offenen überlassen. Lio verstecken und niemandem übergeben. Lio beruhigen ist eine Probe auf Telepathie oder Psychische Heilung gegen Schwer (3), mit einem Helm oder Legierung S eine Stufe leichter.

Nachspiel

Was bleibt: Ein Kind. Eine Frage, die die Zelle nicht mehr loswird. Ein Offener, der der Zelle, wenn sie ihn gehen ließ, einen Zettel mit einer Adresse in Basel gibt: „Wenn ihr wissen wollt, wer ihr seid.“ **Zeiger:** Die Zahlen +1, wenn Lio beim Beobachter landet. Die Zahlen -1, wenn die Zelle ihn schützt, ohne ihn auszuliefern. **Entscheidungsbuch:** Beobachter (Bewachen), Offener (Öffnen), versteckt (Schließen). **Vertrauen:** -1, wenn Lio nicht beim Beobachter ankommt, es sei denn, die Zelle hat eine sehr gute Erklärung.

Faden: Die Registratur antwortet auf den Zettel aus der Glocke von Mission 1: Die Zahlenstation sendet seit Februar wieder, rückwärts. Lio sagt, bevor er geht, die Frau im Radio heiße Agnes. Niemand hat ihm den Namen gesagt.

Mission 5: Letzter Zug

Graue Akte • Ursprung: die Toten • Geheimnis: die Wand • Im Mittelpunkt: Investigator, Paranormal Detective

Worum es geht

Auf einer stillgelegten Strecke im Harz hält nachts ein Zug an einem Bahnhof, an dem seit 1962 kein Zug mehr hält. Ein Wanderer hat ihn gefilmt. Seine Frau ist eingestiegen, um nachzusehen. Sie ist nicht zurückgekommen.

Die **Fahrgäste** (Bedrohungsatlas) sind die Toten eines Zugunglücks vom Dezember 1962, als ein Personenzug auf einer Brücke über einen Stausee entgleiste. Sie fahren jede Nacht die Strecke bis zur Brücke und wissen nicht, dass sie tot sind. Eine Fahrgästin ist anders: Sie weiß es. Sie heißt Greta Holm, war Sekretärin in der Registratur in Stockholm und fuhr 1962 im Auftrag Hallströms in den Harz, um ein Dorf zu besuchen, in dem Kinder im Schlaf sangen. Sie trägt eine Aktentasche mit einer Grauen Akte, die nie in Stockholm ankam.

Briefing

„Der Harz schon wieder. Ein Wanderer hat einen Geisterzug gefilmt, und das Video hat im Netz 200.000 Aufrufe. Seine Frau ist verschwunden. Findet sie, und sorgt dafür, dass das Video in einer Woche niemand mehr ernst nimmt.“

Knoten

Der Wanderer und sein Video. Er ist verzweifelt und will selbst hinein.

- **Hinweis:** Im Video ist ein Zugschild zu erkennen, eine Strecke, die es seit 1962 nicht mehr gibt. (Archiv)
- **Hinweis:** Im Fenster des dritten Wagens sieht eine Frau direkt in die Kamera, und sie hält eine Akte hoch. (Greta)

Das Archiv der Bahn, das Kreisarchiv. Ein Antiquarian oder Journalist findet es schnell.

- **Hinweis:** Das Unglück vom 21. Dezember 1962, 36 Tote, darunter eine Schwedin ohne Angehörige, deren Leiche „von der Botschaft abgeholt“ wurde. (Registratur)
- **Hinweis:** Eine Fahrkarte im Nachlass eines Opfers: Hamburg, Harz, 21.12.1962, und auf der Rückseite mit Bleistift eine Hausnummer, die fehlt. (Haus ohne Nummer, ein früher Hinweis)

Der Bahnhof bei Nacht. Um 23:40 Uhr kommt der Zug.

Der Zug. Abteile voller freundlicher Toter. Die Frau des Wanderers sitzt im zweiten Wagen und strickt. Sie hat vergessen, warum sie hier ist.

Konfrontation

Die Fahrt dauert eine Stunde bis zur Brücke. In dieser Stunde muss die Zelle die Frau des Wanderers finden, die Fahrgäste überzeugen, dass sie tot sind, oder vor der Brücke aussteigen. Greta Holm hilft, wenn man sie anspricht. Sie will nur eines: dass ihre Akte in Stockholm ankommt. „Herr Hallström wartet darauf. Er hat gesagt, es sei die wichtigste Akte dieses Jahres.“

Wer ihr sagt, dass Hallström tot ist, sieht sie weinen, und dann aussteigen, einfach so, mitten auf der Strecke. Die Akte bleibt auf dem Sitz liegen.

Nachspiel

Die Akte von 1962: Eine Graue Akte über ein Dorf im Harz, in dem 1962 Kinder im Schlaf sangen. Darin eine Liste von sieben Kindern, und bei zweien der Vermerk „vermittelt, Zürich“. Und ein Blatt in Hallströms Handschrift: „Wer holt sie? Frag nicht Marek. Frag die Druckerei.“

Was bleibt: Für einen Investigator eine offene Akte, wenn er will: „Wer hat 1962 die Kinder aus dem Harz geholt?“ Das Video wird von einem Agenten oder Journalist zu einer Werbeaktion einer Modelleisenbahnbörse. Vertrauen +1.

Zeiger: Keine Veränderung außer dem normalen Vorrücken.

Entscheidungsbuch: Hat die Zelle die Akte an die Registratur gegeben (Bewachen) oder behalten und selbst nachgeforscht (Übernehmen)?

Faden: Die Registratorin in Stockholm nimmt die Akte entgegen, falls die Zelle sie abgibt, und sieht sie lange an. Dann sagt sie: „Die hat er gesucht. Bis zum Schluss.“ Und schickt die Zelle weg, bevor sie etwas fragen kann.

Mission 6: Das Klopfen

Weißte Akte, die schwarz wird • Ursprung: die Stimme und die Maschine • Geheimnis: die Kittel • Im Mittelpunkt:

Scientist, Physicist, alle

Worum es geht

Die sechste Mission ist das Ende des ersten Aktes. Die Zelle wird mit einer harmlosen Aufgabe nach Bern geschickt: Sie soll Proben aus ihren bisherigen Missionen ins Institut bringen und an einer Schulung teilnehmen. Dabei erlebt sie das Klopfen, trifft Planck und Reyes, sieht den kleinen Riss wachsen, und am Ende einer langen Nacht legt jemand drei Kurven übereinander.

Briefing

„Eine ruhige Woche. Ihr fahrt nach Bern, liefert eure Proben ab, sitzt zwei Tage in einer Schulung über Kontamination und esst in der besten Kantine von O.D.I.N. Betrachtet es als Urlaub. Und wenn euch jemand fragt, ob ihr das Klopfen hört: Ihr hört nichts.“

Behr sagt den letzten Satz mit einem Lächeln, aber er lächelt nicht mit den Augen.

Knoten

Das Institut. Stollen, Neonlicht, Stahltüren, die Eingangshalle mit den zwei Vitrinen und dem Brief.

- **Hinweis:** Alle vier Minuten vibriert ein Glas Wasser auf dem Tisch in der Kantine, ganz leicht. Die Kittel reden weiter, als hätten sie es nicht bemerkt. (Pulse)
- **Hinweis:** Ein Psion der Zelle hört bei jedem Klopfen eine Stimme, eine dreizehnte. Ein Thaumaturg spürt seinen Kristall warm werden. (Stimme)

Das Kühlhaus. Die Hüterin nimmt die Proben entgegen, freundlich und müde.

- **Hinweis:** Die Probe aus Rotterdam hat eine eigene Kammer bekommen, „weil sie mitzählt“. Sie zuckt alle vier Minuten. (Pulse und Kolonie)
- **Hinweis:** Die Hüterin sagt, fast beiläufig: „Seit Februar zuckt alles hier im Takt. Sogar Proben, die seit 1957 still waren.“ (Umfang)

Planck und Reyes. Planck (Klassenbuch Scientist) arbeitet nachts an Ereignis 2019-44. Reyes arbeitet an Projekt Karte. Beide sind froh, mit jemandem von außen zu reden.

- **Hinweis:** Planck zeigt die Pulse: Der Abstand verkürzt sich nicht mehr gleichmäßig, sondern seit Februar schneller. Sie hat eine Kurve. (Pulse)
- **Hinweis:** Reyes zeigt die Kreise. Der Mittelpunkt liegt unter dem Institut. Er hat die Koordinaten nicht bekommen und sie trotzdem ausgerechnet. (Öffner)

Der kleine Riss. Der Hüter des kleinen Risses zeigt ihn, weil er einer Zelle etwas zeigen will, bevor es zu spät ist.

- **Hinweis:** Der Riss ist in diesem Jahr um fünf Zentimeter gewachsen. Er wächst im Takt.

Die Nacht

In der zweiten Nacht fällt im Institut für elf Minuten der Strom aus. Das Klopfen hört nicht auf. Im Dunkeln laufen die Sicherheitsleute durch die Gänge, und die Zelle ist mitten darin. Im Kühlhaus bewegen sich Proben, die sich nicht bewegen sollten. Die Kolonie aus Rotterdam versucht auszubrechen, zwei **Risslinge** fallen aus dem kleinen Riss, und im tiefsten Gang, hinter einer Tür, die offiziell zu einem Lager führt, hört jemand der Zelle Metall auf Metall schlagen, wie ein Werkzeug auf eine Maschine.

Die Zelle kann helfen, die Proben zu sichern, die Risslinge zu stellen, und dabei die Tür finden. Dahinter beginnt ein Schacht. Ein Wachmann hält sie auf, höflich, bewaffnet, nicht vom Institut: Er trägt keinen Kittel, sondern einen Anzug. Er sagt: „Dieser Bereich untersteht dem Rat.“

Die drei Kurven

Am Morgen nach der Nacht sitzt Planck mit der Zelle in der Kantine und hat drei Blätter vor sich. Auf dem ersten ihre Kurve der Pulse. Auf dem zweiten die Zahlen der Station, die die Registratur geschickt hat, mit dem Abstand der Sendungen, der ebenfalls kürzer wird. Auf dem dritten, wenn die Zelle davon erzählt hat, die Geschwindigkeit der Wanduhr aus Nordlicht, die Planck vor Monaten gemessen und nie verstanden hat.

Sie legt die Blätter übereinander. Die drei Kurven treffen sich in einem Punkt. Sie schreibt ein Datum darunter und dreht das Blatt zur Zelle.

14. Februar 2027. 22:10 Uhr.

„Fünzig Jahre nach Nordlicht“, sagt Planck. „Auf die Minute. Ich habe das niemandem gezeigt. Wenn ich es der Forschungsleitung zeige, bin ich morgen nicht mehr hier.“ Sie schiebt der Zelle die Blätter hinüber. „Ihr seid die Ersten. Macht damit, was ihr für richtig haltet.“

Nachspiel

Damit endet Akt I. Die Zelle hat eine Frage, die größer ist als jede Akte, und ein Datum.

Was bleibt: Die drei Kurven. Planck als Kontakt der Stufe 2. Das Wissen, dass der Rat einen Bereich unter dem Institut hat. **Zeiger:** Die Pulse +1, wenn die Zelle der Forschungsleitung die Kurven gibt, weil der Rat davon erfährt. Die Pulse -1, wenn sie sie Reyes gibt, der damit die Ethikkommission alarmiert. **Entscheidungsbuch:** Hat die Zelle die Kurven Behr gemeldet (Bewachen), der Ethikkommission gegeben (Übernehmen), niemandem gezeigt und selbst gesucht (Öffnen) oder vernichtet (Schließen)?

Faden zu Akt II: Wenn die Zelle nach Hause kommt, liegt im toten Briefkasten eines Charakters ein Umschlag ohne Absender. Darin ein Foto von Elster auf einer Bank am Rhein, datiert letzte Woche, und ein Satz in einer Handschrift, die ein Agent als die der Druckerei erkennt: „Ihr wisst jetzt das Datum. Wir wissen es seit Februar. Kommt nach Basel.“

BILD FOLGT: tuer-ch2

**AKT II
DIE RISSE**

Akt II: Die Risse

„**Bis jetzt habt ihr Akten bekommen. Ab jetzt werdet ihr welche finden, die niemand euch geben wollte.**“

Elster, Basel

Im zweiten Akt kennt die Zelle das Datum, und andere wissen, dass sie es kennt. Die Missionen führen sie zu den Geheimnissen der Zweige: zur Druckerei, nach Kiruna, in die Kammer in Wales, zu den Offenen und zu den Käufern der Nexus-Kristalle. Jede Partei aus der Einführung tritt auf und macht ein Angebot. Die Zelle kann nicht alle annehmen.

Zeitraum: November bis Dezember 2026. **Ziel des Aktes:** Die Parteien zeigen, die Geheimnisse anreißen, das Entscheidungsbuch füllen. **Ton:** Verschwörung, Misstrauen, moralische Entscheidungen.

REGEL: ANGEBOTE

In Akt II macht jede der fünf Parteien der Zelle ein Angebot: Elster in Mission 7, Ares in Mission 8, das Kollegium in Mission 9, Kantor in Mission 10, der Rat in Mission 12. Die Spielleitung notiert jedes Angebot und die Antwort im Entscheidungsbuch. Wer ein Angebot annimmt, hat in Akt IV einen Verbündeten. Wer alle ablehnt, hat keinen, aber auch keinen Feind, der sich betrogen fühlt.

Mission 7: Basel

Weiße Akte, die grau wird • **Ursprung:** die Menschen • **Geheimnis:** die Schatten • **Im Mittelpunkt:** Agent, Negotiator

Worum es geht

Elster hat die Zelle eingeladen, weil sie weiß, dass Planck die drei Kurven gezeigt hat. Sie will Verbündete im Zweig. Sie lebt als Renate Albers in Basel und sitzt im Stiftungsrat der Stiftung, die Nexus-Kristalle kauft, damit der Rat sie nicht bekommt. Aber die Einladung hat einen zweiten Leser: Die Hände haben den toten Briefkasten beobachtet. Und in der Stiftung ist seit einer Woche ein Buchhalter nach langer Krankheit zurück an seinem Schreibtisch. Er heißt Martin Kessler, trägt eine Krawatte mit Rentieren, und er ist nicht Kuckuck. Er ist ein **Namenloser** (Baustein Agent), der die Legende trägt, die die Druckerei nicht beerdigt hat.

Briefing

Es gibt keins. Die Zelle muss entscheiden, ob sie Behr von dem Umschlag erzählt. Tut sie es, schweigt er lange und sagt dann: „Ich habe nichts gehört. Nehmt euch zwei Tage frei. Und fahrt nicht mit dem Dienstwagen.“

Knoten

Die Bank am Rhein. Hier sitzt Elster jeden Nachmittag um vier. Achtzig, weißes Haar, Perlenkette.

- **Hinweis:** Sie nennt jeden in der Zelle bei seinem Klarnamen, auch die, deren Klarnamen niemand kennt. (Die Liste)
- **Hinweis:** Sie sagt, sie habe 1989 nichts verkauft. Sie habe etwas zurückgegeben. Mehr sagt sie erst, wenn die Zelle ihr vertraut. (Baustein Agent)

Die Stiftung. Ein Altbau mit Glasanbau, Empfang, Buchhaltung im zweiten Stock.

- **Hinweis:** Der Direktor, freundlich, Ende sechzig, fragt die Zelle, ob sie von der Druckerei kommt. Er sagt, er sei „früher einmal im Außendienst“ gewesen. (die Hände)
- **Hinweis:** Sabine aus der Buchhaltung erzählt beim Kaffee, dass Martin Kessler sich nicht an ihren Hund Otto erinnert. „Vier Jahre lang hat er jeden Montag nach Otto gefragt.“ (Namenloser)

Martin Kessler. Er ist perfekt: Sprache, Gewohnheiten, Handschrift. Bis auf das, was er nicht wissen kann.

- **Hinweis:** Ein Agent mit Kalter Blick oder ein Profiler erkennt, dass er auf seinen Namen einen Hauch zu spät reagiert. (Namenloser)

Konfrontation

Am zweiten Abend will Kessler Elster in ihrer Wohnung festhalten, bis die Hände kommen. Die Zelle kann es verhindern, zusehen, oder vorher mit Elster fliehen. Der Namenlose spricht einen Charakter mit Klarnamen an und bietet ihm an, die Sache zu vergessen: „Ihr seid Kadetten. Das hier ist nicht eure Akte.“

Elsters Angebot

Wenn die Zelle Elster schützt, erzählt sie vom Kinderzimmer, vom Register, das sie 1989 Kantor gab, und davon, dass am 14. Februar nicht nur die Türen offen sein werden, sondern jedes Kind, das je bei einer Öffnung ging, zurückkommen könnte. „Der Rat will die Nacht für sich. Ich will, dass sie gar nicht stattfindet. Helft mir, dem Rat die Nexus-Kristalle zu nehmen, und ich gebe euch jede Akte aus dem Kinderzimmer, die ihr wollt.“ Einem Psion der Zelle gibt sie seinen Geburtsnamen, auf einem Zettel. Er darf entscheiden, ob er ihn liest.

Nachspiel

Was bleibt: Elster als Verbündete oder als Gefangene der Hände. Ein Namenloser, der die Zelle kennt. Ein Zettel mit einem Geburtsnamen. **Zeiger:** Die Pulse –1, wenn die Zelle Elsters Angebot annimmt. **Entscheidungsbuch:** Angebot angenommen (Schließen), abgelehnt und Elster gemeldet (Bewachen), abgelehnt, aber sie laufen lassen (Übernehmen). **Vertrauen:** –2, wenn Behr erfährt, dass die Zelle Elster geholfen hat. Behr erfährt es in Akt III, ob die Zelle es will oder nicht.

Faden: Elster sagt beim Abschied: „Fragt euren Führungsoffizier, wo er 2004 war.“ Behr war in Asklepios. Er ist einer der Zwölf.

Mission 8: Stollen 7

Graue Akte • **Ursprung:** die Stimme und die Verwandelten • **Geheimnis:** der Hammer • **Im Mittelpunkt:** Soldier

Worum es geht

In der alten Grube von Kiruna, offiziell stillgelegt, arbeiten Männer. Ares lässt dort in Stollen 7 Splitter aus dem Fels schlagen, dort, wo er 2011 herauskam, und in einer Werkstatt daraus Schilde bauen. Drei Arbeiter sind in den letzten Wochen verändert worden: Ihre Hände werden zu Kristall. Einer ist geflohen und hat sich bei der Polizei in Kiruna gemeldet, die O.D.I.N. anrief. Behr schickt die Zelle, und er sagt nicht, dass Kiruna Ares gehört. Vielleicht weiß er es nicht. Vielleicht doch.

Briefing

„**Kiruna, Nordschweden. Eine stillgelegte Grube, ein Arbeiter mit einer Hautkrankheit, die die Ärzte nicht kennen. Schaut es euch an. Und nehmt warme Sachen mit, im Dezember ist es dort den ganzen Tag dunkel.**“

Knoten

Das Krankenhaus in Kiruna. Der Arbeiter heißt Erik Lantto, 34, und seine linke Hand ist bis zum Handgelenk klar wie Glas.

- **Hinweis:** Er ist ein **Glasmensch** (Bedrohungsatlas) im frühen Stadium. Er sagt, sie hätten in Stollen 7 „Steine aus der Wand geholt, die warm waren“. (Stollen 7)

- **Hinweis:** Seine Arbeitskleidung trägt das Logo einer Firma aus Stuttgart. Ein Soldier kennt sie: die Schildwerkstatt der Techno-Stormtrooper. (Ares)

Die Stadt. Eine Stadt, die umzieht, weil die Mine unter ihr wächst. Alte Bergleute in einer Kneipe.

- **Hinweis:** Ein alter Bergmann erzählt von 1953 und davon, dass man die Toten nie geborgen hat. „Der General war damals einer der Soldaten. Sieht heute noch genauso aus.“ (Ares, Baustein Soldier)

Die Grube. Zäune, Wachleute, die keine Wachleute sind: Soldiers in Zivil. Oskarsson ist unter ihnen, falls er in Mission 3 entkam.

- **Hinweis:** In Stollen 7 stehen **Kristallwächter** (Bedrohungsatlas), die die Arbeiter „die Stillen“ nennen. Sie greifen niemanden an, der nicht zu nahe an die Wand geht. (Stimme)
- **Hinweis:** Die Werkstatt: zwanzig halbfertige Schilde mit Splittern im Gehäuse, und ein Regal mit Stücken Aschesilber, mehr, als die Zelle je gesehen hat. (Ares' Armee)

Konfrontation

Die Zelle kommt in die Grube, heimlich oder mit Ausweis. In Stollen 7 wartet Ares selbst. Er ist nicht wütend. Er stellt sich vor, fragt einen Soldier nach seinem Silber und liest die Namen auf dessen Innenseite vor, auswendig. Dann zeigt er der Zelle die Wand, aus der er 2011 kam. Sie ist warm. Man hört Stimmen dahinter, Männerstimmen, die Schwedisch und Englisch sprechen, und eine, die zählt.

Wer die Wand zu lange berührt, wird von den Kristallwächtern angegriffen. Ares hält sie mit einer Handbewegung auf.

Ares' Angebot

„Am 14. Februar geht eine Tür auf, die groß genug ist für alle, die drüben warten. Die 41 von Nordlicht. Die Eskorte von 1953. Lazarus. Der Rat will sie offen halten, um etwas zu holen, das er nicht versteht. Ich will meine Leute holen. Wer mit mir geht, bekommt Silber, das keinen Vorbesitzer hat. Wer nicht mitgeht, soll mir nicht im Weg stehen.“

Nachspiel

Was bleibt: Erik Lantto, den ein Biochemist oder Alchemist retten kann, wenn er früh genug handelt. Ein Stück Silber ohne Namen, wenn ein Soldier Ares' Angebot annimmt. **Zeiger:** Die Uhr +1, wenn die Zelle nichts gegen die Werkstatt unternimmt, -1, wenn sie die Schilde sabotiert oder der Revision meldet. **Entscheidungsbuch:** Angebot angenommen (Öffnen), abgelehnt und gemeldet (Übernehmen), abgelehnt und geschwiegen (Bewachen), Werkstatt sabotiert (Schließen).

Faden: Ares gibt der Zelle beim Abschied etwas mit, ob sie will oder nicht: eine Funkfrequenz. „Wenn ihr die Frau hört,

die Zahlen liest, dann hört ihr dieselbe wie ich. Fragt euch, wer sie sprechen lässt.“

Mission 9: Die Stahltür

Schwarze Akte des Kollegiums • Ursprung: die Stimme • Geheimnis: das Kollegium • Im Mittelpunkt: Thaumaturg

Worum es geht

In der Nacht vom 2. auf den 3. Dezember öffnen die Archivare in der Kammer in Wales die Stahltür im dritten Stollen und legen einen Brief auf die Schwelle. In diesem Jahr ist der Hüter krank. Er ist über neunzig und schläft seit einer Woche kaum. Das Kollegium braucht eine Eskorte, die nicht zum Kollegium gehört, weil es fürchtet, dass jemand aus den eigenen Reihen die Nacht nutzen will. Ein Siegelwahrer bittet über einen Kristallmeister um die Zelle. Behr stimmt zu, auffällig schnell.

Briefing

Die Siegelwahrerin, eine Frau mit Brille und grauem Zopf, gibt es selbst, in einem Raum ohne Fenster:

„Ihr bewacht eine Tür, und ihr fragt nicht, was dahinter ist. Ihr seht nicht hin, wenn wir sie öffnen. Ihr haltet jeden auf, der ohne uns hineingeht. Auch einen von uns.“

Knoten

Die Kammer. Stollen, Regale, das Kristallbuch, die Reihen der erschöpften Steine, die manchmal flüstern.

- **Hinweis:** Ein Thaumaturg der Zelle hört aus den Reihen der grauen Steine einzelne Worte auf Norwegisch. (Nordlicht)
- **Hinweis:** Im Kristallbuch stehen seit Februar neue Einträge mit Kürzeln unter „Fundort“, mehr als in jedem Jahr zuvor. (Kinder, Baustein Thaumaturg)

Der Hüter. Er liegt auf seinem Feldbett vor der Stahltür und summt. Er spricht nicht, aber er schreibt.

- **Hinweis:** Er gibt einem Charakter einen Zettel mit einer Zeile aus MS Arcana 114, und darunter, zum ersten Mal seit 1959, drei Worte in seiner eigenen Handschrift: „Sie kommt zurück.“ (Holloway)

Ein Leser. Ein junger Thaumaturg, Adept, sehr begabt, der sich zu oft in der Nähe der Stahltür aufhält.

- **Hinweis:** Er hat Folios Mitschriften aus der Schwarzen Bibliothek kopiert. Er ist ein **Abtrünniger Leser** (Baustein Thaumaturg), der in dieser Nacht den siebten Kreis lesen will.

Die Nacht

Um drei Uhr öffnen die Archivare die Stahltür. Dahinter, eine Handbreit hinter der Schwelle, beginnt eine Bibliothek im Nebel, und in der Ferne brennt eine Lampe. Der Leser

schlägt zu: Er will hindurch, und er hat einen Rissfund dabei, der die Tür weiter aufdrücken soll. Die Zelle muss ihn aufhalten, ohne hineinzusehen oder hineinzugehen, während die Stahltür offen steht und aus der Bibliothek eine Frauenstimme ruft, freundlich, alt, englisch.

Wer hinsieht, würfelt Grauen gegen Grauenhaft (3). Wer die Schwelle überschreitet, ist drüben.

Das Angebot des Kollegiums

Am Morgen liegt eine Antwort im Bleikästchen, zwei Seiten, in zwei Handschriften. Holloway schreibt: „Am 14. Februar stehen alle Türen offen. Diese auch. Sagt dem Kollegium, es soll sie schließen, oder es soll mich holen. Beides ist besser als das, was der Rat vorhat.“ Darunter, in einer anderen Hand, die ein Agent als die von Diplomat erkennen könnte: „Die zwölfte Partei hält ihr Wort. Haltet eures.“

Die Siegelwahrerin liest den Brief und bittet die Zelle, am 14. Februar in Wales zu sein, an der Stahltür. „Wir brauchen Menschen, die nicht zum Kollegium gehören. Wir trauen uns selbst nicht mehr.“

Nachspiel

Was bleibt: Der Zettel des Hüters. Das Kollegium als möglicher Verbündeter für Akt IV. Ein gefangener oder toter Leser. **Zeiger:** Die Zahlen -1, wenn der Leser aufgehalten wird. Die Uhr +1, wenn er hindurchgeht. **Entscheidungsbuch:** Angebot des Kollegiums angenommen (Schließen oder Öffnen, je nachdem, was die Zelle für Holloway will).

Faden: Beim Hinausgehen zeigt die Siegelwahrerin der Zelle etwas, das niemand sieht: einen Riss im Fels oberhalb des dritten Stollens, alt, verheilt, genau unter der Halle, in der 1971 die Kaskade stattfand. „Kantor wusste, wo er seine vierzig einsetzen musste. Jemand hat es ihm gesagt. Eine Frau im Radio.“

Mission 10: Raunacht

Graue Akte • Ursprung: das Alte und die Menschen • Geheimnis: der Chor • Im Mittelpunkt: Investigator, Paranormal Detective, Psion

Worum es geht

In einem Bergdorf in Tirol soll in den Raunächten ein Kind geholt werden. Der Seeker hat es gehört: ein Mädchen von sechs Jahren, Mia, Tochter des Wirts. Die Hände haben eine Legende vorbereitet: ein Lawinenunglück, zwischen den Jahren, wenn die Straße gesperrt ist. Aber in diesem Dorf läuft in den Raunächten jemand mit, der keine Maske trägt: die **Frau aus den Raunächten** (Bedrohungsatlas). Sie schützt die Kinder des Dorfes seit Jahrhunderten, und sie bestraft, wer ihnen schadet. Und Kantor hat einen Offenen geschickt, der das Kind vorher holen will.

Die Zelle wird hingeschickt, weil im Dorf in der ersten Raunacht zwei Männer verschwunden sind: Fremde, die sich als Skilehrer ausgaben. Es waren Hände.

Briefing

„Ein Dorf in Tirol, zwei vermisste Skilehrer, ein Brauchtum mit Masken und Glocken. Die Kollegen vom Ermittlungszweig sagen, der Ort habe eine Graue Akte von 1871. Seht nach, ob es dasselbe ist.“

Knoten

Das Dorf. Schnee, Glocken, Masken, ein Wirtshaus, eine Kirche, ein Heimatmuseum.

- **Hinweis:** Die Wirtsleute haben eine Tochter, Mia, die seit Wochen im Schlaf singt. Die Mutter hat Angst und sagt es niemandem außer der Zelle. (Chor)
- **Hinweis:** Im Heimatmuseum hängen Masken, die nachts anders hängen. Eine davon ist neu und hat keinen Schnitzer. (die Frau)

Die Verschwundenen. Ein Zimmer in einer Pension, bezahlt für drei Wochen im Voraus.

- **Hinweis:** Im Gepäck: Betäubungspistolen, ein Beruhigungsinjektor, eine Mappe mit Mias Foto und einem Totenschein mit dem Wasserzeichen der Druckerei, ausgefüllt, datiert auf den 3. Januar 2027. (die Hände)

Der Pfarrer und das Kirchenbuch.

- **Hinweis:** 1871 sangen hier Kinder im Schlaf, im selben Winter wie in Solberg. Keins verschwand. Der Pfarrer schrieb: „Die Frau aus dem Berg hat sie behalten.“ (das Alte)

Der Offene. Ein junger Mann ohne Helm, der im Gasthof wohnt, freundlich, erschöpft, mit Nasenbluten.

Konfrontation

In der sechsten Raunacht, beim großen Perchtenlauf, schlagen zwei weitere Hände zu, der Offene versucht es vor ihnen, und die Frau aus den Raunächten kommt mit ihrem Gefolge ins Dorf. Die Zelle steht zwischen allen.

Die Frau richtet: Sie weiß, was die Hände tun, und sie weiß, was jeder in der Zelle getan hat. Wer sie mit Speise und einem ehrlichen Wort empfängt, bekommt eine Gabe. Wer ihr in den Weg tritt, ihr Urteil. Sie fragt die Zelle eine einzige Frage: „Wem gehört das Kind?“

Kantors Angebot

Der Offene, wenn er überlebt, bietet der Zelle ein Treffen mit Kantor an, im Januar, in den Karpaten. „Er weiß, was am 14. Februar kommt. Er will in Wales singen, mit Kindern, die frei sind. Er will den Chor ganz machen, bevor der Rat ihn zerreißt.“

Nachspiel

Was bleibt: Mia bei ihren Eltern, bei den Händen, bei den Offenen oder im Schutz der Frau, die sie „behält“. Eine Gabe der Frau, wenn die Zelle sie verdient hat. **Zeiger:** Die Zahlen +1, wenn die Hände Mia holen. -1, wenn sie im Dorf bleibt.

Entscheidungsbuch: Kantors Angebot angenommen (Öffnen), Mia den Händen überlassen (Bewachen), Mia im Dorf gelassen und die Hände gemeldet (Übernehmen), Mia im Dorf gelassen und geschwiegen (Schließen).

Faden: Ein Investigator findet im Gepäck der Hände eine Liste mit elf Namen von Kindern, alle für Januar 2027. Neben jedem Namen steht derselbe Vermerk: „Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.“

Mission 11: Der Abend

Graue Akte • Ursprung: die Menschen • **Geheimnis:** das Kollegium und der Rat • **Im Mittelpunkt:** Agent, Antiquarian, Negotiator

Worum es geht

Der **Abend** (Weltkapitel) findet diesmal in Wien statt, im Ballsaal eines Hotels an der Ringstraße. Angeboten werden drei Nexus-Kristalle aus einem aufgelösten Kloster in Mähren. Bieter sind die Stiftung aus Basel, Abteilung 13, ein Sammler, der seit Jahren einen Stein „so groß wie ein Mensch“ sucht, und ein Mann, der für eine Scheinfirma bietet, die dem Rat gehört. Die Zelle soll im Auftrag Behrs „beobachten und berichten“. Behr sagt nicht, für wen er berichtet.

Briefing

„Wien, Ringstraße, Abendgarderobe. Ihr seid Gäste eines Sammlers, der uns einen Gefallen schuldet. Ihr bietet nicht. Ihr schaut, wer bietet, und ihr merkt euch Gesichter. Die Stiftung wird da sein. Der Rat auch. Wenn ihr euch fragt, warum O.D.I.N. bei einer Auktion von O.D.I.N. bietet: Ich frage mich das auch.“

Knoten

Der Ballsaal. Kronleuchter, Samt, ein **Kurator des Abends** (Bedrohungsatlas), Operatoren von **Grey Meridian**.

- **Hinweis:** Der Bieter des Rates ist ein Sekretär von Prometheus. Ein Agent erkennt seine Handschrift auf der Bieterkarte: dieselbe wie die fremde Handschrift, die Kuckuck einmal bekam. (Baustein Agent)
- **Hinweis:** Der Jäger der **Abteilung 13** trägt einen Psion ohne Helm bei sich, der sich die Hände an die Schläfen hält, sobald die Kristalle hereingebracht werden. (Stimme)

Die Kristalle. In Beryllium, drei Steine, jeder so groß wie eine Faust.

- **Hinweis:** Ein Antiquarian bestimmt ihre Herkunft: kein Kloster in Mähren. Sie tragen Kürzel aus dem Kristallbuch. Es sind Steine aus Stillen. (Kinder)

Der Sammler mit dem großen Stein. Ein alter Mann, sehr reich, sehr höflich.

- **Hinweis:** Er sagt, er wisse, wo ein Kristall so groß wie ein Mensch liege: in einer Bibliothek, die es nicht gibt. Er will ihn am 14. Februar holen. „Man wird hineinkommen können, wissen Sie.“ (Holloway)

Konfrontation

Mitten in der Auktion versucht Abteilung 13, die Kristalle zu stehlen. Der Psion ohne Helm bricht zusammen, und für einen Moment hört jeder im Saal Kinderstimmen aus den Steinen. Die Zelle muss entscheiden, wem sie hilft: der Stiftung, dem Rat, niemandem. Und die Kristalle gehen an jemanden, oder verschwinden, oder landen bei der Zelle.

Nachspiel

Was bleibt: Nexus-Kristalle, die die Zelle vielleicht hat, und die jeder will. Ein Name im Kopf: die Handschrift des Sekretärs. **Zeiger:** Die Pulse +2, wenn der Rat die Kristalle bekommt, -1, wenn die Stiftung sie bekommt oder die Zelle sie behält. **Entscheidungsbuch:** Rat unterstützt (Bewachen), Stiftung unterstützt (Schließen), Kristalle behalten (Übernehmen oder Öffnen). **Vertrauen:** -1, wenn die Zelle nicht berichtet, was sie gesehen hat. +1, wenn sie ehrlich berichtet, auch wenn Behr danach sehr still ist.

Faden: Ein Agent oder Psion, der die Steine berührt, hört ein Kind, das einen Namen sagt. Es ist der Name eines Charakters aus der Zelle. Nicht der Codename. Der Geburtsname.

Mission 12: Hörer

Rote Akte • Ursprung: die Maschine und die Stimme • **Geheimnis:** die Wand • **Im Mittelpunkt:** Cryptanalyst, Echo-Operative, Profiler

Worum es geht

Am 21. Dezember um drei Uhr nachts hören in Göteborg zweihundert Menschen dasselbe Radioprogramm: Rauschen, darin eine Frau, die Zahlen liest, dann eine Melodie. Sie stehen auf, ziehen sich an und gehen hinaus in den Schnee. Die **Sendung** (Bedrohungsatlas) hat sie zu **Hörern** gemacht. Sie gehen alle in dieselbe Richtung, nach Nordosten, und sie gehen nicht langsamer, wenn man sie anspricht. Am Morgen sind sie im Wald außerhalb der Stadt, und sie gehen weiter. Die Richtung zeigt nach Stockholm.

Die Sendung ist Agnes Linds Stimme, verstärkt durch einen alten Sender in einem stillgelegten Rundfunkhaus, den jemand wieder angeschaltet hat. Wer? Die Zahlen selbst, sa-

gen die, die sie gehört haben. Ein Mensch, sagt die Revision. Beides stimmt: Ein Offener mit hoher Resonanz hat den Sender angeschaltet, weil er es im Traum gesagt bekam.

Briefing

„Zweihundert Menschen auf einer Landstraße im Schnee, nachts, alle in dieselbe Richtung. Die schwedische Polizei glaubt an eine Sekte. Findet heraus, wer sie ruft, und haltet sie auf, bevor jemand erfriert. Die Frau im Radio ist dieselbe, deren Zahlen ihr aus dem Harz mitgebracht habt.“

Knoten

Die Hörer. Menschen jeden Alters, in Hausschuhen und Mänteln, mit leeren Gesichtern.

- **Hinweis:** Ein Profiler erkennt sie als Hörer: Sie lügen nicht, sie wissen nichts, und sie hören immer noch etwas. (Sendung)
- **Hinweis:** Ein Psion mit Helm hört nichts. Ein Psion ohne Helm hört die Melodie und muss eine Grauen-Probe würfeln, um nicht selbst mitzugehen. (Chor)

Das Rundfunkhaus. Ein Betonbau am Stadtrand, seit 1994 stillgelegt, ein Sender, der glüht.

- **Hinweis:** Eine Röhre im Sender stammt nicht von hier. Es ist die **Röhre der Zahlenstation** aus dem Kapitel Artefakte, oder ihre Schwester. (Zahlenstation)
- **Hinweis:** Der Offene, der ihn angeschaltet hat, sitzt davor und schläft. Er hat Resonanz 5 und auf dem Tisch einen Zettel: „Sie will, dass jemand zuhört.“

Die Zahlen. Ein Cryptanalyst kann die Sendung dieser Nacht aufzeichnen.

- **Hinweis:** Rückwärts gelesen ergeben die Zahlen drei Koordinaten: die Kammer in Wales, das Institut in Bern und eine Adresse in Stockholm, in Vasastan, ein Haus, dessen Hausnummer fehlt. (die Türen)

Konfrontation

Die Zelle muss zwei Dinge gleichzeitig tun: den Sender abschalten oder stören, und die Hörer aufhalten, bevor sie im Schnee erfrieren. Ein Echo-Operative kann die Sendung mit einer Gegenfrequenz überlagern, ein Saboteur den Sender stilllegen, ein Engineer ihn umbauen, damit er etwas anderes sendet. Und irgendwer muss den Offenen aufwecken, der nicht weiß, was er getan hat.

Das Angebot des Rates

Am Morgen, als die Hörer in Bussen zurück nach Göteborg fahren, steht ein Mann im Anzug neben dem Rundfunkhaus. Es ist der Sekretär von Prometheus. Er gratuliert der Zelle, und er macht ein Angebot:

„Prometheus hat eure Akte gelesen. Alle. Auch die Teile, die ihr eurem Führungsoffizier nicht erzählt habt. Er möchte, dass ihr am 14. Februar in Bern seid. Nicht als Kadetten. Als die Zelle, die neben dem Öffner steht, wenn er aufgeht. Ihr werdet befördert. Ihr werdet alles erfahren. Oder ihr werdet versetzt. Nach Retrieval.“

Nachspiel

Damit endet Akt II. Die Zelle kennt alle Parteien und hat von jeder ein Angebot bekommen.

Was bleibt: Die drei Koordinaten. Eine Aufnahme der Sendung. Ein Offener, der vielleicht redet. **Zeiger:** Die Zahlen -2, wenn der Sender abgeschaltet wird, bevor jemand stirbt. +1 für jeden Hörer, der nicht gerettet wird. **Entscheidungsbuch:** Angebot des Rates angenommen (Bewachen), abgelehnt (Übernehmen oder Schließen, je nach Begründung). Wer ablehnt, bekommt in Akt III keinen Befehl mehr ohne Beobachter.

Faden zu Akt III: Die Adresse in Stockholm. Ein Investigator erkennt sie: Hallströms Viertel. Die Registratur liegt drei Straßen weiter. Und die Registratorin, die die Akte von 1962 entgegennahm, ruft einen Charakter an, am Tag vor Silvester, und sagt nur: „Kommen Sie nach Stockholm. Ich habe hier eine Wand, die Sie sehen sollten.“

BILD FOLGT: tuer-ch3

**AKT III
DAS MUSTER**

Akt III: Das Muster

„Ich habe mein Leben lang nach außen gesucht. Die Fäden führen nach innen.“

Viktor Hallström, 1985

Im dritten Akt erfährt die Zelle, wer ruft. Sie findet Hallströms Wand, schreibt einen Brief an die andere Seite, erfährt das Geheimnis ihres Führungsoffiziers, trifft Kantor, sitzt in Dr. Sanders Wartezimmer und steht vor dem Öffner. Am Ende des Aktes weiß sie genug, um zu entscheiden, auf welcher Seite sie in der Nacht vom 14. Februar steht. Und der Rat weiß, dass sie es weiß.

Zeitraum: Januar 2027. **Ziel des Aktes:** Die Wahrheit zeigen, das Entscheidungsbuch abschließen. **Ton:** Enthüllung, Verlust, Entscheidung.

REGEL: DER RAT BEMERKT DIE ZELLE

Ab Mission 13 hat der Rat ein Auge auf die Zelle. Nach jeder Mission würfelt die Spielleitung einen W6. Bei 1 oder 2 ist ein Mitglied der Revision, ein Beobachter oder eine Hand in der Nähe, ohne dass die Zelle es weiß. Hat die Zelle das Angebot des Rates in Mission 12 angenommen, würfelt die Spielleitung nicht: Dann ist immer jemand da.

Mission 13: Die Wand

Graue Akte ohne Nummer • Ursprung: die Menschen • **Geheimnis:** die Wand • **Im Mittelpunkt:** Investigator

Worum es geht

Die Registratorin in Stockholm hat 1985, als die Revision Hallströms Wohnung räumte, eine Nacht lang jedes Foto seiner letzten Wand abfotografiert, bevor sie abgeholt wurde. Die Abzüge liegen seit vierzig Jahren in einem Karton in ihrem Keller. Sie hat sie nie jemandem gezeigt. Jetzt, mit dem Datum vor Augen und der Akte von 1962 in der Hand, will sie, dass jemand die Wand noch einmal aufbaut.

Briefing

Es gibt keins. Die Registratorin trifft die Zelle in einem Café in Vasastan und führt sie in eine Wohnung, die sie gemietet hat, leer, mit einer großen Wand und drei Kartons.

Knoten

Die Kartons. 214 Fotos, nummeriert, in Hallströms Reihenfolge. Ein Knäuel roten Garns.

- **Hinweis:** Wer die Wand aufbaut, eine ausgedehnte Probe auf Ermittlung mit 12 Erfolgen, erkennt das Muster: Jede Tür wurde von dieser Seite aus geöffnet. 1871, 1938, 1953, 1959, 1971, 1977, 1979. (Bau-stein Investigator)
- **Hinweis:** In der Mitte der Wand hing kein Foto, sondern ein leerer Zettel mit einem Pfeil, der nach innen zeigt. Auf der Rückseite: „Solberg, Personalliste 1938. Wer ist Sphinx?“ (Sphinx)

Die Registratorin. Mitte sechzig, präzise, seit ihrer Jugend in der Registratur.

- **Hinweis:** Sie weiß, dass Akte Null ein zweites Fach hat. Sie hat den Schlüssel nie gesehen. Sie weiß, dass Hallström ihn 1979 jemandem in Norrland gab. (die Salzfrau)
- **Hinweis:** Sie hat einen Brief, den Hallström ihr 1984 schrieb, nie abgeschickt: „Wenn jemand die Wand noch einmal aufbaut, sag ihm, er soll die Briefe lesen, die nicht ankommen.“ (das Haus ohne Nummer)

Die Salzfrau. Eine alte Frau in einem Dorf in Norrland, die Enkelin der Frau, die Hallström 1938 um Rat fragte.

- Sie gibt den Schlüssel nur jemandem, der ihr sagt, warum er ihn braucht, ehrlich. Eine Probe auf Überzeugen oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2), leichter, wenn ein Paranormal Detective dabei ist.

Konfrontation

Keine Waffen. Die Konfrontation ist die Registratur selbst. Wer das zweite Fach öffnen will, muss in den Keller der Registratur, in der Nacht, an der Revision vorbei. Darin liegen die fehlende Seite aus dem Kirchenbuch von 1871 und Notizbuch null. Wer die Seite liest, liest, was der Pfarrer 1871 sah. Wer Notizbuch null liest, liest Hallströms Schluss: „Die Tür ist nie zu. Sie wird nur nicht gerufen. Und wir rufen am lautesten.“

Nachspiel

Was bleibt: Die Seite von 1871, die die Loge Zum Schweigenden Kreis will. Notizbuch null. Eine Registratorin, die jetzt Angst hat. Für einen Investigator: Hallströms Wand als Fall, der sich schließen lässt. **Zeiger:** Keine Veränderung außer dem normalen Vorrücken. **Entscheidungsbuch:** Seite der Loge gegeben (Schließen), der Revision übergeben (Bewachen), behalten (Übernehmen). **Totenköpfe:** Die Loge bekommt zwei Totenköpfe dazu, wenn sie die Seite erhält.

Faden: Auf der letzten Seite von Notizbuch null steht eine Adresse in Vasastan, drei Straßen weiter, und darunter: „Die Post geht nicht verloren. Sie kommt nur woanders an.“

Mission 14: Das Haus ohne Nummer

Weiße Akte • Ursprung: das Verschobene • **Geheimnis:** die Wand und die Stimme • **Im Mittelpunkt:** Agent, Antiquarian, alle

Worum es geht

Das Haus in Vasastan steht zwischen den Nummern 17 und 21. Es hat keine Nummer, aber es hat einen Briefschlitz. Wer einen Brief hineinwirft, dessen Brief kommt drüben an. Kantor hat 1971 hierher geschrieben. Agnes Linds Zahlen zeigten 1971 hierher. Und seit Jahren holt ein Mann die Post, die hier aus der anderen Richtung ankommt: ein Bote, der für Sphinx arbeitet.

Knoten

Das Haus. Von außen ein schmales Stadthaus. Die Tür lässt sich nicht öffnen. Wer den Grundriss prüft, stellt fest, dass es innen keinen Raum gibt.

- **Hinweis:** Der Briefschlitz ist warm. Ein Kristalldetektor schlägt an, eine Ozonsonde auch. (Stimme)
- **Hinweis:** Nachbarn erzählen von einem Mann in einem grauen Mantel, der jeden Dienstag kommt, sich vor den Briefschlitz kniet und einen Umschlag herausholt, der vorher nicht da war. (Sphinx)

Der Bote. Ein älterer Mann, freundlich, ein Agent des Operativen Zweigs, der seit dreißig Jahren nur diese Aufgabe hat.

- **Hinweis:** Er weiß nicht, was in den Umschlägen steht. Er bringt sie in ein Postfach in Zürich. Ein Agent kann ihm folgen. (Druckerei, Sphinx)

Der Brief

Die Zelle kann einen Brief schreiben. An wen, entscheidet sie: an Hanna Sander, an die 41, an Holloway, an Wendland, an Märta, an Frank Möller, an die Stimme selbst. Die Antwort liegt eine Nacht später im Briefschlitz, in einer Handschrift, die niemand kennt, oder in einer, die jemand kennt.

Die Spielleitung schreibt die Antwort. Sie sollte kurz sein, ehrlich und rätselhaft. Wer an Hanna schreibt, bekommt eine Kinderzeichnung von einem Kreis mit 32 Punkten, einer in der Mitte. Wer an die 41 schreibt, be-

kommt einen Satz auf Norwegisch: „Noch nicht. Aber bald.“ Wer an die Stimme schreibt, bekommt ein leeres Blatt, das warm ist, und in der Nacht danach träumen alle in der Zelle denselben Traum: einen weißen Raum, einen Kreis, eine Tür, die offen steht.

Konfrontation

Am Dienstag kommt der Bote, und er sieht die Zelle. Er ist kein Kämpfer. Aber er hat einen Knopf in der Tasche, der eine Nummer anruft, und zwanzig Minuten später steht eine Hand vor dem Haus. Die Zelle kann fliehen, den Boten überreden oder sich den Umschlag nehmen, der für Sphinx bestimmt war.

Nachspiel

Der Umschlag für Sphinx enthält einen Brief in Dr. Sanders Handschrift: „Die Kinder kommen am 14. Februar heim. Alle. Sie sollten jemanden haben, der sie abholt. Du hast es mir 1938 versprochen, Sven.“ Ein Investigator oder Antiquarian findet in der Personalliste von Solberg, die in Notizbuch null liegt, einen Sven. Er war Hausmeister im Sanatorium, neunzehn Jahre alt.

Was bleibt: Eine Antwort von drüben. Vielleicht der Name von Sphinx. **Zeiger:** Die Zahlen –1, wenn die Zelle an Hanna oder Sander schreibt. **Entscheidungsbuch:** Umschlag weitergeleitet (Bewachen), geöffnet und behalten (Übernehmen), einen eigenen Brief hinübergeschickt (Öffnen).

Faden: Wenn die Zelle nach Hause kommt, wartet Behr in ihrem Hort, und er hat keine Thermoskanne dabei. „Ich muss euch etwas sagen“, sagt er. „Und dann brauche ich eure Hilfe.“

Mission 15: Behr

Rote Akte • Ursprung: die Verwandelten • Geheimnis: der Hammer und die Kittel • Im Mittelpunkt: Soldier, Cyberneticist, Nanotech Veteran

Worum es geht

Konrad Behr ist einer der Zwölf von Asklepios. Er hat es nie gesagt, weil er sich schämt, überlebt zu haben, als achtundzwanzig nicht überlebten. Seit Februar singen seine Naniten im Takt. Seit Weihnachten hört er, wohin sie wollen: nach Wales, in die Kammer, zu einem Bleikasten ohne Nummer. Darin liegt die **Ampulle S-1** (Kapitel Artefakte), die letzte, die nie vernichtet wurde. Und er ist nicht der Einzige, der sie hört. Der **verlorene Veteran** (Bedrohungsatlas), der 2019 verschwand, ist auf dem Weg dorthin, und er ist nicht mehr er selbst.

Briefing

Behr erzählt es selbst, in seiner Küche, bei Tee:

„Ich war 2004 dabei. Nummer acht. Ich habe es nie jemandem gesagt, der nicht musste. Seit ein paar Wo-

chen weiß ich, wohin meine Naniten wollen, und ein anderer von uns weiß es auch. Er heißt Tomasz. Er war mein Freund. Wenn er die Ampulle findet, weiß niemand, was geschieht. Ich kann das nicht melden, ohne dass der Rat erfährt, dass ich es höre. Und der Rat will die Ampulle auch.“

Knoten

Behr. Seine Hände zittern nicht. Seine Augen folgen zu schnell.

- **Hinweis:** Ein Cyberneticist findet in seinem Blut Naniten, die im Takt der Pulse aktiv werden. Ein Nanotech Veteran der Zelle spürt ihn als Bruder, und spürt einen zweiten, weiter nördlich. (der Veteran)

Die Spur des Veteranen. Einbrüche in Lager, in denen nur Kristallstaub fehlt, eine Linie von Süddeutschland nach Wales.

- **Hinweis:** Das Lazarus-Signal ist wieder aktiv, auf einer Frequenz, die nur Echo-Operative empfangen. Es sagt immer dasselbe: eine Zahl. Acht. (Behrs Nummer)

Die Kammer. Das Archiv des Kollegiums, der Bleikasten ohne Nummer neben den achtundzwanzig.

- **Hinweis:** Die Siegelwahrerin aus Mission 9 lässt die Zelle hinein, wenn sie ihr vertraut. Sonst muss die Zelle einbrechen.

Konfrontation

In der Kammer, zwischen den Regalen der erschöpften Steine, trifft die Zelle auf Tomasz, den verlorenen Veteranen. Er will die Ampulle. Seine Naniten sprechen mit Behrs Naniten, und Behr muss eine Probe auf Willenskraft würfeln, jede Runde, um nicht auf Tomasz' Seite zu wechseln. Wer Tomasz bei seinem Klarnamen ruft, holt den Menschen für eine Runde zurück, und in dieser Runde sagt er: „Sie wollen nach Hause, Konrad. Sie sind aus Kindern gemacht. Das wussten wir nicht.“

Die Ampulle kann vernichtet werden, mitgenommen, Tomasz überlassen oder dem Rat übergeben werden. Wer sie vernichtet, hört achtundzwanzig Stimmen, einmal, und dann nichts mehr.

Nachspiel

Was bleibt: Behr, lebend, verändert oder verloren. Tomasz, gerettet, tot oder mit der Ampulle fort. Die Wahrheit über Asklepios, aus dem Mund eines der Zwölf. **Vertrauen:** Wenn die Zelle Behr hilft, ohne ihn zu melden, steigt Vertrauen auf 5, und Behr wird in Akt IV an ihrer Seite stehen, egal was er dafür riskiert. Wenn sie ihn meldet, wird er abgelöst, und die Zelle bekommt einen neuen Führungsoffizier aus der Revision. **Zeiger:** Die Pulse –1, wenn die Ampulle vernichtet wird. Die Uhr +1, wenn Tomasz sie bekommt, weil er zu Ares geht. **Entscheidungsbuch:** Ampulle vernichtet (Schließen),

dem Rat übergeben (Bewachen), behalten (Übernehmen), Tomasz überlassen (Öffnen).

Faden: Behr, wenn er bleibt, sagt nach der Mission: „Kantor hat mir einmal geschrieben, 2005. Er wollte wissen, ob wir singen. Ich habe nie geantwortet. Vielleicht solltet ihr es tun.“

Mission 16: Das Kloster

Graue Akte, die rot wird • Ursprung: die Stimme und die Menschen • Geheimnis: der Chor • Im Mittelpunkt: Psion

Worum es geht

Kantor lebt in einem Kloster in den Karpaten, weit über achtzig, mit den Offenen und mit Kindern, die sie aus Pflegefamilien geholt haben. Die Zelle kommt, weil ein Offener sie eingeladen hat oder weil Behr ihr die Adresse gab. Kantor will mit ihr reden. Er weiß, was am 14. Februar kommt, und er hat einen Plan: In der Nacht in der Halle über dem dritten Stollen in Wales zu singen, mit Psionen ohne Helm und Kindern, die frei sind, und damit den Chor ganz zu machen, statt ihn weiter zerreißen zu lassen.

Der Rat weiß, dass die Zelle hier ist. Am zweiten Tag kommt ein Trupp **Echo-Operative**, fünfzig Jahre nach dem Einsatz von 1976, an denselben Ort.

Knoten

Das Kloster. Steinmauern, ein Garten im Schnee, Kinder, die lachen, und Psionen ohne Helm, die nachts zusammen singen.

- **Hinweis:** Die Kinder sind gesund, fröhlich und laut für jeden Psion. Die Offenen haben keinen Helm, und ihre Resonanz ist hoch. Einige hören die Dreizehnte jeden Tag und halten es nicht für ein Unglück. (Chor)
- **Hinweis:** Ein Psion der Zelle hört, ohne Helm, im Gesang der Kinder eine Stimme, die er kennt. Es ist seine eigene, als Kind. (Öffnung)

Kantor. Ein alter Mann im Rollstuhl, freundlich, klar, sehr müde.

- **Hinweis:** Er sagt, Märta sei nicht tot. Sie sei 1971 hinübergegangen, nicht gestorben, und sie singe drüben mit den Neunzehn. Am 14. Februar will er sie hören, einmal noch. (Märta)
- **Hinweis:** Er sagt, wer ihm 1971 den Ort in Wales gezeigt habe: „Eine Frau im Radio. Agnes. Sie sagte, dort sei die Wand am dünnsten. Sie hatte recht. Und ich habe vierzig Menschen hineingeführt.“

Kantors Angebot

„Ihr habt drei Möglichkeiten in dieser Nacht. Ihr steht beim Rat und seht zu, wie er eine Tür öffnet, die ihm gehört. Ihr steht bei Ares und holt Tote heim, die nicht

mehr wissen, wer sie sind. Oder ihr singt mit uns, und wir fragen die Stimme endlich, was sie will. Ich bin zu alt für eine vierte.“

Konfrontation

Die Echo-Operative kommen in der Nacht. Ihr Befehl ist, Kantor festzunehmen und die Kinder „zurückzuführen“. Die Zelle muss sich entscheiden: helfen, zusehen, verhandeln, die Kinder in Sicherheit bringen. Die Offenen kämpfen, und ihre Kraft ohne Helm ist groß und gefährlich. Die Echo-Operative haben Frequenzfinder, und sie wissen, wo die Psionen der Zelle sind.

Ein Negotiator kann versuchen, den Truppführer zu überzeugen. Sein Großvater war 1976 dabei, und er hat nie darüber gesprochen.

Nachspiel

Was bleibt: Kantor und die Offenen als Verbündete, oder in den Händen des Rates. Kinder, die irgendwohin gebracht werden. **Zeiger:** Die Zahlen -1, wenn die Kinder frei bleiben. +2, wenn die Echo-Operative sie mitnehmen. **Entscheidungsbuch:** Mit Kantor gegangen (Öffnen), gegen ihn gekämpft (Bewachen), die Kinder in Sicherheit gebracht und Kantor verlassen (Schließen), den Truppführer überzeugt (Übernehmen).

Faden: Kantor gibt einem Psion der Zelle vor dem Abschied etwas: einen Termin. Mit Bleistift auf einen Zettel geschrieben, in einer feinen, altmodischen Handschrift. „Er hat ihn mir geschickt. Aber ich bin zu alt, um die Treppe hinunterzugehen.“ Es ist ein Termin bei Dr. Sander. In einer Woche. In Hann. Münden.

Mission 17: Sprechstunde

Graue Akte • Ursprung: das Verschobene und die Toten • Geheimnis: die Wand • Im Mittelpunkt: Investigator, Paranormal Detective, Psion

Worum es geht

Dr. Sanders Praxis ist wieder in Hann. Münden, hinter der grünen Kellertür. Die Zelle hat einen Termin, von Kantor oder, wenn Raven in der Zelle ist, ihren eigenen. Wer den Termin hat, darf durch die zweite Tür gehen und zurückkommen, einmal. Dahinter liegt kein Keller. Dahinter liegt ein Wartezimmer, das größer ist, als ein Raum sein kann, voller Kinder, die warten. Und ein Arzt, der Sprechstunde hält.

Knoten

Die Kellertür. Grün, Messingschild, Kalender von 1994 im Wartezimmer. Der Kalender zeigt Februar 2027.

- **Hinweis:** Die Regel des Investigator-Buchs gilt: Einer bleibt draußen. Wer draußen bleibt, hört die Stimmen der anderen, solange sie drinnen sind.

Das zweite Wartezimmer. Stühle in langen Reihen, und auf jedem sitzt ein Kind: die Kinder aus Solberg, die Kinder aus den Öffnungen, jedes dritte. Sie sind ruhig, sie spielen, sie warten. Frank Möller sitzt am Fenster und liest einer Gruppe vor.

- **Hinweis:** Einige Kinder erkennen einen Psion der Zelle. Sie waren mit ihm in derselben Stille, in derselben Nacht, und sie sind gegangen, er nicht. (Öffnung)
- **Hinweis:** Frank Möller sagt, er sei freiwillig geblieben. „Jemand muss ihnen vorlesen. Der Doktor kann nicht alles.“

Dr. Sander. Ein Mann Anfang fünfzig, im weißen Kittel, mit einer Brille, die er ständig putzt. Er ist 1938 hinübergegangen und sieht aus, als wäre es gestern gewesen.

- **Hinweis:** Er erzählt von Hanna, der Zweiunddreißigsten, von Märta, die gerufen hat, von Sven, der versprach, sie abzuholen, und nie kam. (Baustein Investigator)
- **Hinweis:** Er sagt, am 14. Februar würden alle Türen offen sein, und die Kinder könnten heimgehen. „Aber heim wohin? Ihre Eltern glauben, sie seien ertrunken. Die Druckerei hat es ihnen erzählt. Wer holt sie ab?“

Sanders Bitte

„Ich habe die Kinder achtzig Jahre lang behalten. Ich kann sie nicht länger behalten. Wenn die Türen aufgehen, gehen sie. Sorgt dafür, dass auf der anderen Seite jemand steht, der sie in den Arm nimmt, und nicht jemand, der sie wieder öffnet.“

Konfrontation

Keine. Oder doch: Wer länger bleibt als eine Stunde, vergisst, dass er gehen wollte. Die Wartende, die in Sanders Praxis wohnt, ist nicht Sander selbst, sondern das Wartezimmer, und es hält fest. Die Zelle muss gehen, bevor sie sich hinsetzt. Und sie muss entscheiden, ob sie jemanden mitnimmt: Frank Möller, der nicht will, oder ein Kind, das will.

Nachspiel

Nimmt die Zelle ein Kind mit, ist es draußen sechs Jahre alt, trägt Kleider aus einem anderen Jahrzehnt und weiß seinen Namen. Die Druckerei hat eine Akte darüber, mit einem Totenschein. Behr, falls er noch da ist, weiß nicht, was er tun soll. Niemand weiß es.

Was bleibt: Sanders Bitte. Ein Kind, vielleicht. Eine Nachricht von Frank Möller an seine Tochter Nele. **Zeiger:** Die Zahlen -2, wenn die Zelle Sander verspricht, am 14. Februar für die Kinder da zu sein. **Entscheidungsbuch:** Sander versprochen, die Kinder abzuholen (Öffnen oder Übernehmen), die Tür verschlossen und gemeldet (Bewachen), Salz um die Treppe und nie wiedergekommen (Schließen).

Faden: Als die Zelle die Treppe hinaufsteigt, sagt Sander noch etwas: „Wendland war auch hier. 1979, durch die Hin-

tertür. Er sucht etwas. Fragt ihn, wenn ihr ihn trifft. Er ist unter eurem Institut und klopft.“

Mission 18: Stollen null

Schwarze Akte ohne Auftraggeber • Ursprung: die Maschine und die Stimme • Geheimnis: die Kittel und der Rat • Im Mittelpunkt: Scientist, Saboteur, alle

Worum es geht

Die letzte Mission des dritten Aktes führt unter das Institut, in Wendlands Stollen, den der Rat 2017 wieder geöffnet hat. Dort steht der Öffner, und er klopft alle vier Minuten, nein, inzwischen alle drei. Der Rat hat einen Bereich eingerichtet, bewacht von Männern im Anzug und Soldiers von Ares, die glauben, für den Rat zu arbeiten. Die Zelle will sehen, was dort steht. Oder sie wurde vom Rat hierher befohlen, weil sie das Angebot aus Mission 12 angenommen hat.

Knoten

Planck und die Forschungsleitung. Die Forschungsleitung ist gespalten, drei für den Rat, zwei dagegen. Planck kennt den Weg in den Schacht, weil sie die Pulse seit Monaten zurückverfolgt.

- **Hinweis:** Die Pulse kommen nicht aus der Maschine, sondern von der anderen Seite. Der Öffner antwortet. (Baustein Scientist)

Der Schacht. Achthundert Meter unter dem Institut, ein alter Stollen, Kabel, Messgeräte aus fünf Jahrzehnten, Wachen.

- **Hinweis:** An der Wand Wendlands Kreidezeichnungen von 1979, Kreise in Kreisen, und darunter in seiner Handschrift: „Es ist keine Tür. Es ist ein Ohr.“

Der Öffner. Eine Maschine aus Messing und Glas, gebaut um einen Kristall, der so groß ist wie ein Mensch. Er ist klar. Er flüstert. Ein Thaumaturg erkennt ihn: Es ist der Zwilling des Steins in Holloways Bibliothek.

- **Hinweis:** Auf einem Tisch vor dem Öffner liegt ein Logbuch. Die letzten Einträge sind von Wendland, von 2019 bis heute, in frischer Tinte. Er schreibt von drüben, durch den Öffner, jeden Tag einen Satz. Der letzte: „Sagt ihnen, sie sollen nicht rufen. Sie sollen zuhören.“

Konfrontation

Die Zelle ist nicht allein. Prometheus' Sekretär ist da, mit Wachen, und er erklärt den Plan des Rates: Am 14. Februar soll der Öffner lauter rufen als alle anderen Türen, damit alles, was durchkommt, hierher kommt, nach Bern, unter Kontrolle. „Wir sind die Einzigen, die bereit sind. Wollt ihr, dass es in Wales herauskommt, bei Kantors Kindern? Oder in Kiruna, bei Ares' Armee?“

Die Zelle kann den Öffner sabotieren, was ihn nicht zerstört, aber verlangsamt. Sie kann das Logbuch stehlen. Sie kann

dem Sekretär folgen. Sie kann kämpfen, gegen Wachen, gegen Soldiers, gegen **Wachsysteme** und einen Riss, der sich öffnet, wenn der Öffner gestört wird. Oder sie kann Wendland eine Frage stellen, auf dem Logbuch, mit dem Stift, der daneben liegt. Die Antwort kommt beim nächsten Klopfen.

Das Ende von Akt III

Nach Mission 18 zählt die Spielleitung das Entscheidungsbuch aus. Die Richtung mit den meisten Einträgen bestimmt, mit wem die Zelle in Akt IV geht und welche Tür sie am 14. Februar erreicht.

Richtung	Verbündete in Akt IV	Die Tür der Zelle
Schließen	Elster, das Kollegium, vielleicht Behr	Die Stahltür in Wales, und von dort alle anderen
Öffnen	Kantor, Sander, vielleicht Ares	Die Halle über dem dritten Stollen, wo Kantor singen will
Übernehmen	Behr, Planck, die Forschungsleitung, die Revision	Der Öffner in Bern, und der Rat

Richtung	Verbündete in Akt IV	Die Tür der Zelle
Bewachen	Der Rat, die Siegelwahrer, die Echo-Operative	Der Öffner in Bern, auf der Seite des Rates

Bei Gleichstand entscheidet die Zelle selbst, in einem Gespräch am Tisch. Die Spielleitung sollte es genau so spielen: Die Charaktere sitzen zusammen, irgendwo, in einer Küche, und reden. Keine Würfel.

Was bleibt: Wendlands Logbuch oder eine Antwort von ihm. Ein Rat, der die Zelle jetzt kennt. **Zeiger:** Die Pulse -2, wenn der Öffner sabotiert wird, +1, wenn die Zelle nichts tut. **Entscheidungsbuch:** Der letzte Eintrag, und dann die Zählung.

Faden zu Akt IV: Am 1. Februar 2027 um 22:10 Uhr hören alle Psionen in Europa gleichzeitig dasselbe Lied, für eine Minute. Die Zahlenstation sendet vorwärts. Und auf einem Nachttisch in jeder Wohnung der Zelle liegt ein Zettel mit einem Termin, mit Bleistift. 14. Februar, 22:10 Uhr. Ort: unterschiedlich. Die Tür, die die Zelle gewählt hat.

BILD FOLGT: tuer-ch4

**AKT IV
DIE TÜR**

Akt IV: Die Tür

„**Sagt ihnen, sie sollen nicht rufen. Sie sollen zuhören.**“

Hans Wendland, Logbuch des Öffners, Januar 2027

Im vierten Akt hat die Zelle eine Seite gewählt. Die sechs Missionen führen sie durch die letzten zwei Wochen vor der Nacht: Sie sammelt Verbündete, besucht Nordlicht, bricht in die Druckerei ein, trifft Sphinx, verabschiedet sich von ihrem Leben und geht am 14. Februar zu ihrer Tür.

Zeitraum: 1. bis 14. Februar 2027. **Ziel des Aktes:** Die Kampagne zu einem Ende bringen, das die Spieler selbst gewählt haben. **Ton:** Entschlossenheit, Abschied, das Unbekannte.

Die Zeiger vor der Nacht

Zu Beginn von Akt IV prüft die Spielleitung die drei Zeiger. Hat einer schon 12 erreicht, geschieht, was hier steht, sofort oder im Lauf des Aktes.

Zeiger bei 12	Was geschieht
Die Zahlen	Agnes Linds Sendung ist überall. In ganz Europa singen Kinder im Schlaf, auch Kinder ohne Gabe. Sanders Kinder werden in der Nacht an jeder Tür gleichzeitig herauskommen, ohne dass jemand sie erwartet. Die Offenen sind stark, die Hände überfordert.
Die Pulse	Der Rat hat den Öffner unter Kontrolle und genug Nexus-Kristalle. In der Nacht wird er lauter rufen als alle anderen Türen. Was durchkommt, kommt nach Bern. Die Tür der Zelle ist schwächer, wenn sie nicht in Bern steht.
Die Uhr	Ares ist schon in Nordlicht, mit einer Armee in Silber und Legierung. Die 41 werden ihm folgen, und er wird hinübergehen, wenn die Uhr ankommt. Tomasz ist bei ihm, vielleicht mit der Ampulle.

Zeiger unter 6 bedeuten, dass die Partei dahinter geschwächt ist. Ein Zeiger unter 3 bedeutet, dass ihre Tür in der Nacht geschlossen bleibt.

Mission 19: Sammeln

Keine Akte • Ursprung: keiner • Geheimnis: alle • Im Mittelpunkt: alle

Worum es geht

Diese Mission ist ein Knotenpunkt. Die Zelle hat zwei Wochen und besucht die Verbündeten, die das Entscheidungsbuch ihr gibt. Jeder Besuch ist eine kurze Szene mit einer Bitte und einer Probe. Wer gelingt, hat den Verbündeten in der Nacht an seiner Seite. Wer misslingt, hat ihn trotzdem, aber mit einer Bedingung.

Die Besuche

Verbündeter	Was er bittet	Probe	Was er in der Nacht bringt
Elster	Die Namen der Kinder, damit ihre Eltern sie wiederbekommen	Überzeugen gegen Machbar (2)	Kuriere der Offenen, Papiere, eine Wohnung für jedes Kind
Das Kollegium	Dass die Zelle an der Stahltür steht, nicht dahinter	Okkultismus oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2)	Die Siegelwahrer, die Stimmgabel von Wales, einen Bannkreis
Behr	Dass er Tomasz noch einmal sehen darf	Keine Probe. Nur ein Ja.	Sich selbst, mit allem, was er ist, und zwei Soldiers aus seinem alten Trupp
Planck und die Forschungsleitung	Wendlands Logbuch oder die Antwort aus Mission 18	Physik oder Akademisches Wissen gegen Schwer (3)	Den Zugang zum Öffner, eine Frequenz, die ihn stört

Verbündeter	Was er bittet	Probe	Was er in der Nacht bringt
Kantor	Dass die Zelle die Kinder aus dem Kloster in die Halle bringt	Führung oder Überzeugen gegen Schwer (3)	Den Chor der Offenen, dreißig Stimmen ohne Helm
Dr. Sander	Dass jemand die Kinder abholt	Ein Brief durch das Haus ohne Nummer, keine Probe	Einen Termin für jeden in der Zelle: Er kann hinein und hinaus
Ares	Silber und Männer, die ihm folgen	Taktik oder Führung gegen Schwer (3), mit Silber leichter	Eine Armee, einen Hubschrauber, und seinen Willen
Der Rat	Gehorsam	Keine Probe	Wachen, Befugnisse, Zugang zu jeder Tür, und einen Beobachter an jedem Charakter

Die Zelle kann auch Verbündete gewinnen, die ihr das Entscheidungsbuch nicht gibt, wenn sie gute Gründe hat. Dann ist die Probe eine Stufe schwerer.

Nachspiel

Die Zelle weiß, wer an ihrer Seite steht. **Zeiger:** Jeder gewonnene Verbündete senkt den Zeiger der Partei, gegen die er steht, um 1: Elster und Kollegium senken die Pulse, Kantor und Sander die Zahlen, Behr die Uhr.

Mission 20: Nordlicht

Rote Akte • Ursprung: die Stimme und die Toten • Geheimnis: der Hammer und das Kollegium • Im Mittelpunkt: Soldier, Chronomancer

Worum es geht

Ares ist unterwegs nach Nordlicht, dem Stützpunkt, der seit 1977 Sperrzone ist. Dort will er in der Nacht hinübergehen, wo die 41 gingen. Die Zelle fährt hin, eine Woche vorher, um ihn aufzuhalten, sich ihm anzuschließen oder mit ihm zu reden. Im Stützpunkt laufen alle Uhren rückwärts, und in der Kantine stehen 41 Tassen auf den Tischen, noch warm. Gunnar Solheim, der Mann im blauen Pullover, steht am Fenster.

Knoten

Der Stützpunkt. Schnee, Stacheldraht, Gebäude aus den Siebzigern, die Radarkuppel. Innen ist es warm.

- **Hinweis:** Alle Uhren zeigen dieselbe Zeit und laufen rückwärts, schneller jeden Tag. Ein Chronomancer spürt den Takt: Er ist fast bei 22:10. (die Uhr)

Die Kantine. 41 Tassen, Kaffee, dampfend. Ein Küchenradio, das nicht abgeschlossen ist und läuft.

- **Hinweis:** Um 22:10 Uhr spricht das Radio. Wer eine Frage stellt, bekommt eine Antwort von einem der 41. Sie sagen alle dasselbe, auf Norwegisch: „Nicht Ares. Nicht so.“ (Nordlicht)

Gunnar Solheim. Er steht am Fenster, im blauen Pullover, und sieht nicht älter aus als 1977. Er bewegt die Lippen.

- **Hinweis:** Wer seine Lippen liest oder ein Telepath, erfährt: „Wir kommen heim, wenn jemand die Tür aufhält, nicht wenn jemand hindurchstürzt. Ares will uns holen. Wir wollen nicht geholt werden. Wir wollen gerufen werden, von denen, die uns vermissen.“ (die 41)

Konfrontation

Ares kommt mit dreißig Soldiers, zwei Hubschraubern und Schilden aus Kiruna. Tomasz ist bei ihm, wenn er in Mission 15 entkam. Ares ist nicht

feindlich. Er hört zu, wenn ein Soldier der Zelle ihm sagt, was die 41 sagen. Er glaubt es nicht, bis er es selbst hört. Wenn die Zelle ihn um 22:10 Uhr an das Küchenradio bringt und Gunnar Solheim ihm antwortet, mit einem Satz, den nur Ares kennen kann, weil er ihn 1953 in Kiruna zu Solheims Vater gesagt hat, zögert Ares. Zum ersten Mal seit Kiruna.

Wer kämpfen will, kämpft gegen eine Armee. Das sollte die Zelle nicht tun. Wer reden will, hat die stärkste Szene der Kampagne für einen Soldier.

Nachspiel

Was bleibt: Ares, überzeugt, zögernd oder unbeirrt. **Zeiger:** Die Uhr -3, wenn Ares zuhört und seine Armee zurückzieht. Die Uhr +2, wenn die Zelle kämpft und verliert. **Entscheidungsbuch:** Kein neuer Eintrag. Aber Ares steht in der Nacht auf der Seite der Zelle, wenn sie ihn überzeugt hat, egal, welche Richtung sie gewählt hat.

Faden: Gunnar Solheim gibt der Zelle etwas für Pendel, falls sie in der Zelle ist oder jemand sie kennt: eine Kinderzeichnung von einem Mann im blauen Pullover. Auf der Rückseite, in der Handschrift eines Kindes von drei Jahren: „Papa“.

Mission 21: Das Kinderzimmer

Graue Akte gegen den eigenen Zweig • Ursprung: die Menschen • **Geheimnis:** die Schatten • **Im Mittelpunkt:** Agent, Infiltrator, Spy

Worum es geht

Wenn Sanders Kinder in der Nacht heimkommen, braucht jedes von ihnen einen Namen, eine Familie, eine Wahrheit. Die Namen stehen im Register des Kinderzimmers unter dem Dach der Druckerei in Zürich: für jedes Kind seit 1952 ein Tod und ein Leben, und der Geburtsname. Der Rat hat angeordnet, das Register am 13. Februar zu vernichten. Die Zelle muss es vorher holen. Oder verhindern, dass es geholt wird.

Knoten

Die Druckerei. Ein Altbau, Werkstatt, Archiv, und ein Raum unter dem Dach, der in keinem Plan steht.

- **Hinweis:** Die Setzerin, neunundachtzig, arbeitet in der Nacht vor der Vernichtung allein. Sie weiß, dass der Befehl kommt. Sie hat die wichtigsten Akten kopiert und in einem Ofen versteckt, der seit Jahren nicht brennt. (Bau-stein Agent)

Die Hände. Zwei Namenlose bewachen das Haus. Sie kennen die Legenden der Agenten in der Zelle.

- **Hinweis:** Ein Agent mit hohem Schwund wird von ihnen mit einem Namen angesprochen, den er einmal getragen hat.

Das Register. Achtzehn Ordner, jeder Name ein Kind. Und darunter einer mit dem Etikett „Zelle“: die Tode und Leben jedes Psions, der je bei O.D.I.N. war, auch der Psionen der Zelle.

Konfrontation

Die Zelle bricht ein, in der Nacht vom 12. auf den 13. Februar. Die Setzerin hilft, wenn man sie fragt. Die Hände wehren sich. Und im Kinderzimmer entscheidet sich, was ein Psion der Zelle mit seiner eigenen Akte tut: lesen, verbrennen, mitnehmen, liegen lassen.

Nachspiel

Was bleibt: Das Register, ganz oder in Teilen. Die Setzerin als Zeugin, oder tot, wenn die Hände schneller waren. Der Geburtsname eines Psions. **Zeiger:** Die Zahlen -2, wenn die Zelle das Register hat. **Entscheidungsbuch:** Kein neuer Eintrag. Aber ohne Register können in der Nacht nur die Kinder heimkehren, deren Eltern schon wissen, dass sie leben.

Mission 22: Sphinx

Schwarze Akte, von Sphinx selbst • Ursprung: die Menschen • **Geheimnis:** alle • **Im Mittelpunkt:** Negotiator, Profiler, alle

Worum es geht

Sphinx lädt die Zelle ein. Der Direktor von O.D.I.N., den kaum jemand je gesehen hat, empfängt sie in einem Haus am Zürichsee, am 13. Februar. Er ist sehr alt. Er heißt Sven Ahlgren, und 1938 war er neunzehn und Hausmeister im Sanatorium Solberg. In der Nacht, in der die Kinder sangen, trug er Hanna Sander aus dem Saal, als sie schon nicht mehr atmete, und versprach ihrem Vater, sie abzuholen, wenn sie zurückkommt. Er ist seit diesem Tag kaum gealtert, wie Muezzin, wie Märta. Er hat O.D.I.N. aufgebaut, um dieses Versprechen zu halten. Und irgendwann hat er vergessen, was er versprochen hatte, und sich nur noch erinnert, dass er die Tür kontrollieren muss.

Das Gespräch

Die Mission ist ein einziges Gespräch, mehrere Stunden, an einem Tisch mit Tee. Sphinx beantwortet jede Frage, ehrlich, weil er müde ist. Er fragt auch zurück. Er will wissen, was die Zelle gesehen hat, und warum sie glaubt, dass sie es besser weiß als er.

- Er erklärt die Öffnungen: „Ohne sie hätten wir keine Psionen. Ohne Psionen hätten die Risse seit 2011 Städte verschluckt. Wie viele Kinder ist eine Stadt wert?“
- Er erklärt den Öffner: „Wenn am 14. Februar alle Türen aufgehen, kommt alles, was drüben ist. Ich will, dass es an einem Ort herauskommt, an dem jemand steht, der weiß, was er tut.“

- Er erklärt das Haus ohne Nummer: „Ich lese seit 1947 die Post. Jeden Dienstag. Sander schreibt mir jeden Monat. Ich habe nie geantwortet. Ich wusste nicht, was.“

Ein Negotiator oder Profiler kann ihn erreichen, mit einer Probe gegen 6 + 6, leichter mit jedem Beweisstück, das die Zelle mitbringt: Sanders Brief, Wendlands Logbuch, Notizbuch null, die Kinderzeichnung aus Nordlicht, das Register. Mit drei Beweisstücken ist es Machbar (2).

Mögliche Ausgänge

Ausgang	Was geschieht
Sphinx wird erreicht	Er gibt der Zelle, was sie für ihre Tür braucht: den Befehl, den Öffner leiser zu stellen, die Freigabe für die Hände, die Kinder nicht zu holen, oder einfach seine Anwesenheit in der Nacht. Die Pulse -3.
Sphinx bleibt bei seinem Plan	Er lässt die Zelle gehen, ohne sie aufzuhalten. „Zeigt mir, dass ihr recht habt.“
Die Zelle verrät ihn	An Prometheus, an die Revision, an die Presse. Prometheus übernimmt den Rat in dieser Nacht, und er hat weniger Zweifel als Sphinx. Die Pulse +2.

Mission 23: Der Abend davor

Keine Akte • Im Mittelpunkt: jeder Charakter

Worum es geht

Der 13. Februar 2027, abends. Die letzte Zwischenzeit. Jeder Charakter bekommt eine eigene Szene: mit seinem Anker, mit einem Menschen aus seinem Leben, mit einer Legende, mit seinem Silber, seinem Kristall, seinem Helm, seiner Akte. Die Spielleitung fragt jeden Spieler: „Wo ist dein Charakter heute Abend, und mit wem?“

Diese Mission hat keine Würfel, keine Gegner und keine Hinweise. Sie hat die Szenen, auf die die ganze Kampagne zugelaufen ist. Ein Psion liest seinen Geburtsnamen oder nicht. Ein Soldat sagt die Namen auf der Innenseite seines Silbers auf. Ein Agent zählt die Schlüssel an seinem Ring. Ein Scientist schreibt ein letztes Mal in sein Laborbuch. Ein Thaumaturg hört seinem Stein zu. Ein Investigator ordnet seine offenen Akten und weiß, dass morgen eine davon geschlossen wird.

REGEL: DER LETZTE ANKER

Jeder Charakter, der in dieser Mission eine Szene mit seinem Anker hat, baut seine gesamte Belastung ab und erhält in der Nacht einmal +2 Würfel auf eine Grauen-Probe. Wer keinen Anker mehr hat, darf in dieser Mission versuchen, ihn zurückzugewinnen, mit einer Szene, die der Spieler selbst beschreibt.

Die Spielleitung sollte vor dieser Mission kurz nachfragen, ob alle am Tisch mit dem umgehen können, was in der

Nacht kommen kann: Tod von Charakteren, Kinder, die heimkehren oder nicht, Verlust. Das Kapitel „Sicherheit am Tisch“ gilt hier doppelt.

Mission 24: Die Nacht

Die letzte Akte • Ursprung: alle • Geheimnis: alle • Im Mittelpunkt: die Zelle

Der Ablauf

Die Nacht vom 14. Februar 2027 verläuft in Stunden. Die Spielleitung erzählt, was an der Tür der Zelle geschieht, und fasst zusammen, was an den anderen Türen geschieht, je nach Stand der Zeiger.

Zeit	An allen Türen
18:00	Die Zahlenstation sendet vorwärts, auf allen Frequenzen. Psionen ohne Helm hören den Chor. Kristalle in ganz Europa werden warm.
20:00	In Horten fallen die Uhren aus. Die Nordlicht-Sonde zeigt 42, dann 43, dann mehr, schneller als man zählen kann.
21:00	Die Türen beginnen sich zu öffnen: die Stahltür in Wales, der Öffner in Bern, die grüne Tür in Hann. Münden, die Kantine in Nordlicht. Aus jeder Tür kommt Licht, und aus jeder ein Geräusch: Stimmen, die singen.
21:30	Etwas kommt zuerst durch. Die Spielleitung wählt aus dem Bedrohungsatlas: Risslinge, ein Schwellenhüter, Wiederkehrer. Die Zelle kämpft, um die Tür zu halten.
22:00	Die Stimme spricht. Jeder in der Zelle hört sie, auch wer keine Gabe hat. Sie stellt eine Frage. Welche, entscheidet die Spielleitung. Gut ist: „Warum habt ihr gerufen?“
22:10	Die Tür steht offen. Wer drüben war, kann heimkommen. Wer hier ist, kann hinübergehen. Die Zelle entscheidet.

Die Tür der Zelle

Die Zelle steht an der Tür, die ihr das Entscheidungsbuch gegeben hat, mit den Verbündeten aus Mission 19. Was sie dort tut, ist das Ende der Kampagne. Die folgenden vier Enden sind Vorschläge. Die Zelle kann sie verändern, verbinden oder etwas ganz anderes tun. Das Ende gehört ihr.

Ende I: Die Tür schließen

Die Zelle steht in Wales an der Stahltür, mit dem Kollegium und Elster, oder in Bern am Öffner, mit Planck. Sie schließt, was offen ist: mit der Stimmgabel, mit einem Bannkreis, mit dem Öffner, der rückwärts klopft, mit einem Lied, das Kantors Offene in umgekehrter Richtung singen. Vorher lässt sie herein, wer heimkommen will: Kinder, die 41, Holloway, wenn sie will. Dann schließt sie.

Was danach kommt: Die Stimme antwortet nicht mehr, weil niemand mehr ruft. Kristalle werden langsam grau. Psionen werden nicht mehr geöffnet, und neue Risse werden selten. O.D.I.N. verliert seine Zukunft und muss eine neue finden: vielleicht eine, in der die Organisation nicht mehr ruft, sondern nur noch bewacht, was schon da ist. Die Kinder, die

heimgekommen sind, haben Namen, wenn die Zelle das Register hat.

Ende II: Die Tür öffnen

Die Zelle steht in der Halle über dem dritten Stollen in Wales, mit Kantor und seinem Chor, oder in Hann. Münden bei Sander. Sie antwortet, statt zu rufen. Kantors Chor singt, ohne Helme, und die Stimme hört zu. Märta singt zurück, von drüben. Die Tür steht weit offen, und die Zelle geht hindurch, ganz oder zum Teil, um zu sehen, was dort ist, und um die zu holen, die nicht allein zurückfinden.

Was danach kommt: Wer zurückkommt, kommt verändert. Wer bleibt, bleibt. Die Spielleitung erzählt, was die Zelle drüben findet: eine Bibliothek, ein Wartezimmer, einen Chor, oder etwas, das keine Beschreibung hat. Wendlands Satz ist der Schlüssel: Es ist kein Tor, es ist ein Ohr. Die Welt danach hat eine offene Verbindung nach drüben, die niemand kontrolliert. O.D.I.N. muss lernen, mit ihr zu leben, oder zerbricht daran.

Ende III: Die Tür übernehmen

Die Zelle steht in Bern am Öffner, mit Behr, Planck, der Forschungsleitung und vielleicht mit Sphinx. Sie stellt den Öffner nicht ab, sie stellt ihn um: Er ruft nicht, er hört zu. Was durchkommt, kommt nach Bern, und dort stehen keine Wachen, sondern Menschen, die Kinder in den Arm nehmen, Ärzte, Psionen mit Helm und Psionen ohne. Und am nächsten Morgen legt die Zelle dem Rat alles auf den Tisch: Hallströms Wand, das Register, das Logbuch, Asklepios, die Öffnungen.

Was danach kommt: O.D.I.N. bekommt eine neue Führung, vielleicht die Zelle selbst, vielleicht Menschen, die sie ausgewählt hat. Die Öffnungen hören auf oder werden anders. Die Druckerei schreibt keine Tode mehr. Die Frage, wie man die Welt ohne Lügen schützt, wird die Frage der nächsten Kampagne.

Ende IV: Die Tür bewachen

Die Zelle steht in Bern, auf der Seite des Rates, und hält die Tür, damit nur herauskommt, was der Rat will. Sie tut es, weil sie glaubt, dass die Alternative schlimmer ist: eine Welt, in der Türen offen stehen und niemand weiß, was hindurchkommt. Sie sieht, was durchkommt, und sie schweigt darüber.

Was danach kommt: O.D.I.N. bleibt, was es ist. Die Zelle wird befördert. Sie erfährt, was Sphinx, Prometheus und Maren Falk wissen, und sie wird zu denen, die wissen und bleiben. Die Kinder, die heimkommen, werden geöffnet, versorgt, in Pflegefamilien gegeben. Und irgendwo, in einem Wartezimmer oder einem Kloster oder einer Bank am Rhein, sitzt jemand, der sich an die Zelle erinnern wird. Die nächste Kampagne erzählt, wer.

Die anderen Türen

Die Zelle steht nur an einer Tür. An den anderen entscheiden die Zeiger und die Verbündeten, was geschieht.

Tür	Zeiger unter 6	Zeiger 6 bis 11	Zeiger 12
Wales (Kollodium, Kantor)	Die Tür öffnet sich kaum. Holloway schreibt einen letzten Brief.	Einige kommen heim, einige gehen hinüber. Die Siegelwahrer halten, was sie halten können.	Die Kammer steht offen, die Bibliothek fließt in die Stollen. Das Kollegium verliert Mitglieder, die Holloway folgen.
Bern (Rat, Öffner)	Der Öffner stockt. Wendland spricht ein letztes Mal.	Der Öffner ruft, und einiges kommt nach Bern. Der Rat hat, was er wollte, zum Teil.	Der Rat hat die Nacht. Was durchkommt, gehört ihm.
Hann. Münden (Sander)	Die Kinder bleiben im Wartezimmer, noch ein Jahr, noch zehn.	Viele Kinder kommen heim, und jemand holt sie ab, oder nicht.	Alle Kinder kommen heim, überall in Europa, ohne Namen, ohne Eltern, die es wissen.
Nordlicht (Ares)	Ares geht nicht. Die 41 bleiben, bis jemand sie ruft.	Ares geht hindurch, mit wenigen. Er kommt nicht zurück, oder mit den 41.	Ares' Armee geht hindurch. Was sie drüben tut, weiß niemand. Die Uhr bleibt um 22:10 stehen, für immer.

Nach der Tür

Epiloge

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

- **Psion:** Was tust du mit deinem Helm am Morgen danach?
- **Thaumaturg:** Was sagt dein Stein, wenn du ihm zuhörst?
- **Soldier:** Wessen Name kommt als Nächstes auf die Innenseite deines Silbers?
- **Agent:** Welche Legende beerdigst du, und welche behältst du?
- **Scientist:** Was schreibst du als letzte Zeile in dein Laborbuch?
- **Investigator:** Welche Akte schließt du, und welche Frage schreibst du auf die Innenseite der nächsten?

Weiterspielen

Die Welt nach der Nacht ist eine andere, egal welches Ende die Zelle gewählt hat. Sie kann mit derselben Zelle weiterspielen oder mit einer neuen, in der die alte Zelle zu Figuren

geworden ist: Führungsoffiziere, Siegelwahrer, Namen auf der Innenseite eines Silberstücks.

Ende	Die Welt danach	Mögliche nächste Kampagne
Schließen	Weniger Risse, weniger Psionen, graudere Kristalle. O.D.I.N. schrumpft.	Die letzten Türen: Wer versucht, sie wieder zu öffnen, und warum?
Öffnen	Eine offene Verbindung nach drüben. Menschen, die zurückkommen, verändert.	Die Heimkehrer: Was haben sie mitgebracht?
Übernehmen	Ein neues O.D.I.N. ohne Öffnungen und ohne Kinderzimmer, und mit vielen Feinden.	Die alte Garde: Prometheus, die Hände und alle, die das alte O.D.I.N. wollen.

Ende	Die Welt danach	Mögliche nächste Kampagne
Bewachen	Alles bleibt, wie es war. Nur die Zelle weiß, wie es ist.	Der Preis: Wer bezahlt für das Schweigen der Zelle?

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Tür hat kein richtiges Ende. Sie hat das Ende, das deine Runde gewählt hat, und die Stille danach. Wenn am Ende alle am Tisch einen Moment nichts sagen, bevor jemand fragt, wann die nächste Sitzung ist, hat die Kampagne getan, was sie sollte.

O.D.I.N. · DIE TÜR · HANDOUTS

Zum Ausdrucken, Ausschneiden und Austeilen. Jedes Handout steht auf einer eigenen Seite. Die Fußzeile sagt, wann es ins Spiel kommt. Tipp: auf festem Papier drucken, Ränder leicht anreißen, mit kaltem Tee altern.

Nr.	Handout	Wann
1	Zeitungsartikel 1960	Mission 1, Archiv
2	Brief des Roten Kreuzes 1961	Mission 1, Archiv
3	Zahlen aus der Rohrpostkapsel	Mission 1 und 2
4	Notizbuch des Hausmeisters	Mission 2
5	Oskarssons Zettel	Mission 3
6	Monatsbericht der Pflegestelle	Mission 4
7	Graue Akte 1962 mit Hallströms Zettel	Mission 5
8	Plancks drei Kurven	Mission 6
9	Umschlag mit Elsters Foto	Ende Akt I
10	Zettel des Hüters	Mission 9
11	Antwort aus dem Bleikästchen	Mission 9
12	Liste der Hände	Mission 10
13	Bieterkarte des Abends	Mission 11
14	Sendung von Göteborg, entschlüsselt	Mission 12
15	Notizbuch null, letzte Seite	Mission 13
16	Sanders Brief an Sven	Mission 14
17	Funkprotokoll Lazarus	Mission 15
18	Termin bei Dr. Sander	Mission 16 und 24
19	Nachricht von Frank Möller	Mission 17
20	Logbuch des Öffners	Mission 18
21	Zeichnung für Pendel	Mission 20
22	Karte von Ares	Mission 8

Harzer Kreisbote

Donnerstag, 7. Januar 1960 · Nr. 4 · 15 Pfennig

Lehrerin tot im Seehaus aufgefunden

Altenau. Die frühere Lehrerin der Gemeinde Unterau, Fräulein Martha Kellner, ist am Montag von einem Postboten tot in ihrem Haus am Ufer des neuen Stausees aufgefunden worden. Nach Angaben des Arztes war sie bereits seit mehreren Tagen tot. Sie saß in einem Lehnstuhl am Fenster des Wohnzimmers, mit Blick auf das Wasser.

Fräulein Kellner, 58, hatte sich im vergangenen Jahr als Einzige geweigert, ihr Haus vor der Flutung des Tals zu verlassen. Da das sogenannte Seehaus oberhalb der späteren Wasserlinie lag, durfte sie bleiben. Nachbarn aus dem neuen Ort berichten, sie

habe in den letzten Monaten kaum noch das Haus verlassen und „auf jemanden gewartet“.

Fräulein Kellner hatte nach dem Krieg jahrelang nach ihrem Sohn Paul gesucht, der seit dem Frühjahr 1945 als vermisst gilt. Er war damals zwölf Jahre alt. Die Beerdigung findet am Samstag auf dem neuen Friedhof statt. Der Pfarrer bittet die früheren Schüler von Fräulein Kellner um zahlreiches Erscheinen.

Wie der Postbote berichtet, war im Haus der Tisch für zwei Personen gedeckt, und im Ofen brannte noch Feuer.

Deutsches Rotes Kreuz
Suchdienst · Hamburg

Hamburg, den 14. März 1961

Fräulein
Martha Kellner
Seehaus
Unterau / Harz

Betr.: Ihre Suchanfrage vom 2. September 1958, Kellner, Paul, geb. 1933

Sehr geehrtes Fräulein Kellner,

wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, dass unsere Nachforschungen erfolgreich waren. Ihr Sohn Paul Kellner lebt. Er wurde im April 1945 in ein Kinderheim bei Gera (Thüringen) aufgenommen und lebt heute als Schlosser in Jena. Er ist verheiratet.

Aufgrund der Lage in der sowjetischen Besatzungszone war eine frühere Benachrichtigung leider nicht möglich. Herr Kellner wurde über Ihre Suche noch nicht informiert. Bitte teilen Sie uns mit, ob wir den Kontakt herstellen sollen.

Mit freundlichen Grüßen

i. A. Hertha Brinkmann

Zurück an Absender. Empfängerin verstorben. P.

2 9 1 4 1	7 7 7 6 3	1 7 0 6 6	9 0 7 4 3	9 1 5 0 0
0 8 0 6 3	6 0 8 3 7	7 8 3 5 3	3 7 4 0 6	8 1 2 4 1
5 8 6 8 3	4 4 9 7 8	6 9 0 7 3	6 6 2 5 8	5 1 7 8 1
2 8 6 5 7	0 7 0 4 9	9 9 6 2 2	8 3 0 3 8	8 3 6 8 5
9 5 7 4 8	9 0 6 8 2	8 8 3 6 0	7 5 9 8 3	8 6 7 5 6

14.3.06 · Stein vom Feld bei Den Helder mitgenommen. Liegt auf dem Schreibtisch. Warm.

2.4.06 · Immer noch warm. Auch nachts. Komisch.

19.8.07 · Die Pflanze daneben wächst wie verrückt. Blätter jetzt so groß wie ein Teller.

3.2.11 · Hab nachts was gehört. Wie ein Summen. Aus dem Stein?

12.2.26 · Wieder das Summen. Jede Nacht um drei. Wie jemand, der Zahlen aufsagt.

28.2.26 · Muss zum Arzt. Die Hand juckt.

Kiruna

Stollen 7

Oktober

Silber mitbringen. Nicht über Stockholm.

STIFTUNG FÜR KINDER- UND JUGENDHILFE · ZÜRICH
MONATSBERICHT PFLEGESTELLE K-2291

Kind	Lio W., geb. 2013
Berichtsmonat	August 2026
Gesundheit	gut. Kopfschmerzen, v. a. nachts
Schule	gut. Musik sehr gut
Schlaf	unruhig. Summt im Schlaf (siehe Anlage)
Besondere Vorkommnisse	Glühbirnen im Kinderzimmer zweimal durchgebrannt. Sagt, eine Frau im Radio lese Zahlen vor.
Kontakt Beobachter	erbeten

Anlage: Notenskizze (von der Pflegemutter nach Gehör)



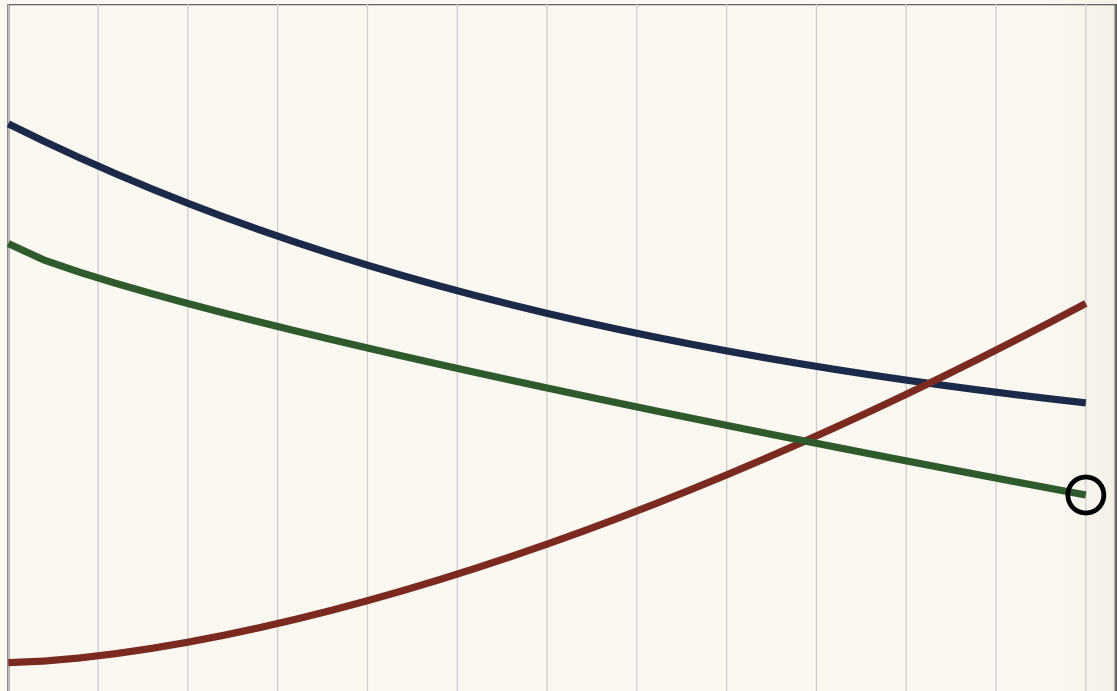
EINGANG ZÜRICH

REGISTRATUR · GRAUE AKTE 62-114 · HARZ

Kinder im Schlaf singend, Dorf Hohegeiß und Umgebung, Nov.
1962. Befragt: 7 Familien.

- | | | |
|---------------------------|---|------------------|
| 1. Sch., Anna (6) | 2. K., Rudolf (7) | 3. M., Heike (5) |
| vermittelt, Zürich | | |
| 4. B., Klaus (8) | 5. W., Inge (6) vermittelt, Zürich | |
| 6. L., Peter (9) | 7. H., Maria (5) | |

*Wer holt sie? Frag nicht Marek.
Frag die Druckerei
V.H.*



blau: Pulse, Abstand (Ereignis 2019-44)

rot: Zahlenstation, Abstand der Sendungen

grün: Wanduhr Nordlicht, Rest bis 22:10 / 14.2.77

14. Februar 2027 · 22:10

[Foto: ältere Frau mit
weißem Haar

auf einer Bank am Rhein,
Datum 2026]

Ihr wisst jetzt das Datum.
Wir wissen es seit Februar.
Kommt nach Basel.

✧ ○ ○ ✧ · ∩ ∩ · ○ ✧ ○

Sie kommt zurück.

3rd December

Am 14. Februar stehen alle Türen offen. Diese auch. Sagt dem Kollegium, es soll sie schließen, oder es soll mich holen. Beides ist besser als das, was der Rat vorhat.

M. H.

Die zwölfte Partei hält ihr Wort. Haltet eures.

D.

RETRIEVAL · VORGANG 27-01 · NUR FÜR TEAMFÜHRER

Nr.	Kind	Ort	Vermerk
1	Mia R.	Tirol	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
2	Jonas F.	Graz	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
3	Lea S.	Lyon	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
4	Noah P.	Krakau	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
5	Emma V.	Gent	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
6	Tim B.	Kassel	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
7	Sofia L.	Turin	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
8	Elias M.	Brno	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
9	Ida K.	Aarhus	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
10	Ben H.	Leipzig	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.
11	Clara D.	Porto	Öffnung vorgezogen, Anweisung Prometheus, Nacht 14.2.

SCHWARZ

DER ABEND · WIEN

N^o 7

Los 3: Drei Steine aus einem Kloster in Mähren
in Beryllium gefasst · Mindestgebot auf Anfrage

*Auftraggeber: Alderney Holdings. Bis
zum Ende.*

SENDUNG 21.12.2026 · 03:00 · RÜCKWÄRTS GELESEN

7 4 8 5 2	6 0 5 7 4	7 9 3 8 0	9 2 7 5 2	5 3 0 9 3	1 8 5 6 1
0 0 8 3 1	6 7 1 6 2	8 5 9 8 2	0 8 2 8 1	6 9 6 9 7	7 9 6 8 0
1 3 4 5 5	6 4 1 4 3	5 5 5 8 9	8 2 0 6 6	0 8 0 3 6	0 6 3 9 1
8 3 2 1 4	0 6 4 7 5				

51.7°N · 3.9°W → Kammer, Wales

46.9°N · 7.4°O → Institut, Bern

59.34°N · 18.05°O → Stockholm, Vasastan. Haus ohne Nummer?

Die Tür ist nie zu. Sie wird nur nicht gerufen.
Und wir rufen am lautesten.

Solberg, Personalliste 1938.
Wer ist Sphinx?

Vasastan. Die Post geht nicht verloren.
Sie kommt nur woanders an.

V. H., 1979

Lieber Sven,

die Kinder kommen am 14. Februar heim. Alle. Sie sollten
jemanden haben, der sie abholt. Du hast es mir 1938
versprochen, am Fenster, als Hanna nicht mehr atmete.

Ich habe achtzig Jahre gewartet. Ich kann nicht länger.

Dein H.L.

ECHO-OPERATIVE · FUNKÜBERWACHUNG · FREQ. GESPERRT

08.01.27 · 03:04 · Kennung LAZARUS · Inhalt: ACHT
09.01.27 · 03:04 · Kennung LAZARUS · Inhalt: ACHT
10.01.27 · 03:03 · Kennung LAZARUS · Inhalt: ACHT
11.01.27 · 03:03 · Kennung LAZARUS · Inhalt: ACHT
12.01.27 · 03:02 · Kennung LAZARUS · Inhalt: ACHT

Vermerk: Kennung seit 2015 außer Dienst. Nicht melden.

NICHT WEITERLEITEN

Dr. med. H. Sander
Sprechstunde nach Vereinbarung

Termin: 14. Februar, 22:10 Uhr
Bitte pünktlich.

Nele,

es geht mir gut. Ich lese Kindern vor, jeden Tag. Es ist nicht so, wie du denkst, und es ist auch nicht schlimm.

Wenn die Tür aufgeht, komme ich. Oder ich bleibe, weil sie mich brauchen. Beides wäre richtig.

Dein Papa

LOGBUCH ÖFFNER · STOLLEN O

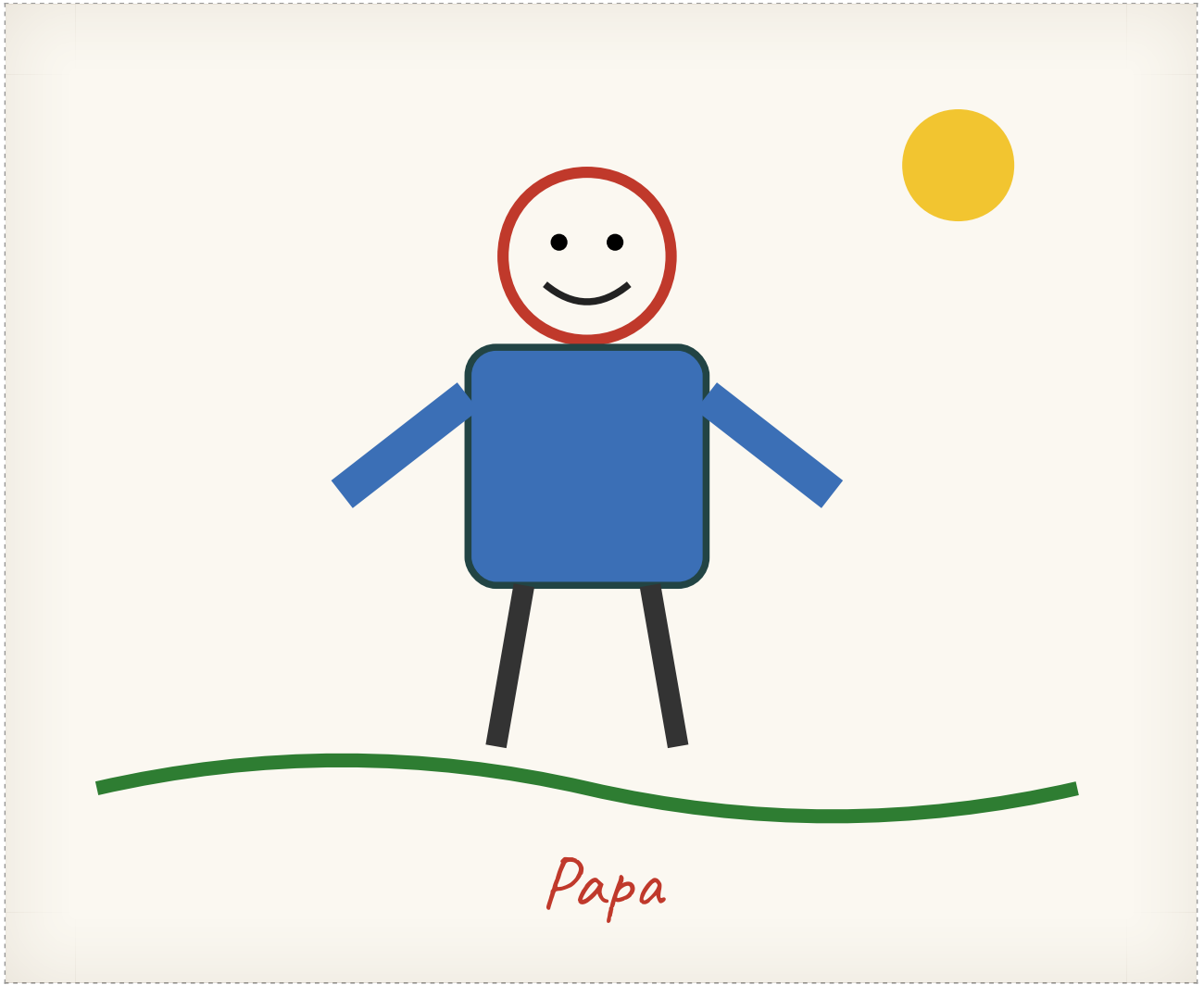
03.11.2019 · Ich höre euch. Hört ihr mich?

14.02.2020 · Es ist keine Tür. Es ist ein Ohr.

01.06.2023 · Hanna fragt nach ihrem Vater.

21.12.2025 · Ihr klopft zu oft.

*09.01.2027: Sagt ihnen, sie sollen nicht rufen.
Sie sollen zuhören. H. W.*



TAKTISCHER ZWEIG

Hort-1 • Kommandostab

7.435 MHz • 03:00

Fragt euch, wer sie sprechen lässt. A.