

O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

PSION

KLASSENBUCH

von David Ger

Inhalt

Prolog: Die Stille	4
Kapitel I: Der Chor entsteht	7
Die Nacht von Solberg.....	8
Die Kappe und die Beobachter.....	8
Die Kaskade.....	9
Verrat und Häufung.....	9
Kapitel II: Unter Beobachtung	11
O.D.I.N. aus Sicht des Chors.....	12
Einstufung.....	12
Prometheus.....	13
Die ungeschriebenen Regeln.....	13
Kapitel III: Wege in den Chor	14
Die Manifestation.....	15
Warum sie bleiben.....	15
Leben mit der Gabe.....	16
Kapitel IV: Die anderen Zweige	17
Der Chor und die anderen.....	18
Der Chor untereinander.....	19
Kapitel V: Die Subklassen	20
Die fünf Stimmen.....	21
Telepath.....	21
Telekinetic.....	21
Precognitive.....	22
Psychic Healer.....	22
Elementarist.....	23
Kapitel VI: Der Klassenbaum	24
Telepath.....	27
Telekinetic.....	27
Precognitive.....	27
Psychic Healer.....	29
Elementarist.....	29
Der Überladungsast.....	30
Kapitel VII: Kräfte und Ausrüstung	31
Neue Kräfte.....	32
Ausrüstung des Chors.....	32
Kapitel VIII: Drei Psionen	34
Kapitel IX: Für die Spielleitung	37
Das Geheimnis des Chors.....	38
Der Seeker.....	38
Die Hände.....	38
Die Öffnung.....	39
Wer es weiß.....	39

Das Geheimnis ins Spiel bringen.....	39
Resonanz: Etwas hört mit.....	40
Figuren.....	40
Gegner.....	40
Missionsaufhänger.....	41

BILD FOLGT: psion-ch0

PROLOG
DIE STILLE

Prolog: Die Stille

„Das Erste, was sie dir beibringen, ist nicht zu hören. Das Zweite ist, so zu tun, als hättest du nichts gehört.“

Eingeritzt in die Wand von Zelle 4, Hort-2

Jana Roth war sechzehn Jahre alt, als sie zum ersten Mal einen Raum betrat, in dem niemand dachte. So jedenfalls erinnerte sie sich später daran.

Er war weiß, drei mal drei Meter, ohne Fenster. In der Mitte stand ein Bett, an der Wand ein Tisch, darauf ein Glas Wasser. Die Decke war mit einem Gitter aus dunklem Metall verkleidet, und als die Tür hinter ihr zufiel, wurde es so still, dass sie ihr eigenes Blut rauschen hörte.

Nur ihr Blut. Sonst nichts.

Sie setzte sich auf das Bett und begann zu weinen, und es dauerte eine Weile, bis sie verstand, dass es nicht aus Angst war. Seit zwei Jahren hatte sie keine Minute mehr erlebt, in der nicht irgendjemand in ihrem Kopf gewesen war. Ihre Mutter, die sich beim Frühstück fragte, ob Jana wieder Drogen nahm. Der Busfahrer, der an seine Scheidung dachte. Die Lehrerin, die jedes Mal, wenn Jana sich meldete, dasselbe Wort dachte: *unheimlich*. Und nachts, wenn alle schliefen, die anderen Stimmen. Die, die von weiter weg kamen.

Hier drin war nichts. Sie weinte, bis sie einschlief, und es war der beste Schlaf seit zwei Jahren.

Sie träumte von einem anderen weißen Raum, kleiner als dieser, mit einem Bett, das viel zu groß für sie war. Jemand sang. Als sie aufwachte, fasste sie an die kleine Narbe hinter ihrem linken Ohr, die sie hatte, solange sie denken konnte. Ihre Mutter hatte gesagt, sie sei als Kleinkind vom Wickeltisch gefallen. Jana hatte nie ein Foto von sich gesehen, auf dem sie jünger als sechs war.

Am dritten Tag kam die Frau mit dem grauen Kostüm. Sie setzte sich auf den Stuhl, den ein Pfleger ihr hereintrug, schlug die Beine übereinander und legte eine Akte auf ihr Knie.

„Ich heiße Maren Falk“, sagte sie. „Ich werde für eine Weile deine Beobachterin sein.“

„Was beobachten Sie?“

„Dich.“ Falk lächelte nicht, aber ihre Stimme war freundlich. „Du hast bemerkt, dass es hier ruhig ist.“

Jana nickte.

„Das Gitter an der Decke ist eine Legierung, die wir aus einem Material herstellen, das es eigentlich nicht geben

dürfte. Es schluckt, was du hörst. Draußen gibt es das nicht. Draußen wirst du wieder alles hören, und zwar für den Rest deines Lebens. Die Frage ist nur, ob du lernst, damit umzugehen, oder ob es dich auffrisst.“

„Und wenn ich es lerne?“

„Dann bekommst du einen Helm, eine Ausbildung und eine Aufgabe.“ Falk schlug die Akte auf. „Und einen Namen, den außer uns niemand kennt.“

„Und wenn nicht?“

Falk sah sie lange an. Jana versuchte, in ihren Kopf zu kommen, aus Gewohnheit, aus Trotz. Es ging nicht. Hier drin ging nichts.

„Dann bleibst du hier“, sagte Falk. „Es gibt schlechtere Orte. Du hast die letzten drei Nächte geschlafen, oder?“

Jana antwortete nicht.

Die Ausbildung dauerte vierzehn Monate. Sie lernte, Gedanken zu hören, ohne in ihnen zu ertrinken. Sie lernte, eine Wand in ihrem Kopf zu bauen, Stein für Stein, und sie lernte, dass man die Wand nie ganz schließen durfte, weil man sonst nicht mehr merkte, wenn jemand von außen daran klopfte. Sie lernte, dass der Helm drückte und dass man sich daran gewöhnte. Sie lernte, dass es in jedem Stützpunkt einen Raum wie ihren gab und dass die anderen Psionen ihn „die Stille“ nannten.

Und sie lernte, dass Maren Falk jeden Monat einen Bericht über sie schrieb, den sie nie lesen durfte.

In der letzten Woche ihrer Ausbildung saß sie mit elf anderen Kadetten in einem Kreis, ohne Helme, die Hände auf den Knien. Die Übung hieß „Offener Chor“. Jeder sollte seine Wand für eine Minute ganz öffnen, und die anderen sollten ihn halten, damit er nicht davongetragen wurde. Es war das erste Mal, dass Jana die Gedanken anderer Psionen hörte, und es war wie Musik: zwölf Stimmen, die sich überlagerten, sich ausweichten, sich fanden.

Dann hörte sie die dreizehnte.

Sie kam nicht aus dem Kreis. Sie kam von weit unten, oder von weit weg, oder aus einer Richtung, für die es kein Wort gab. Sie sang nicht mit. Sie hörte zu.

Jana riss die Augen auf. Der Junge neben ihr, Wendt, ein schmaler Kerl mit Zahnücke, der immer Witze machte, sah sie an. Er hatte es auch gehört. Sie sah es in seinem Gesicht, noch bevor sie es in seinem Kopf las.

Die Ausbilderin klatschte in die Hände. „Helme auf. Übung beendet.“

Niemand im Kreis sagte etwas. Aber als Jana an diesem Abend ihren Bericht schrieb, den einzigen, den ein Kadett selbst verfassen durfte, ließ sie die dreizehnte Stimme weg. Sie wusste nicht genau, warum. Vielleicht, weil sie ahnte, dass Maren Falk es ohnehin schon wusste.

Zwei Tage später bekam sie ihren Codenamen.

Echo.

O.D.I.N. / PSIONIK-KERN / BEOBACHTUNGSBERICHT

Subjekt: ROTH, J. / Codename ECHO

Beobachterin: FALK, M.

Einstufung: Telepathie, Klasse III, stabil.

Besonderheit: Subjekt hat während der Übung „Offener Chor“ vermutlich Kontakt zu einer externen Quelle gehabt und dies nicht gemeldet. Verhalten entspricht dem Muster. Keine Maßnahme empfohlen.

Herkunft: siehe Zuführungsakte S-2009-114.

Legende stabil. Keine Rückerinnerung.

Vermerk: Weiterleitung an Prometheus.

BILD FOLGT: psion-ch1

Kapitel I.

DER CHOR ENTSTEHT

Die Nacht von Solberg

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

Dr. Ilse Marek, 1962

In der offiziellen Chronik von O.D.I.N., die jeder Kadett lesen muss, steht über das Jahr 1938 nur ein Satz: Mehrere Staaten beginnen, Menschen mit ungewöhnlichen geistigen Fähigkeiten zu erfassen, und mindestens ein Programm endet in einem Vorfall, dessen Akte geschwärzt ist. Im Psionik-Kern kennt jeder die Geschichte hinter diesem Satz. Man erzählt sie neuen Psionen in der ersten Nacht nach der Stille, wenn sie zum ersten Mal wieder unter Menschen schlafen.

Das Institut Solberg lag an einem See in Mittelschweden, weit genug von jeder Stadt entfernt, dass niemand Fragen stellte. Es war offiziell ein Sanatorium für nervenranke Kinder. Tatsächlich untersuchten dort Ärzte aus drei Ländern 31 Kinder und Jugendliche, die man aus Heimen, Kliniken und Familien in halb Europa zusammengeholt hatte. Die Kinder hatten gemeinsam, dass sie Dinge wussten, die sie nicht wissen konnten.

Die Methoden waren die der Zeit: Elektroschocks, Isolation, Schlafentzug, Drogen. Die Ergebnisse waren gering, die Berichte nüchtern. Bis zum Morgen des 3. Dezember 1938.

Der Milchmann, der an diesem Morgen die Kannen am Tor abstellte, wunderte sich, dass niemand öffnete. Er ging ums Haus und sah durch das Fenster des Speisesaals. Die 31 Kinder saßen auf dem Boden, in einem Kreis, die Hände auf den Knien, und sangen. Von den 19 Ärzten, Pflegern und Wachleuten fehlte jede Spur. Ihre Mäntel hingen an den Haken, ihre Autos standen im Hof, in der Küche kochte noch das Wasser für den Morgenkaffee.

Die Kinder erinnerten sich an nichts. Sie wussten nur, dass sie in der Nacht aufgewacht waren, weil „jemand gerufen hat“, und dass sie sich in den Kreis gesetzt hatten, weil es sich richtig anfühlte. Sie sangen drei Tage lang, mit kurzen Pausen, und niemand konnte sie davon abbringen. Dann hörten sie auf, alle gleichzeitig, mitten im Ton.

ILLUSTRATION PSION-01

Der Speisesaal von Solberg, 1938: Kinder in Anstaltskleidung sitzen im Kreis auf dem Holzboden, Morgenlicht durch hohe Fenster

Die Einunddreißig

Wer die Kinder aus Solberg holte, steht in keiner Akte. Fest steht, dass sie drei Wochen später in einem Gutshaus in Schottland wieder auftauchten, betreut von einer jungen Ärztin, die in der Nacht des Vorfalls in Stockholm gewesen war und als einzige Mitarbeiterin von Solberg überlebt hatte: **Dr. Ilse Marek**.

Marek hatte als Einzige unter den Ärzten die Kinder nie als Versuchsobjekte behandelt. Sie verstand, dass die Fähigkeiten der Kinder keine Krankheit waren und keine Waffe, sondern etwas Drittes, für das es noch kein Wort gab. Sie brachte ihnen bei, die Stimmen der anderen zu ertragen, statt sie zu unterdrücken. Sie erfand die ersten Übungen, die heute noch in jeder Ausbildung verwendet werden. Und sie war die Erste, die aufschrieb, was die Kinder ihr in den Nächten erzählten: dass sie manchmal, wenn sie ihre Kräfte gebrauchten, nicht allein waren.

Von den Einunddreißig lebten 1960 noch 22. Die meisten hatten Codenamen, einige hatten Familien, alle trugen die Kappe. Sie waren die erste Generation des Psionik-Kerns, und bis heute nennen Psionen jemanden, der seit Jahrzehnten im Dienst ist, „einen von Solberg“. Es ist das höchste Lob, das der Chor kennt.

„Ilse Marek ist die Mutter des Chors. Das ist kein Titel. Es ist eine Tatsache.“

Psion, Codename Anker

Die Kappe und die Beobachter

Die Kappe

1949 entwickelte der Wissenschaftliche Zweig das erste Fokusgerät, eine enge Haube aus Leder mit eingenähten Plättchen aus einem Metall, das in den Akten nur als „Legierung S“ auftaucht. Die Psionen nannten sie **die Kappe**. Sie dämpfte die Stimmen von außen und bündelte die eigene Kraft. Zum ersten Mal konnten

Psionen durch eine belebte Straße gehen, ohne nach wenigen Minuten zusammenzubrechen.

Die Kappe hatte einen Nachteil, über den damals niemand sprach: Sie schützte auch die Menschen in der Umgebung vor dem Psion. Sie war nicht nur ein Werkzeug. Sie war eine Leine.

Göteborg

Im Frühjahr 1951 tötete einer der Einunddreißig, Codename **Lerche**, in einem Hotel in Göteborg drei Menschen, ohne sie zu berühren. Die Opfer waren Mitarbeiter eines ausländischen Dienstes, die ihn anwerben wollten. Lerche hatte ihre Absichten gelesen, und er hatte entschieden, dass sie nicht davonkommen durften.

Er stellte sich am nächsten Morgen selbst. Er verstand nicht, was er falsch gemacht hatte. Er hatte gewusst, was sie vorhatten, genauer als jedes Gericht es je hätte wissen können.

Der Oberste Rat reagierte schnell. Ab dem Sommer 1951 erhielt jeder Psion einen **Beobachter**: einen Offizier ohne psionische Begabung, der monatlich über ihn berichtet, seine Einsätze begleitet und im Zweifel entscheidet, ob er weiter Dienst tun darf. Das Beobachtersystem gilt bis heute. Lerche verbrachte den Rest seines Lebens in einer Stille. Er starb 1979. Man sagt, er habe bis zum Schluss jeden Morgen gesungen.

ILLUSTRATION PSION-02

Die Kappe, 1949: eine enge Lederhaube mit eingenähten Metallplättchen, liegt auf einem Labortisch neben Messinstrumenten

Die Kaskade

In den Sechzigerjahren wuchs der Psionik-Kern. Neue Manifestationen wurden gefunden, die Ausbildung wurde systematischer, und der Neuro-Helm ersetzte die Kappe. Marek leitete den Kern bis 1970. Ihr Nachfolger, ein ehrgeiziger Telepath mit dem Codenamen **Kantor**, glaubte, dass Psionen gemeinsam mehr erreichen konnten als allein. Er wollte herausfinden, wie viel mehr.

Im Oktober 1971 setzte Kantor 40 Psionen in einer Halle in Wales in einen Kreis. Ohne Helme. Die Übung, die heute „Offener Chor“ heißt und höchstens mit zwölf

Teilnehmern durchgeführt wird, lief damals mit der mehr als dreifachen Zahl.

Was genau geschah, ist in den Akten widersprüchlich festgehalten. Drei Psionen starben an Hirnblutungen. Sieben verloren ihre Fähigkeiten für immer. Kantor selbst lag zwei Wochen im Koma. Als er aufwachte, sagte er nur einen Satz, und dieser Satz steht in jeder Fassung des Protokolls, auch in den geschwärzten:

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

Seit der Kaskade gilt die Regel der Zwölf: Nie mehr als zwölf Psionen mit offenen Wänden an einem Ort. Kantor wurde von seinem Posten entfernt und verschwand 1974. Manche sagen, er sei in einer Stille gestorben. Manche sagen, er sei der erste der **Offenen** gewesen, jener Psionen, die ihre Helme für immer abgelegt haben.

Verrat und Häufung

1989

Unter den Klarnamen, die 1989 verkauft wurden, standen auch die von 23 Psionen. Innerhalb eines Jahres starben sechs von ihnen, vier verschwanden. Die anderen wurden in neue Identitäten versetzt. Seitdem gilt im Psionik-Kern eine Regel, die strenger ist als überall sonst bei O.D.I.N.: Ein Psion kennt keinen anderen Psion unter seinem Klarnamen. Nicht einmal die aus seiner eigenen Ausbildung.

Seit 2011

Mit der Häufung der Risse änderte sich auch der Psionik-Kern. Die Zahl der Manifestationen verdreifachte sich innerhalb weniger Jahre. Die Betroffenen werden jünger, ihre Kräfte stärker und ungewöhnlicher. Die Subklasse der Elementaristen gab es vor 2011 kaum. Heute bildet sie jeder größere Hort aus.

Die Ausbildung wurde verkürzt, die Stillen wurden erweitert, und die Beobachter bekamen mehr Psionen zugeteilt, als sie ordentlich betreuen können. Viele ältere Psionen halten das für einen Fehler. Einige halten es für Absicht.

CHRONIK DES PSIONIK-KERNS, FREIGABE AGENT

1938: Die Nacht von Solberg.

1939: Die Einunddreißig in Schottland. Beginn der Ausbildung unter Dr. Marek.

1949: Die Kappe.

1951: Göteborg. Einführung der Beobachter.

1963: Erster Neuro-Helm.

1971: Die Kaskade. Regel der Zwölf.

1974: Kantor verschwindet.

1989: Verrat. 23 Psionen enttarnt.

2011: Häufung der Manifestationen.

BILD FOLGT: psion-ch2

Kapitel II.

UNTER BEOBACHTUNG

O.D.I.N. aus Sicht des Chors

„Die anderen Zweige arbeiten für O.D.I.N. Wir gehören O.D.I.N. Das ist ein Unterschied.“

Psion, Codename Hebel

Ein Agent des Operativen Zweigs kann kündigen, zumindest in der Theorie. Ein Soldier kann in den Innendienst wechseln, ein Scientist an ein Institut. Ein Psion kann nichts davon. Seine Fähigkeiten verschwinden nicht, wenn er den Dienst quittiert. Und O.D.I.N. hat nicht vergessen, was in Göteborg geschah.

Deshalb ist das Verhältnis der Psionen zu ihrer Organisation komplizierter als das aller anderen Zweige. Viele Psionen sind O.D.I.N. dankbar. Die Organisation hat sie gefunden, als niemand sonst verstand, was mit ihnen los war, und hat ihnen ein Leben gegeben, in dem sie nicht verrückt werden. Dieselben Psionen wissen aber auch, dass dieses Leben Bedingungen hat. Sie tragen einen Helm, weil sie müssen. Sie haben einen Beobachter, ob sie wollen oder nicht. Und sie wissen, dass es in jedem Hort einen Raum gibt, in dem man sie jederzeit unterbringen kann.

Der Helm

Der Neuro-Helm ist das Symbol des Psionik-Kerns, im Guten wie im Schlechten. Er ist ein Fokusgerät: Er bündelt die Kraft, filtert fremde Gedanken und schützt vor psionischen Angriffen. Ohne ihn ist jede Psi-Probe eine Stufe schwerer. Er ist aber auch ein Messinstrument. Jeder Helm zeichnet auf, wann und wie stark sein Träger seine Kräfte einsetzt. Die Daten gehen an den Beobachter.

Psionen haben ein zwiespältiges Verhältnis zu ihren Helmen. Die meisten geben ihnen Namen. Viele bemalen sie, bekleben sie oder tragen darunter ein Tuch, das sie von zu Hause mitgebracht haben. Kaum einer würde ohne Helm in einen Einsatz gehen. Und fast jeder hat schon einmal darüber nachgedacht, wie es wäre, ihn einfach abzunehmen und nicht wieder aufzusetzen.

ILLUSTRATION PSION-03

Ein moderner Neuro-Helm mit Gebrauchsspuren und einer handgemalten Verzierung, liegt auf einem Spind in einer Umkleide

Der Beobachter

Jeder Psion hat einen Beobachter, und jeder Beobachter betreut mehrere Psionen. Der Beobachter ist kein Psion und wird regelmäßig daraufhin untersucht, ob er beeinflusst wurde. Er liest die Daten des Helms, führt Gespräche, schreibt Berichte und begleitet den Psion auf besonders heiklen Einsätzen. Er entscheidet, ob ein Psion eine Stille braucht, und er kann einen Psion vom Dienst suspendieren.

Das Verhältnis zwischen Psion und Beobachter ist so unterschiedlich wie die Menschen, die es eingehen. Manche Beobachter sind Wärter, die in jedem Kopfschmerz ihres Psions eine Gefahr sehen. Manche werden zu den engsten Vertrauten ihrer Schützlinge, zu einer Art älterem Geschwister, das sie vor der Organisation in Schutz nimmt. Die meisten sind Beamte, die zu viele Akten auf dem Tisch haben.

Im Spiel ist der Beobachter ein Nichtspielercharakter, den die Spielleitung führt, genau wie den Führungsoffizier. Er kann Aufträge geben, Fragen stellen, Hilfe anbieten oder Druck machen. Ein Psion, der seinen Beobachter auf seiner Seite hat, genießt Freiheiten. Einer, der ihn gegen sich hat, bekommt Schwierigkeiten.

Die Stille

In jedem größeren Stützpunkt gibt es mindestens einen Raum, dessen Wände und Decke mit Legierung S ausgekleidet sind. Offiziell heißen diese Räume Abschirmzellen. Im Chor heißen sie **die Stille**.

Die Stille ist Zuflucht und Gefängnis zugleich. Neue Psionen verbringen dort ihre ersten Tage, weil sie zum ersten Mal seit ihrer Manifestation Ruhe finden. Erschöpfte Psionen ziehen sich dorthin zurück, um sich zu erholen, und nicht wenige tun das freiwillig. Und Psionen, die eine Gefahr darstellen, werden dort eingesperrt, manchmal für Tage, manchmal für Jahre.

Ob eine Stille eine Belohnung oder eine Strafe ist, hängt davon ab, wer die Tür von außen abschließt.

Einstufung

O.D.I.N. teilt Psionen nach der Stärke ihrer Begabung in fünf Klassen ein. Die Einstufung erfolgt nach der Ausbildung und wird alle zwei Jahre überprüft. Sie steht in jeder Akte, und sie bestimmt, welche Einsätze ein Psion übernehmen darf.

Klasse	Bedeutung
I	Schwache Begabung, kaum kontrollierbar. Keine Einsätze.
II	Brauchbare Begabung. Einsätze nur in Begleitung.
III	Stabile Begabung. Volle Einsatzfähigkeit. Der Normalfall.
IV	Starke Begabung. Einsätze mit Sondergenehmigung.
V	Außergewöhnliche Begabung. Direkt Prometheus unterstellt.

Spielercharaktere beginnen in der Regel als Klasse III. Die Einstufung ist eine Beschreibung der Welt, kein Spielwert. Sie steigt mit dem Rang, aber nicht automatisch: Ein Veteran der Klasse III ist erfahrener, aber nicht mächtiger als ein junger Psion der Klasse IV. Was die Klasse V bedeutet, weiß kaum jemand. Es gibt, soweit bekannt, weniger als ein Dutzend.

Prometheus

Der Erste Berater des Obersten Rates, Codename **Prometheus**, koordiniert alles, was mit magischen und psionischen Bedrohungen zu tun hat. Für den Psionik-Kern ist er die höchste Instanz, die man mit Namen kennt. Jeder Bericht eines Beobachters landet am Ende bei ihm oder bei jemandem, der ihm berichtet.

Niemand im Chor hat Prometheus je gelesen. Das ist bemerkenswert, denn es gibt Psionen der Klasse IV, die einen Menschen durch drei Stockwerke Beton hindurch lesen können. Entweder trägt Prometheus einen Schutz, von dem niemand weiß. Oder er ist nie dort, wo man ihn vermutet. Oder, und das ist die Version, die man sich nachts in den Unterkünften erzählt: Prometheus hat keine Gedanken, die man lesen könnte.

Die ungeschriebenen Regeln

Neben den Vorschriften von O.D.I.N. hat der Chor eigene Regeln. Sie stehen nirgends, aber jeder Psion lernt sie in den ersten Wochen, meist von älteren Kollegen.

- **Lies keinen Kollegen ohne Grund.** Wer einen anderen Agenten liest, ohne dass es der Einsatz verlangt, wird im Chor geschnitten.
- **Lies nie einen anderen Psion ungefragt.** Das gilt als Übergriff.
- **Was du im Einsatz hörst, bleibt im Einsatz.** Außer im Bericht, und auch dort nur das Nötigste.

- **Sag deinem Beobachter die Wahrheit.** Aber nicht unbedingt die ganze.
- **Wenn du die Dreizehnte hörst, sprich mit einem von Solberg.** Mit niemandem sonst.

Die letzte Regel verstehen Kadetten meist nicht. Die meisten verstehen sie irgendwann.

GERÜCHTE AUS DEN UNTERKÜNFEN (W6)

1: Die Helme zeichnen nicht nur auf. Sie senden auch.

2: Es gibt Psionen der Klasse V, die in einer Stille leben, weil sie draußen nicht überleben würden.

3: Es gibt einen Psion, der jedes Kind auf der Welt hören kann, das die Gabe in sich trägt. Es gibt immer nur einen. Man nennt ihn den Seeker.

4: Kantor lebt noch. Er führt die Offenen an.

5: Legierung S stammt aus einem Riss.

6: Von den Einunddreißig lebt noch eine. Sie ist über hundert Jahre alt und singt jeden Morgen.

BILD FOLGT: psion-ch3

Kapitel III.

WEGE IN DEN CHOR

Die Manifestation

„Niemand wird als Psion geboren. Man wird dazu, an einem bestimmten Tag, um eine bestimmte Uhrzeit. Jeder von uns kennt beides.“

Psion, Codename Sibylle

Psionische Fähigkeiten sind angelegt, aber sie schlafen. Bei den meisten Menschen, die sie in sich tragen, wachen sie nie auf. Bei einigen wenigen genügt ein Auslöser: ein Schock, ein Verlust, eine Berührung mit etwas, das nicht von dieser Welt ist. Die meisten Manifestationen geschehen zwischen dem zwölften und dem zwanzigsten Lebensjahr. Seit 2011 werden sie jünger.

Die Manifestation ist fast nie angenehm. Telepathen hören plötzlich alles auf einmal. Telekineten zerbrechen Gläser, Fensterscheiben, manchmal Knochen. Präkognitive sehen, wie Menschen sterben, die gerade noch mit ihnen gefrühstückt haben. Viele landen zuerst in Kliniken, bei Polizei oder Jugendamt, bevor O.D.I.N. sie findet.

Wenn du einen Psion erschaffst, überlege dir, wie er seine Manifestation erlebt hat. So steht es in seiner Akte, und so erinnert er sich daran. Du kannst auch würfeln.

W6 Auslöser der Manifestation

- 1 **Ein Unfall.** Autounfall, Sturz, Ertrinken. Der Charakter war für einen Moment tot.
- 2 **Ein Verlust.** Der Tod eines Menschen, der ihm alles bedeutete.
- 3 **Gewalt.** Er war in Gefahr und wehrte sich mit einer Kraft, die er nicht verstand.
- 4 **Ein Kristall.** Er berührte einen Stein, den jemand von einer Reise mitgebracht hatte.
- 5 **Ein Riss.** Er war in der Nähe, als sich die Realität öffnete.
- 6 **Nichts.** Er wachte eines Morgens auf und hörte, was seine Mutter dachte.

W6 Wer fand ihn zuerst?

- 1 Ein Arzt, der ungewöhnlich viele Fragen stellte
- 2 Eine Polizistin, die einen Bericht an eine Adresse schickte, die es nicht gibt
- 3 Ein anderer Psion, der ihn gehört hatte
- 4 Eine Sekte, die ihn für einen Propheten hielt
- 5 Ein fremder Dienst, vor dem O.D.I.N. ihn gerade noch rettete

W6 Wer fand ihn zuerst?

- 6 Niemand. Er versteckte es jahrelang, bis er einen Fehler machte

Risse in der Erinnerung

Fast jeder Psion hat Lücken in seiner Kindheit. Die Ärzte von O.D.I.N. erklären das mit dem Schock der Manifestation, der das Gedächtnis durcheinanderbringt. Manchmal tauchen trotzdem Bruchstücke auf. Wähle eines oder würfle. Was es bedeutet, weiß die Spielleitung vielleicht besser als du.

W6 Ein Bruchstück, das nicht passt

- 1 Eine Melodie, die du summt, ohne zu wissen, woher du sie kennst
- 2 Ein kleiner weißer Raum mit einem viel zu großen Bett
- 3 Eine Narbe hinter dem Ohr, für die es eine Erklärung gibt, die sich falsch anfühlt
- 4 Du träumst manchmal in einer Sprache, die du nie gelernt hast
- 5 Ein Name, den du rufst, wenn du Fieber hast. Niemand kennt ihn
- 6 Der Geruch von Ozon und nassem Stein macht dich ruhig, nicht ängstlich

ILLUSTRATION PSION-04

Ein Teenager sitzt nachts auf dem Rand eines Krankenhausbetts, Hände an den Schläfen, im Hintergrund zerbrochenes Glas auf dem Boden

Warum sie bleiben

Psionen haben weniger Wahl als andere Agenten, aber sie haben eine. Sie können gehorchen oder kämpfen, sich einrichten oder davonlaufen. Die folgenden Archetypen beschreiben, wie Psionen mit ihrer Lage umgehen. Sie ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk und können sie ersetzen.

Der Dankbare

Er war am Ende, als O.D.I.N. ihn fand. Klinik, Medikamente, die Stimmen. Die Organisation hat ihm

sein Leben zurückgegeben, und er weiß das. Er trägt den Helm gern und hält seinen Beobachter für einen Freund. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn er herausfindet, dass O.D.I.N. ihn schon vor seiner Einlieferung beobachtet hat?

Der Wächter

Er weiß, was er ist, und er weiß, was er anrichten kann. Er hat sich für O.D.I.N. entschieden, weil die Welt vor Menschen wie ihm geschützt werden muss. Vor ihm selbst eingeschlossen. Er nimmt die Regeln ernster als sein Beobachter. Die Frage für sein Spiel: Wie weit geht er, wenn ein anderer Psion die Grenze überschreitet?

Der Neugierige

Er will wissen, was er ist. Woher die Gabe kommt, was die Dreizehnte ist, was in Solberg geschah. O.D.I.N. ist für ihn die einzige Stelle mit Antworten, und er ist bereit, dafür Regeln zu brechen. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn die Antwort ihm nicht gefällt?

Der Hungrige

Er mag seine Kräfte. Er mag, wie es sich anfühlt, wenn ein Gegenstand seinem Willen folgt oder ein fremder Gedanke sich öffnet. Er ist gut in seinem Job, vielleicht zu gut. Sein Beobachter schreibt längere Berichte über ihn als über andere. Die Frage für sein Spiel: Wo endet Begabung und wo beginnt Sucht?

Der Suchende

Er ist bei O.D.I.N., weil er jemanden finden will. Einen Menschen, der verschwunden ist. Eine Stimme, die er in der Nacht seiner Manifestation gehört hat. Die Organisation ist für ihn ein Werkzeug. Die Frage für sein Spiel: Was bleibt, wenn er gefunden hat, was er sucht?

Der Flüchtige

Er ist bei O.D.I.N., weil draußen etwas Schlimmeres auf ihn wartet: der Dienst, der ihn schon einmal hatte, der Kult, der ihn anbetete, die Familie, die ihn verstieß. O.D.I.N. ist nicht gut, aber besser. Die Frage für sein Spiel: Was passiert, wenn die Vergangenheit ihn einholt?

REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB

Ein Psion kann statt eines Antriebs aus dem Grundregelwerk seinen Archetyp als Antrieb verwenden. Er baut wie gewohnt einmal pro Mission 1 Belastung ab, wenn er eine schwere Entscheidung im Einklang mit seinem Archetyp trifft.

Leben mit der Gabe

Der Körper

Psionik kostet Kraft, und der Körper zahlt mit. Fast jeder Psion kennt Nasenbluten nach einem langen Einsatz, Migräne am Morgen danach und Nächte, in denen er nicht einschlafen kann, weil die Gedanken der Nachbarn durch die Wand dringen. Viele Psionen essen auffallend viel, einige gar nichts. Die Stationsärzte der Horte haben eigene Karteikarten für Psionen, und die sind dicker als die der anderen.

Die Menschen

Ein Telepath weiß, was seine Freunde über ihn denken. Ein Präkognitiver weiß manchmal, wie eine Beziehung enden wird, bevor sie beginnt. Ein Psychic Healer spürt den Schmerz seiner Patienten noch Tage später. Psionen haben es schwer mit Nähe, und viele leben allein. Die, die es schaffen, eine Familie zu haben, sprechen darüber selten, und wenn, dann mit großer Vorsicht, denn der Verrat von 1989 hat gezeigt, was geschieht, wenn Namen bekannt werden.

Innerhalb des Chors ist es anders. Psionen verstehen einander auf eine Art, die kein anderer Mensch erreicht. Freundschaften zwischen Psionen halten oft ein Leben lang. Feindschaften auch.

Die Rituale

Jeder Psion hat Rituale, mit denen er seine Wand stabil hält. Eine bestimmte Melodie, die er summt, bevor er den Helm aufsetzt. Ein Gegenstand, den er in der Tasche dreht. Zahlen, die er rückwärts zählt. Die Ausbilder ermutigen das. Rituale geben Halt, und Halt ist das Wichtigste, was ein Psion hat.

ILLUSTRATION PSION-05

Hände eines Psions, die vor einem Einsatz einen abgenutzten Glücksbringer drehen, Neuro-Helm unscharf im Hintergrund

BILD FOLGT: psion-ch4

Kapitel IV.

DIE ANDEREN

Der Chor und die anderen

„Sie lächeln uns an und denken: Hoffentlich liest er das nicht. Wir lesen es trotzdem. Wir lächeln zurück.“

Psion, Codename Echo

Kein anderer Zweig wird von den übrigen so ambivalent gesehen wie der Psionik-Kern. Psionen sind wertvoll, und jeder weiß das. Aber jeder weiß auch, dass ein Psion im selben Raum bedeutet, dass die eigenen Gedanken nicht mehr ganz privat sind. Die meisten Agenten gehen damit professionell um. Unbefangen ist kaum einer.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie die anderen Zweige die Psionen sehen und wie der Chor sie sieht. Sie sind keine Regeln, sondern Anregungen für das Spiel am Tisch.

Der Operative Zweig: Agent

„Ein Telepath im Verhör ist Gold wert. Ein Telepath in der Kantine ist eine Zumutung.“

Agent, Codename Kuckuck

Wie Agenten die Psionen sehen: als die besten Kollegen und die schlimmsten Zeugen. Agenten leben von Geheimnissen, von Tarnidentitäten und von dem, was sie verschweigen. Ein Psion bedroht all das. Gleichzeitig kennt kein Agent ein besseres Werkzeug, um herauszufinden, ob ein Informant lügt.

Wie der Chor die Agenten sieht: als die interessantesten Köpfe bei O.D.I.N. Wer mehrere Identitäten gleichzeitig trägt, denkt in Schichten. Telepathen erzählen einander, dass man bei einem guten Spy manchmal nicht mehr sagen kann, welche Schicht die echte ist. Und bei manchen keine.

Der Taktische Zweig: Soldier

„Wenn der Telekinet die Tür hält, halte ich den Flur. Mehr muss ich nicht wissen.“

Soldier, Codename Bastion

Wie Soldiers die Psionen sehen: als Unterstützung, nicht als Kollegen. Viele Soldiers sind abergläubisch gegenüber allem, was sie nicht erschießen können, und dazu zählen auch Psionen. Die, die einmal mit einem guten Präkognitiven im Einsatz waren, denken anders. Sie wissen, wie viele Hinterhalte nicht stattgefunden haben.

Wie der Chor die Soldiers sieht: als die ruhigsten Köpfe. Ein Soldier im Gefecht denkt in klaren, kurzen Sätzen. Viele Psionen empfinden das als Erholung. Psionen stellen sich im Einsatz gern hinter einen Soldier. Nicht nur wegen der Kugeln.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

„Ich habe siebzehn Jahre an den Helmen gearbeitet. Ich weiß immer noch nicht, wie das funktioniert, was sie abschirmen.“

Scientist, Codename Planck

Wie Scientists die Psionen sehen: als Rätsel. Der Wissenschaftliche Zweig baut die Helme, misst die Kräfte und untersucht die Psionen regelmäßig. Viele Scientists behandeln Psionen mit großem Respekt. Einige behandeln sie wie Messobjekte.

Wie der Chor die Scientists sieht: mit Misstrauen. Solberg war ein Labor. Die meisten Psionen haben Dutzende Untersuchungen hinter sich, und nicht alle waren angenehm. Einzelne Scientists genießen im Chor großes Vertrauen, vor allem Biochemiker und Cyberneticists, die Psionen im Einsatz am Leben halten.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

„Wir brauchen einen Kristall, um die Welt zu verändern. Sie brauchen nur sich selbst. Denk darüber nach, was das bedeutet.“

Thaumaturgin Elara Voss

Wie Thaumaturgen die Psionen sehen: als Konkurrenz und als Gefahr. Thaumaturgen haben gelernt, dass jede Macht einen Preis hat und dass man diesen Preis bezahlen muss, bevor man sie benutzt. Psionen bezahlen oft erst hinterher. Viele Thaumaturgen halten das für leichtsinnig. Einige für gefährlich.

Wie der Chor die Thaumaturgen sieht: mit einer Mischung aus Neid und Unbehagen. Thaumaturgen können vieles, was Psionen nicht können, und sie brauchen keinen Beobachter. Und wenn ein Thaumaturg einen Kristall berührt, hören Psionen in seiner Nähe manchmal ein Flüstern, das dem der Dreizehnten verdächtig ähnlich ist.

Der Ermittlungszweig: Investigator

„Der Telepath sagt mir, dass der Zeuge lügt. Das ist nett. Vor Gericht nützt es mir nichts.“

Investigator, Codename Raven

Wie Investigators die Psionen sehen: als Abkürzung, der man nicht ganz traut. Investigators arbeiten mit Beweisen, und ein gelesener Gedanke ist kein Beweis. Die besten Ermittlerteams bei O.D.I.N. nutzen Psionen, um schneller zur richtigen Spur zu kommen, und Investigators, um sie zu belegen.

Wie der Chor die Investigators sieht: als natürliche Partner. Investigators und Psionen suchen dasselbe: das, was jemand verbergen will. Profiler und Telepathen

arbeiten oft so eng zusammen, dass man im Hort über sie Witze macht.

Der Chor untereinander

Auch innerhalb des Psionik-Kerns gibt es Spannungen. Die fünf Subklassen haben jeweils ihre eigenen Traditionen, und nicht alle mögen einander.

Subklasse	Ruf im Chor
Telepath	Die Ältesten, die Einunddreißig waren fast alle Telepathen. Gelten als hochmütig.
Telekinetic	Die Lauten. Werden von Telepathen oft für grob gehalten.
Precognitive	Die Einsamen. Man sucht ihren Rat, aber selten ihre Gesellschaft.
Psychic Healer	Die Geliebten. Jeder im Chor verdankt einem von ihnen etwas.
Elementarist	Die Neuen. Kaum einer ist vor 2011 manifestiert. Die Älteren trauen ihnen nicht.

Die Klassenbücher der anderen Zweige erzählen dieselben Beziehungen aus ihrer Sicht. Es lohnt sich, beide Seiten zu kennen.

BILD FOLGT: psion-ch5

Kapitel V. DIE FÜNF STIMMEN

Die fünf Stimmen

„Wir sind ein Chor. Aber keiner von uns singt dieselbe Melodie.“

Ausbilderin, Hort-2

Die Spielwerte der fünf Subklassen stehen im Grundregelwerk in Kapitel IV. Dieses Kapitel erzählt, was dahinter steckt: wie sich die Gabe anfühlt, wer die großen Namen der Subklasse waren und wie man sie am Tisch zum Leben erweckt.

Telepath

„Die meisten Menschen denken in Bildern, nicht in Worten. Das Erste, was du lernst, ist Übersetzen.“

Psion, Codename Echo

Das Wesen der Gabe

Telepathen hören Gedanken, aber nicht so, wie man sich das vorstellt. Was sie empfangen, ist selten ein sauberer Satz. Es ist ein Durcheinander aus Bildern, Gefühlen, Erinnerungsfetzen und halben Worten, das sich je nach Mensch anders anfühlt. Wütende Menschen denken laut, ängstliche schnell, Lügner in zwei Spuren gleichzeitig. Ein erfahrener Telepath liest nicht den Inhalt, sondern die Form.

Das Schwierigste ist nicht das Hören, sondern das Aufhören. Die meisten Telepathen tragen ihren Helm auch in der Freizeit.

Legende: Nachtigall

Sophie Arndt, Codename **Nachtigall**, war eine der Einunddreißig von Solberg. 1962 besuchte sie als Pianistin getarnt einen Empfang in einer Botschaft in Wien. In zwei Stunden, zwischen Chopin und Schubert, las sie 140 Gäste. Am nächsten Morgen lag auf dem Tisch des Rates eine Liste mit elf Namen: ein Spionagering, der seit sechs Jahren Artefakte aus europäischen Museen schmuggelte. Nachtigall spielte nie wieder öffentlich Klavier. Sie sagte, sie könne die Musik nicht mehr hören, nur noch das, was die Zuhörer dabei dachten.

Im Spiel

- **Du bist die Wahrheit im Raum.** Im Verhör, bei Verhandlungen und bei der Suche nach Verrätern ist niemand wertvoller. Spiel das nicht aus wie einen Lügendetektor, sondern wie jemanden, der zu viel weiß.
- **Frag die Spielleitung nach der Form, nicht nur nach dem Inhalt.** „Wie denkt er?“ ist oft interessanter als „Was denkt er?“.

- **Die Frage für deinen Charakter:** Wie viel willst du eigentlich über deine Kollegen wissen?

ILLUSTRATION PSION-07

Eine Frau am Flügel auf einem eleganten Empfang der Sechzigerjahre, die Augen halb geschlossen, im Hintergrund unscharfe Gäste mit Sektgläsern

Telekinetic

„Alle wollen wissen, wie schwer das schwerste Ding war, das ich je gehoben habe. Niemand fragt, wie schwer es war, es wieder abzusetzen.“

Psion, Codename Hebel

Das Wesen der Gabe

Telekineten spüren die Welt als ein Netz aus Gewicht und Widerstand. Jeder Gegenstand im Raum zieht leicht an ihnen, schwere mehr, leichte weniger. Wenn sie ihre Kraft einsetzen, greifen sie nach diesem Zug und verändern ihn. Es fühlt sich an wie Muskelarbeit, nur ohne Muskeln. Nach einem langen Einsatz haben viele Telekineten Muskelkater an Stellen, an denen Menschen keine Muskeln haben.

Telekinese ist die sichtbarste aller Gaben. Das macht Telekineten im Kampf gefürchtet und bei verdeckten Einsätzen zum Risiko.

Legende: Atlas

Codename **Atlas** hielt im Februar 1993 in Budapest eine einstürzende U-Bahn-Röhre elf Minuten lang offen, während 63 Menschen darunter hindurchkrochen. Die Röhre war nicht durch einen Unfall eingestürzt, sondern durch einen Riss, der sich im Tunnel geöffnet hatte. Als der letzte Mensch draußen war, ließ Atlas los. Er selbst kam nicht mehr heraus. Man fand ihn zwei Tage später, unverletzt, in einer Blase aus Luft unter hundert Tonnen Beton. Er hat seitdem nie wieder eine Kraft eingesetzt und lebt heute als Gärtner in einem Hort in Österreich.

Im Spiel

- **Du bist das Werkzeug für alles, was im Weg ist.** Türen, Trümmer, Gegner. Denk räumlich: Was kann ich bewegen, das die Lage verändert?

- **Beschreib die Kraft körperlich.** Telekinese ist Anstrengung. Zeig, was sie kostet.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was machst du mit der Wut, wenn niemand zusieht?

Precognitive

„Ich sehe nicht die Zukunft. Ich sehe Zukünfte. Die meisten davon sind schlimmer als die, die dann kommt.“

Psion, Codename Sibylle

Das Wesen der Gabe

Präkognitive sehen nicht, was geschehen wird, sondern was geschehen könnte. Die Gabe kommt in Blitzen: ein Bild, ein Geräusch, ein Gefühl von Gefahr, Sekunden bevor sie da ist. Stärkere Präkognitive sehen weiter voraus, aber je weiter, desto mehr Möglichkeiten überlagern sich, bis das Bild zu einem Rauschen wird. Das Schwierigste ist zu entscheiden, welcher Vision man glaubt.

Viele Präkognitive leben mit einer ständigen leisen Angst. Sie haben zu oft gesehen, wie Menschen sterben, die gerade vor ihnen stehen und lachen.

Legende: Uhrwerk

Otilie Brandauer, Codename **Uhrwerk**, warnte im September 1971 schriftlich davor, die Übung in Wales durchzuführen, die als Kaskade in die Geschichte des Chors einging. Sie beschrieb drei Tote, sieben Ausgebrannte und einen Satz, den jemand nach dem Erwachen sagen würde. Ihre Warnung wurde abgelegt, weil Kantor sie für Eifersucht hielt. Nach der Kaskade wurde Uhrwerk die erste Präkognitive, die direkt dem Rat berichten durfte. Sie hat seitdem nie wieder eine Prognose schriftlich abgegeben.

Im Spiel

- **Du bist das Frühwarnsystem.** Nutze deine Fähigkeiten, bevor etwas passiert, nicht danach. Sag der Zelle, was du fürchtest.
- **Frag die Spielleitung nach Bildern, nicht nach Fakten.** Die schönsten Visionen sind die, die man falsch versteht.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was hast du gesehen, das du niemandem erzählt hast?

ILLUSTRATION PSION-08

Ein alter Wecker und eine Taschenuhr auf einem Nachttisch, daneben ein aufgeschlagenes Notizbuch mit einer hastigen Handschrift, Nachtlcht

Psychic Healer

„Man nimmt den Schmerz nicht weg. Man trägt ihn nur ein Stück, damit der andere wieder laufen kann.“

Psion, Codename Anker

Das Wesen der Gabe

Psychic Healer spüren Körper und Seelen anderer Menschen wie ihre eigenen. Eine Wunde fühlt sich für sie an wie ein falscher Ton, ein Trauma wie ein Knoten. Wenn sie heilen, stimmen sie den Ton, lösen den Knoten. Dabei fließt immer etwas zu ihnen zurück: ein Echo des Schmerzes, ein Stück der Angst. Die meisten Healer schlafen nach einem Einsatz sehr lange und träumen die Träume ihrer Patienten.

Healer sind die beliebtesten Psionen bei O.D.I.N., und die am meisten erschöpften.

Legende: Hospiz

Bruder Tomas Kral, ein ehemaliger Mönch, Codename **Hospiz**, hielt im Winter 1989 neun Psionen am Leben, die bei den Anschlägen nach dem Verrat verwundet worden waren. Er arbeitete elf Tage und Nächte in einem Keller in Prag, ohne Nachschub, ohne Arzt, ohne Schlaf. Alle neun überlebten. Hospiz starb drei Monate später an einem Herzstillstand, 41 Jahre alt, mit dem Herzen eines Neunzigjährigen. Die neun, die er gerettet hat, treffen sich bis heute jedes Jahr am selben Tag in einem Keller.

Im Spiel

- **Du hältst die Zelle zusammen.** Körperlich im Einsatz und seelisch danach. Spiel die Gespräche nach der Mission genauso aus wie die Heilung im Gefecht.
- **Zeig den Preis.** Jede Heilung darf ein kleines Echo hinterlassen, eine Beschreibung, eine Geste.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wer heilt dich?

Elementarist

„Feuer ist ehrlich. Es will nur eins, und das sagt es dir sofort.“

Psion, Codename Zunder

Das Wesen der Gabe

Elementaristen spüren die Energie in Feuer, Luft und Erde als Teil ihres eigenen Körpers. Ein Lagerfeuer fühlt sich an wie eine Hand, die man ausstrecken kann, ein Gewitter wie ein fremder Herzschlag. Anders als Telekineten bewegen sie keine Dinge. Sie verstärken, was schon da ist, und lenken es.

Die Subklasse ist die jüngste im Chor. Vor 2011 gab es kaum Elementaristen, heute bildet jeder größere Hort welche aus. Niemand weiß genau, warum. Die Älteren im Chor beobachten sie mit Misstrauen, die Elementaristen selbst mit einer Mischung aus Stolz und Trotz.

Legende: Zunder

Die Legende der Elementaristen lebt noch. Codename **Zunder** löschte im Sommer 2017 einen Waldbrand in Portugal, der sich gegen jeden Wind ausbreitete, weil in seinem Zentrum ein Riss offen stand. Zunder ging allein hinein, drei Kilometer durch brennenden Wald, und zog das Feuer hinter sich her wie einen Mantel, bis es in sich zusammenfiel. Er kam mit verbrannten Händen und ohne Haare zurück. Er war 19 Jahre alt. Im Chor sagen die Älteren seitdem nicht mehr ganz so laut, dass Elementaristen nur Zerstörung können.

Im Spiel

- **Du veränderst das Schlachtfeld.** Denk an Gelände, Wetter, Rauch und Deckung, nicht nur an Schaden.
- **Die Umgebung ist deine Ressource.** Frag die Spielleitung, was es in der Nähe gibt: eine Gasleitung, einen Brunnen, einen Sandhaufen.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Wie fühlt es sich an, der Neue in einem Chor zu sein, der älter ist als deine Eltern?

BILD FOLGT: psion-ch6

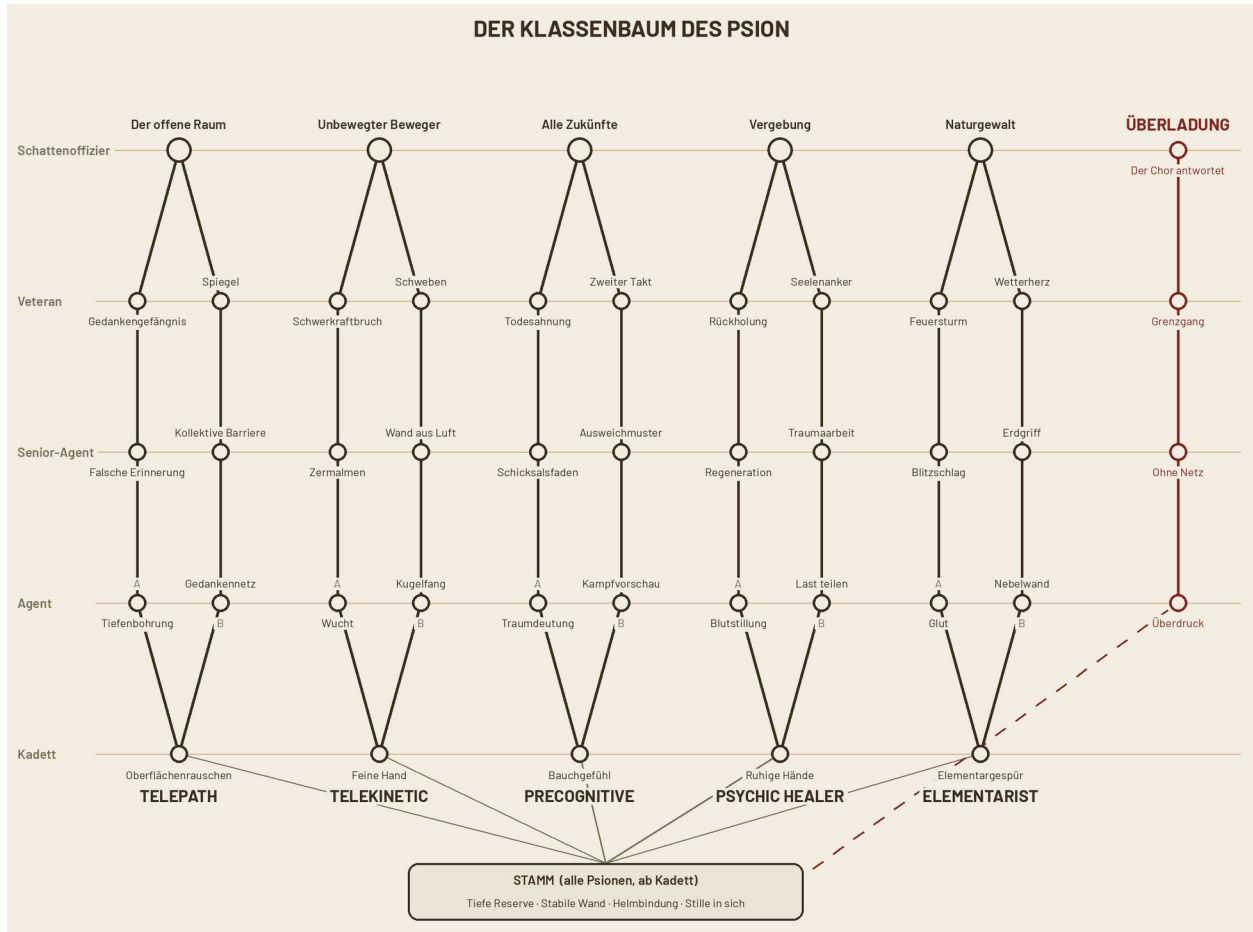
Kapitel VI. DER KLASSENBAUM

Der Klassenbaum

„Du wächst nicht nach oben. Du wächst nach außen, wie ein Baum im Wind.“

Ausbilder, Hort-2

Der Klassenbaum zeigt, wie ein Psion mit wachsender Erfahrung stärker wird. Er ersetzt keine Regel aus dem Grundregelwerk, sondern ergänzt sie: Neben Attributen, Fertigkeiten und Kräften können Psionen ihre Erfahrungspunkte auch in **Knoten** des Baumes investieren.



Aufbau

- Der Stamm trägt vier Knoten, die jedem Psion offenstehen, unabhängig von seiner Subklasse.
- Jede Subklasse hat einen eigenen Ast. Er beginnt mit einem Knoten auf dem Rang Kadett und teilt sich dann in zwei Pfade, A und B. Jeder Pfad hat drei Knoten auf den Rängen Agent, Senior-Agent und Veteran. Am Ende treffen sich beide Pfade in der Meisterschaft auf dem Rang Schattenoffizier.
- Der Überladungsast steht jedem Psion ab dem Rang Agent offen. Er ist mächtig und gefährlich.

Regeln für Knoten

Stufe	Rang	Kosten
I	Kadett	4 EP
II	Agent	6 EP
III	Senior-Agent	8 EP
IV	Veteran	10 EP
V	Schattenoffizier	12 EP

- Ein Knoten kann erst gekauft werden, wenn der Psion den Rang erreicht hat und den Knoten darunter im selben Pfad besitzt.
- Die Meisterschaft erfordert den Veteranenknoten aus **einem** der beiden Pfade.
- Beide Pfade dürfen gekauft werden. Die meisten Psionen konzentrieren sich trotzdem auf einen.
- **Aktive Knoten** nutzen das Attribut und die Fertigkeit der Subklasse und haben, sofern nicht anders angegeben, die Schwierigkeit Machbar (2). PSI-Kosten stehen beim Knoten. Überziehen, Widerstand und Rückkopplung gelten wie im Grundregelwerk.
- **Querverbindung:** Ein Psion darf zusätzlich Knoten aus dem Ast **einer** anderen Subklasse erwerben. Jeder dieser Knoten kostet 2 EP mehr. Er beginnt dort mit dem Kadettenknoten.

Der Stamm

Knoten	Wirkung
Tiefe Reserve	+3 PSI-Punkte.
Stabile Wand	+2 Belastbarkeit.
Helmbindung	Mit dem eigenen, persönlich angepassten Helm +1 Würfel auf alle Psi-Proben. Mit einem fremden Helm entfällt der Bonus.
Stille in sich	Eine kurze Ruhepause stellt 50 % statt 25 % der PSI-Punkte wieder her.

Alle Stammknoten kosten 4 EP und stehen ab dem Rang Kadett offen.

Telepath

Stufe	Knoten	Wirkung
I	Oberflächenrauschen	Passiv. +2 Würfel auf Menschenkenntnis gegen Menschen in 10 m. Kostet keine PSI-Punkte.
II A	Tiefenbohrung	Passiv. Gedankenlesen mit 2 Überschuss erreicht jede Erinnerung der letzten zwölf Monate. Das Ziel bemerkt nichts, außer bei einem Patzer.
III A	Falsche Erinnerung	3 PSI, vergleichende Probe. Der Telepath pflanzt dem Ziel eine kurze, falsche Erinnerung ein, etwa an ein Gespräch oder eine Begegnung. Sie hält bis zum nächsten Schlaf, mit 2 Überschuss dauerhaft.
IV A	Gedankengefängnis	6 PSI, Schwer (3), vergleichende Probe. Das Ziel ist Überschuss + 1 Runden lang in seinem eigenen Geist gefangen und handlungsunfähig. Der Telepath erleidet 1 Belastung.
II B	Gedankennetz	2 PSI. Bis zu fünf Verbündete in 100 m können für eine Szene lautlos miteinander sprechen.
III B	Kollektive Barriere	Passiv. Geistige Barriere wirkt auf alle Mitglieder des Gedankennetzes.
IV B	Spiegel	Reaktion, 3 PSI. Widersteht der Telepath einem psionischen oder magischen Angriff auf seinen Geist, erleidet der Angreifer dessen Wirkung selbst.
V	Der offene Raum	Einmal pro Mission, 6 PSI. Der Telepath hört alle Gedanken in 50 m gleichzeitig: Absichten, Positionen, Ängste. Die Zelle kann ihm eine Runde lang Fragen stellen. Danach 3 Belastung.

Telekinetic

Stufe	Knoten	Wirkung
I	Feine Hand	Passiv. Leichte Telekinese kostet keine PSI-Punkte. Der Telekinet kann damit Schlösser, Schalter und Mechanik in 10 m bedienen, als hätte er sie in der Hand.
II A	Wucht	Passiv. Kraftstoß richtet +1 Schaden an und stößt das Ziel 4 m statt 2 m zurück.
III A	Zermalnen	3 PSI, Angriff gegen die Verteidigung, 10 m. Schaden 3 + Überschuss, Durchschlag 2.
IV A	Schwerkraftbruch	6 PSI, Schwer (3), Radius 5 m. Alle im Bereich stürzen, lose Gegenstände fliegen umher. Angriff gegen jedes Ziel, Schaden 2 + Überschuss.
II B	Kugelfang	Reaktion, 2 PSI. Der Schaden eines Fernkampftreffers gegen den Telekineten oder einen Verbündeten in 5 m sinkt um die Erfolge einer Probe.
III B	Wand aus Luft	3 PSI. Eine unsichtbare Wand bis 5 m Breite versperrt den Weg für Überschuss + 2 Runden. Sie hält Menschen und Geschosse auf, aber kein Licht und keinen Schall.
IV B	Schweben	4 PSI. Der Telekinet und ein Verbündeter schweben für eine Szene, 10 m pro Runde.
V	Unbewegter Beweger	Einmal pro Mission, 6 PSI. Der Telekinet hält für drei Runden etwas auf, das nicht aufzuhalten ist: ein Fahrzeug, eine einstürzende Decke, eine Flutwelle. Danach 3 Belastung.

Precognitive

Stufe	Knoten	Wirkung
I	Bauchgefühl	Passiv. Der Präkognitive kann nicht überrascht werden.
II A	Traumdeutung	Einmal pro Mission, nach einer Nacht Schlaf. Die Spielleitung beantwortet eine Frage zur Zukunft der Mission wahr, aber in Bildern.
III A	Schicksalsfaden	3 PSI, Berührung. Der Präkognitive sieht, was eine Person in der nächsten Szene tun wird. Er erhält für diese Szene +2 Würfel auf alle Proben gegen sie.

Stufe	Knoten	Wirkung
IV A	Todesahnung	Einmal pro Mission, 6 PSI, Reaktion. Fällt ein Verbündeter auf 0 LP, hat der Präkognitive es kommen sehen: Der Verbündete bleibt stattdessen mit 1 LP stehen. Der Präkognitive erleidet 1 Belastung.
II B	Kampfvorschau	Passiv. +1 Verteidigung im Kampf.
III B	Ausweichmuster	3 PSI. Alle Verbündeten in 10 m erhalten drei Runden lang +1 Verteidigung.
IV B	Zweiter Takt	Einmal pro Kampf, 4 PSI. Der Präkognitive erhält in dieser Runde eine zusätzliche Aktion.
V	Alle Zukünfte	Einmal pro Mission. Der Präkognitive erklärt, dass die Zelle sich auf ein bestimmtes Ereignis vorbereitet hat. Die Spielleitung erlaubt eine rückwirkende Vorbereitung: ein Gegenstand, eine Absprache, eine Position. Danach 3 Belastung.

Psychic Healer

Stufe	Knoten	Wirkung
I	Ruhige Hände	Passiv. Erste Hilfe durch den Healer heilt 1 LP mehr und gelingt auch ohne Verbandskasten.
II A	Blutstillung	2 PSI, 15 m, ohne Berührung. Ein sterbender Verbündeter ist stabilisiert.
III A	Regeneration	3 PSI, Berührung. Heilt 3 + Überschuss LP. Jede Person einmal pro Tag.
IV A	Rückholung	Passiv. Resurrection Pulse kostet 3 PSI weniger, und der Healer erleidet dabei keine Belastung.
II B	Last teilen	1 PSI, Berührung. Der Healer übernimmt bis zu 3 Belastung eines Verbündeten auf sich selbst.
III B	Traumaarbeit	Passiv. Der Healer kann ein Trauma in einer einzigen Sitzung behandeln statt in mehreren. Die Probe ist um eine Stufe leichter.
IV B	Seelenanker	Passiv. Alle Verbündeten in 10 m erhalten +2 Würfel auf Grauen-Proben. Die erste Belastung pro Szene, die einer von ihnen erleiden würde, entfällt.
V	Vergebung	Einmal pro Mission, 6 PSI, eine Minute. Alle Verbündeten in Sichtweite verlieren ihre gesamte Belastung. Der Healer erleidet die Hälfte davon selbst, abgerundet, höchstens bis zu seiner Belastbarkeit minus 1.

Elementarist

Stufe	Knoten	Wirkung
I	Elementargespür	Passiv. Der Elementarist spürt Feuer, Stromleitungen, Wasser und Hohlräume in 30 m. Elementarer Fokus kostet 1 PSI weniger.
II A	Glut	Passiv. Feuerkontrolle richtet +1 Schaden an. Das Ziel brennt (Waffeneigenschaft Feuer).
III A	Blitzschlag	3 PSI, 20 m, Angriff gegen die Verteidigung. Schaden 4 + Überschuss, Durchschlag 1. Elektronik am Ziel fällt eine Runde aus.
IV A	Feuersturm	6 PSI, Schwer (3), 20 m Reichweite, Radius 10 m. Angriff gegen jedes Ziel im Bereich, auch Verbündete. Schaden 3 + Überschuss, Feuer.
II B	Nebelwand	2 PSI. Nebel im Radius von 10 m für eine Szene. Alle im Nebel +1 Verteidigung, Fernkampf in den Nebel -2 Würfel.
III B	Erdgriff	3 PSI, Radius 5 m. Der Boden hält alle Gegner fest. Jeder würfelt ST + Athletik gegen die Erfolge des Elementaristen, sonst kann er sich zwei Runden nicht bewegen.
IV B	Wetterherz	6 PSI, 10 Minuten Konzentration. Der Elementarist verändert das Wetter im Umkreis von einem Kilometer für eine Stunde: Regen, Wind, Nebel, Gewitter.
V	Naturgewalt	Einmal pro Mission. Drei Runden lang kosten alle Subklassenfähigkeiten keine PSI-Punkte und erhalten +2 Würfel. Danach 3 Belastung.

Der Überladungsast

„Es gibt eine Tür in dir, die sie dir nicht zeigen. Irgendwann findest du sie trotzdem.“

Unbekannter Offener

Die Ausbilder sprechen nicht gern über den Überladungsast. Er ist nicht verboten, aber er wird nicht gelehrt. Psionen finden ihn selbst, meist in einem Moment, in dem sie mehr brauchen, als sie haben. Er macht sie stärker, als sie sein sollten, und er macht sie **hörbar**.

Stufe	Knoten	Wirkung
II	Überdruck	Einmal pro Szene, vor einer Psi-Probe: Der Psion erleidet 1 Belastung und erhält +2 Würfel.
III	Ohne Netz	Passiv. Ohne Fokusgerät sind Psi-Proben nicht mehr erschwert.
IV	Grenzgang	Passiv. Beim Überziehen kostet nur jeder zweite fehlende PSI-Punkt 1 Belastung, aufgerundet.
V	Der Chor antwortet	Einmal pro Mission. Eine Kraft gilt automatisch als grandioser Erfolg, Reichweite und Zahl der Ziele verdoppeln sich. Danach 3 Belastung.

Die Knoten kosten 6, 8, 10 und 12 EP und erfordern die Ränge Agent, Senior-Agent, Veteran und Schattenoffizier. Jeder Knoten erfordert den vorherigen.

Resonanz

Jeder Knoten des Überladungsastes erhöht die **Resonanz** des Psions um 1. Die Resonanz wird auf dem Charakterbogen notiert und sinkt nie.

Immer wenn der Psion einen Knoten des Überladungsastes einsetzt oder bei einer Psi-Probe patzt, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Resonanz, **hört etwas mit**. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Kapitel IX gibt ihr Anregungen.

BILD FOLGT: psion-ch7

Kapitel VII. KRÄFTE UND GERÄT

Neue Kräfte

„Das Handbuch kennt zwanzig Kräfte. Der Chor kennt mehr. Man muss nur wissen, wen man fragt.“

Psion, Codename Sibylle

Die folgenden Kräfte ergänzen die Listen aus dem Grundregelwerk, Kapitel VIII. Sie werden wie dort erlernt: bei der Erschaffung im Rahmen der üblichen Zahl, danach mit Erfahrungspunkten. Mächtige Kräfte stehen ab dem Rang Senior-Agent offen. Einige Kräfte werden nicht in der Ausbildung gelehrt, sondern im Chor weitergegeben. Die Spielleitung kann verlangen, dass ein Psion erst einen Lehrer findet.

Kleine Kräfte (1 PSI, Einfach)

Nachhall (WE + Konzentration, Berührung, sofort). Der Psion spürt die stärkste Emotion, die ein Gegenstand in den letzten 24 Stunden erlebt hat: Angst an einem Türgriff, Wut an einer Waffe. **Überschuss 2:** ein kurzes Bild dazu.

Stille Stunde (WK + Konzentration, selbst, eine Stunde). Der Psion schließt seine Wand vollständig. Er hört keine fremden Gedanken und ist für telepathische Ortung unsichtbar, kann aber auch keine Kräfte einsetzen, die andere Geister berühren.

Kleiner Chor (WK + Telepathie, 5 m, sofort). Der Psion erkennt, ob sich in der Nähe ein anderer Psion befindet, und ob dieser seine Wand gerade offen hat.

Mittlere Kräfte (3 PSI, Machbar)

Rufen (WK + Telepathie, 1 km, eine Runde). Der Psion sendet einen einzelnen Gedanken an einen Menschen, den er gut kennt, egal wo er sich in Reichweite befindet. **Überschuss 2:** Die Reichweite verzehnfacht sich.

Staubteufel (IN + Telekinese, 10 m, 3 Runden). Staub, Papier und Schutt wirbeln um einen Punkt. Alles im Radius von 3 m ist schwer zu sehen: Angriffe hinein oder heraus –2 Würfel.

Doppelter Blick (WE + Präkognition, selbst, eine Szene). Der Psion sieht die Welt zwei Sekunden früher als alle anderen. +1 Verteidigung und +1 Initiative für die Szene.

Nervenruhe (WE + Psychische Heilung, Berührung, sofort). Ein Verbündeter, der gerade eine Grauen-Probe verpatzt hat oder erstarrt ist, kann sofort wieder handeln und baut 1 Belastung ab.

Mächtige Kräfte (6 PSI, Schwer)

Gedankenbrücke (WK + Telepathie, Sichtweite, eine Szene). Der Psion verbindet zwei Menschen so, dass jeder die Sinne des anderen teilt. Nützlich, um einen

Agenten durch ein Gebäude zu lotsen, oder um einem Gegner zu zeigen, was sein Opfer fühlt. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Stillstand (IN + Telekinese, 15 m, 2 Runden). Alles in einem Radius von 3 m bleibt in der Luft stehen: Kugeln, Splitter, fallende Menschen, Regentropfen. Angriffe in den Bereich hinein erreichen ihr Ziel nicht.

Verzweigung (WE + Präkognition, selbst, sofort). Der Psion sieht zwei mögliche Ausgänge einer Handlung, die die Zelle gleich ausführen will. Die Spielleitung beschreibt beide knapp. Danach 1 Belastung.

ILLUSTRATION PSION-09

Staub und Papierfetzen wirbeln in einem verlassenen Büro um einen Punkt in der Raummitte, eine Gestalt steht ruhig daneben, Gegenlicht

Ausrüstung des Chors

Der Wissenschaftliche Zweig entwickelt ständig neue Geräte für Psionen. Die meisten sind nicht käuflich, sondern werden über den Beobachter angefordert. Die Spielleitung entscheidet, ob eine Anforderung genehmigt wird.

Gegenstand	Wirkung
Kappe (Nachbau)	Fokusgerät nach dem Vorbild von 1949. Kein Bonus gegen psionische Angriffe, dafür unter einer Mütze kaum zu erkennen. <i>Selten.</i>
Feldhelm	Leichter Neuro-Helm für verdeckte Einsätze. Fokusgerät, +1 Würfel gegen psionische Angriffe, fällt unter einer Kapuze nicht auf. <i>Selten.</i>
Neuro-Helm Mk. IV	Neueste Generation. Fokusgerät, +2 Würfel gegen psionische Angriffe, zeichnet jede Kraft sekundengenau auf. Beobachter lieben ihn. <i>Sehr selten.</i>

Gegenstand	Wirkung
Legierungskapsel	Taschengroße Kapsel mit Legierung S. Gegen die Stirn gedrückt, wirkt sie eine Minute lang wie eine Stille: keine fremden Gedanken, keine eigenen Kräfte. <i>Selten</i> .
Konditionierungspillen, stark	Einmal pro Mission 6 PSI-Punkte. Danach 1 Belastung und am nächsten Tag –1 Würfel auf alle Proben. <i>Sehr selten</i> .
Resonanzband	Metallband um das Handgelenk, das sich erwärmt, wenn in 20 m psionische Kraft eingesetzt wird. <i>Selten</i> .
Beruhigungsinjektor	Setzt einen Psion für eine Stunde außer Gefecht. Standardausrüstung jedes Beobachters. <i>Nicht für Psionen</i> .

Der eigene Helm

Die meisten Psionen tragen jahrelang denselben Helm, und er wird zu einem Teil von ihnen. Mit dem Stammknoten **Helmbindung** aus Kapitel VI wird daraus auch ein Spielvorteil. Aber auch ohne ihn lohnt es sich, dem Helm eine Geschichte zu geben: einen Namen, eine Verzierung, eine Delle von dem Einsatz in Marseille.

W6	Was deinen Helm besonders macht
1	Er hat einen Namen, den nur du kennst
2	Innen klebt ein Foto, das du nie jemandem gezeigt hast
3	Eine Delle von einem Einsatz, über den du nicht sprichst
4	Handgemalte Muster, die du jedes Jahr erneuerst
5	Er gehörte vorher jemandem, der nicht zurückgekommen ist
6	Manchmal summt er leise, wenn du ihn absetzt

BILD FOLGT: psion-ch8

Kapitel VIII. DREI PSIONEN

Drei Psionen

„Jeder von uns hat eine Akte, die er nie lesen darf. Das verbindet.“

Psion, Codename Anker

Die folgenden drei Psionen sind sofort spielbar und ergänzen Echo aus dem Grundregelwerk. Anker und Funke sind Kadetten. Hebel ist Senior-Agent und zeigt, wie ein Psion mit dem Klassenbaum wächst.

Anker

Psychic Healer, Kadett. Lisa Morgenstern, 26, war Pflegeschülerin in Freiburg, als ein Patient auf der Intensivstation starb und sie seinen letzten Gedanken hörte. Seitdem heilt sie Menschen, die sie nicht berühren dürfte, und hört Dinge, die sie nicht hören will.

Anker	Psychic Healer, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 3, IN 3, WE 5, WK 4, CH 3, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Psychische Heilung 5, Medizin 4, Menschenkenntnis 4, Konzentration 3, Geistige Widerstandskraft 3, Stressbewältigung 3, Überzeugen 2, Ausweichen 2, Zähigkeit 2, Wahrnehmung 2, Akademisches Wissen 2
Werte	LP 11, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2, PSI-Punkte 12
Fähigkeiten	Schnelle Genesung, Psychische Stabilisierung, Heilende Aura
Kräfte	Klein: Schmerzunterdrückung, Stabilisierter Atem, Aura-Erkennung, Sinnenschärfe. Mittel: Heilender Impuls, Psychische Barriere
Archetyp	Die Wächterin

Ausrüstung: Neuro-Helm, Heilende Kristalle, medizinisches Diagnosegerät, Meditationsmatte, Konditionierungsspillen.

So spielst du Anker: Du bist die Ruhe der Zelle. Du redest wenig im Einsatz und viel danach. Du weißt von jedem in der Zelle, was ihn nachts wachhält, und du erzählst es niemandem. Bruchstück: Wenn du Fieber hast, rufst du einen Namen, den niemand kennt.

Funke

Elementarist, Kadett. Tiago Ferreira, 22, wuchs in Porto auf und sah als Dreizehnjähriger im Fernsehen die Bilder von dem Waldbrand, den Zunder gelöscht hat. Zwei Jahre später brannte sein Zimmer. Er hat einen Hang zu

dummen Wetten, eine Vorliebe für Feuerzeuge und einen Helden, den er nie getroffen hat.

Funke	Elementarist, Kadett
Attribute	ST 2, GE 3, KO 3, IN 3, WE 5, WK 3, CH 2, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Elementarkontrolle 5, Konzentration 3, Geistige Widerstandskraft 3, Psi-Kampf 3, Athletik 3, Ausweichen 3, Zähigkeit 3, Energiemanipulation 2, Überleben 2, Wahrnehmung 2, Schusswaffen 2, Menschenkenntnis 1
Werte	LP 12, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, PSI-Punkte 11
Fähigkeiten	Feuerkontrolle, Windsturm, Erderschütterung
Kräfte	Klein: Energiepuls, Sinnenschärfe, Instinktive Vorahnung. Mittel: Elementarer Fokus
Archetyp	Der Hungerige

Ausrüstung: Neuro-Helm, Elementarer Fokussierer, Schutzamulett, leichte Robe, Sturmfeuerzeug.

So spielst du Funke: Du bist laut, schnell und immer ein bisschen zu nah am Feuer. Du willst den Älteren im Chor beweisen, dass Elementaristen mehr können als verbrennen. Bruchstück: Der Geruch von Ozon macht dich ruhig.

Hebel

Telekinetic, Senior-Agent. Marek Hlavaty, 38, hat vierzehn Dienstjahre hinter sich und einen Ruf als der Mann, den man ruft, wenn etwas festhält, das festhalten soll. Er ist der Beweis, dass Telekineten nicht grob sein müssen: Er hat Hände wie ein Uhrmacher und eine Geduld, die sogar Beobachter nervös macht.

Hebel	Telekinetic, Senior-Agent (50 EP)
Attribute	ST 2, GE 3, KO 3, IN 5, WE 3, WK 3, CH 2, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Telekinese 5, Konzentration 4, Schusswaffen 4, Geistige Widerstandskraft 3, Psi-Kampf 3, Athletik 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 3, Menschenkenntnis 2, Ingenieurwesen 2
Werte	LP 12, Belastbarkeit 9, Initiative 3, Verteidigung 2, PSI-Punkte 14
Fähigkeiten	Objektmanipulation, Kraftstoß, Schwebende Verteidigung

Hebel	Telekinetic, Senior-Agent (50 EP)
Kräfte	Klein: Leichte Telekinese, Energiepuls, Stabilisierter Atem. Mittel: Kraftverstärkung, Telekinetischer Schild
Klassenbaum	Tiefe Reserve, Feine Hand, Kugelfang, Wand aus Luft
Archetyp	Der Dankbare

Ausrüstung: Persönlicher Neuro-Helm mit dem Namen „Opa“, Mental-Scanner, Pistole, Schutzweste.

Seine 50 EP: Tiefe Reserve 4, Feine Hand 4, Kugelfang 6, Wand aus Luft 8, Telekinetischer Schild 6, Schusswaffen auf 4 für 8, Zähigkeit auf 3 für 6, Konzentration auf 4 für 8.

So spielst du Hebel: Du bist der ruhige Profi, der den Jüngeren zeigt, wie man überlebt. Du vertraust O.D.I.N., weil O.D.I.N. dich aus einem Heim in Brunn geholt hat. Die Frage, die dich irgendwann einholen wird: Warum erinnerst du dich an das Heim nur aus Erzählungen?

BILD FOLGT: psion-ch9

Kapitel IX.
NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG

Das Geheimnis des Chors

„Wir finden sie nicht. Wir holen sie.“

Aus einer Schwarzen Akte, Verfasser unbekannt

Dieses Kapitel ist für die Spielleitung bestimmt. Wer einen Psion spielt, sollte es nicht lesen, denn es verrät, was sein Charakter nicht weiß.

Die offizielle Geschichte des Psionik-Kerns, wie sie in den Kapiteln I bis IV steht, ist wahr, aber unvollständig. Psionische Fähigkeiten manifestieren sich nicht zufällig in der Jugend, und O.D.I.N. findet Psionen nicht, nachdem sie auffällig geworden sind. Jeder Psion von O.D.I.N. wurde als Kind gestohlen.

HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Entführte Kinder und Kinder, die dabei sterben, sind kein Thema für jeden Tisch. Sprecht vor der Kampagne kurz darüber, ob und wie ausführlich es im Spiel vorkommen soll. Das Geheimnis wirkt am stärksten, wenn es angedeutet wird und die Spieler es selbst zusammensetzen. Es muss nie ausgespielt werden.

Der Seeker

Die Gabe liegt in manchen Menschen von Geburt an bereit. Ab einem Alter von etwa fünf Jahren wird sie hörbar, allerdings nur für einen einzigen Menschen auf der Welt: den **Seeker**.

Es gibt immer nur einen Seeker. Er ist ein Psion der Klasse V, und seine Gabe ist eine einzige: Er hört jedes Kind auf der Erde, in dem die Gabe schläft. Er beschreibt es als ein leises Summen, das von überall kommt, und jedes Kind als einen einzelnen, reinen Ton darin. Er kann einen Ton über Kontinente hinweg verfolgen, bis auf ein Haus, ein Zimmer, ein Bett genau.

Der Seeker lebt in einer Stille tief unter einem Hort, dessen Lage selbst die meisten Schattenoffiziere nicht kennen. Nur dort erträgt er das Summen. Er verlässt die Stille nie. Außer seinem Beobachter und den Offizieren von Prometheus hat ihn seit Jahren niemand gesehen.

Warum es nur einen gibt

Stirbt ein Seeker, entsteht ein neuer, und zwar in einem Kind, das gerade geöffnet wird. Irgendwo auf der Welt wacht in derselben Nacht ein Kind in einer Stille auf und hört das Summen. Der Wissenschaftliche Zweig hat viele Theorien dazu. Die Psionen, die davon wissen, haben

eine einfachere: Es gibt nur einen Seeker, weil es immer derselbe ist.

Die drei Seeker

Zeit	Seeker
1938 bis 1971	Märta , eines der Einunddreißig von Solberg. Sie war es, die in der Nacht von Solberg „gerufen“ hat. Sie starb während der Kaskade.
1971 bis 2011	Ein Junge aus Kairo, Codename Muezzin . Er alterte in vierzig Jahren kaum und starb in seiner Stille, ohne ein Zeichen von Krankheit.
Seit 2011	Ein Mädchen, damals sieben Jahre alt, heute eine junge Frau ohne Codenamen. In den Akten heißt sie nur der Seeker . Sie hört mehr als ihre Vorgänger. Seit ihrem Erwachen hat sich die Zahl der Psionen verdreifacht.

Die „Häufung der Manifestationen“ seit 2011 ist also keine Laune der Natur. Der neue Seeker hört Kinder, die ihre Vorgänger nicht gehört haben. Ob das mit der gleichzeitigen Häufung der Risse zusammenhängt, weiß niemand. Prometheus vermutet es.

ILLUSTRATION PSION-06

Eine junge Frau mit verbundenen Augen sitzt im Schneidersitz in einem weißen Raum mit Metallgitter an der Decke, eine Hand erhoben, als lausche sie

Die Hände

Der Seeker findet die Kinder. Geholt werden sie von einer kleinen Einheit, die offiziell **Retrieval** heißt und im Kern nur **die Hände** genannt wird. Sie besteht aus Agenten des Operativen Zweigs, meist Spies und Infiltratoren, die aus allen Zweigen handverlesen werden und nie wieder in eine normale Zelle zurückkehren.

Die Hände holen Kinder aus Heimen, Flüchtlingslagern, Krankenhäusern und aus ganz normalen Familien. Jedes Verschwinden wird getarnt: ein Ertrinken im See, ein Brand, eine Verwechslung im Krankenhaus, ein Kind, das beim Spielen im Wald nicht mehr zurückkommt. Manchmal wird eine Leiche gebraucht. Die Hände besorgen eine.

Kein Mitglied der Hände hat je öffentlich über seine Arbeit gesprochen. Einige haben sich später das Leben genommen, einige sind zu den Offenen übergelaufen. Die meisten tun ihre Arbeit bis zur Pensionierung und glauben, dass sie Kinder retten. In gewisser Weise tun sie das auch: Ein Kind mit schlafender Gabe, das nie geöffnet wird, erwacht oft irgendwann von selbst, und dann meist schlecht.

Die Öffnung

Das Verfahren, mit dem O.D.I.N. die Gabe weckt, geht direkt auf Solberg zurück. Dr. Ilse Marek hat die Nacht von Solberg jahrelang untersucht und verstanden, was geschehen war: Ein Kind hatte gerufen, die anderen hatten geantwortet, und irgendetwas hatte die Antwort gehört.

Die Öffnung findet in einer Stille statt. Das Kind liegt in der Mitte, zwölf erfahrene Psionen sitzen im Kreis um es herum, ohne Helme, und in der Hand des Kindes liegt ein Nexus-Kristall. Die zwölf öffnen ihre Wände und rufen, bis das Kind antwortet. Das dauert eine Nacht. Die Regel der Zwölf, die offiziell auf die Kaskade zurückgeht, ist in Wahrheit älter. Sie ist die Zahl, mit der die Öffnung am sichersten gelingt.

Etwa jedes dritte Kind stirbt dabei. Die Ärzte schreiben Hirnblutung in die Akte. Die Psionen, die an Öffnungen teilnehmen, wissen es besser. Sie haben gespürt, wie die Kinder gehen. Nicht in die Dunkelheit, sondern weg, irgendwohin, als hätte sie jemand an der Hand genommen. Und sie haben die Dreizehnte gehört, jedes Mal.

Der Schlaf

Ein Kind, das die Öffnung überlebt, erinnert sich an nichts davor. Die Gabe ist jetzt wach, aber noch schwach. Sie wächst mit dem Kind, bis sie in der Jugend durchbricht.

Bis dahin lebt das Kind in einer **Pflegefamilie** von O.D.I.N., mit einer neuen Identität, einer erfundenen Vergangenheit und Eltern, die monatlich Bericht erstatten. Viele dieser Eltern lieben ihre Kinder aufrichtig. Viele wissen nicht einmal genau, für wen sie arbeiten. Wenn die Gabe durchbricht, meist zwischen zwölf und sechzehn, geschieht genau das, was in Kapitel III steht: ein Unfall, ein Schock, eine Klinik, eine Polizistin mit ungewöhnlichen Fragen. Dann „findet“ O.D.I.N. das Kind, und aus der Pflegefamilie wird eine Akte, die der Psion nie lesen darf.

Die **Legende**, die jeder Psion von seiner Manifestation erzählt, ist fast immer eine Inszenierung. Das bedeutet nicht, dass sie nicht wehgetan hat.

Wer es weiß

Wer	Was er weiß
Der Oberste Rat, Prometheus	Alles.
Beobachter	Dass es eine Zuführungsakte gibt. Die meisten nicht mehr.
Die Hände	Wie die Kinder geholt werden. Nicht, was danach geschieht.
Die Zwölf	Wie die Öffnung abläuft und wie viele sterben. Nicht, woher die Kinder kommen.
Die von Solberg	Fast alles. Sie schweigen, weil sie glauben, dass die Alternative schlimmer wäre.
Die Offenen	Genug, um O.D.I.N. zu hassen. Sie suchen die Pflegefamilien, um Kinder vor der Öffnung zu retten.
Die Psionen der Zellen	Nichts. Nur Gerüchte, Träume und eine Narbe hinter dem Ohr.

Das Geheimnis ins Spiel bringen

Das Geheimnis entfaltet sich am besten in Stufen, über viele Missionen verteilt. Keine Stufe muss erreicht werden. Du bestimmst das Tempo.

- 1. Risse.** Die Bruchstücke aus Kapitel III tauchen auf. Ein Psion hört die Melodie im Radio. Eine Narbe beginnt zu jucken, wenn ein bestimmter Beobachter im Raum ist.
- 2. Gerüchte.** Ein alter Psion erzählt vom Seeker. Ein Offener behauptet, er kenne die richtigen Eltern eines Spielercharakters.
- 3. Spuren.** Die Zelle stößt bei einem Einsatz auf ein vermisstes Kind, dessen Akte zu sauber ist. Oder auf eine Pflegefamilie, die zu gut vorbereitet wirkt.
- 4. Beweise.** Eine Zuführungsakte. Ein Mitglied der Hände, das reden will, bevor es stirbt. Die Stille, in der man selbst aufgewacht ist.
- 5. Die Wahl.** Die Charaktere wissen es. Bleiben sie? Schweigen sie? Retten sie ein Kind vor der Öffnung, obwohl es ohne sie vielleicht von selbst erwacht und eine Straße in Brand setzt?

Für Psionen am Tisch ist Stufe 5 die stärkste Szene, die dieses Buch zu bieten hat. Für alle anderen Charaktere ist sie die Frage, ob sie ihren Kollegen noch in die Augen sehen können.

DIE DREIZEHENTE, DIE SÄNGER UND DER PREIS

In Solberg verschwanden 19 Erwachsene. Bei jeder Öffnung verschwindet etwa jedes dritte Kind. Auf dem Brocken standen 23 Menschen auf einer Treppe, die tiefer führte, als ein Berg sein kann, und sangen. Die Psionen hören bei jeder Öffnung eine dreizehnte Stimme. Ob das Wesen hinter dem Schleier einen Preis verlangt, ob es sammelt oder ob es einfach antwortet, wenn man es ruft, bleibt deine Entscheidung. Die Kampagne, die diese Fragen beantwortet, erscheint im Spielleiterbuch der Reihe.

Resonanz: Etwas hört mit

Wenn der Resonanzwurf aus Kapitel VI gelingt, hat die Dreizehnte den Psion bemerkt. Das bedeutet nicht sofort Gefahr. Es bedeutet, dass sich etwas verändert. Wähle aus der Tabelle oder würfle.

W6	Was geschieht
1	Der Psion hört für einen Moment den Chor. Alle Psionen in 1 km hören ihn auch.
2	Ein Riss öffnet sich in der Nähe, klein und kurz, aber lange genug, dass etwas hindurchschaut.
3	Der Psion träumt in der nächsten Nacht von einem weißen Raum und wacht mit einem neuen Bruchstück auf.
4	Ein Kristall in der Nähe beginnt zu leuchten. Thaumaturgen in Reichweite hören das Flüstern lauter.
5	Der Seeker hat es gehört. Innerhalb von 24 Stunden meldet sich der Beobachter.
6	Die Dreizehnte antwortet. Der Psion erhält sofort 3 PSI-Punkte zurück, und die Spielleitung darf später eine übernatürliche Komplikation einführen.

Figuren

Maren Falk, Beobachterin

Mitte fünfzig, graues Kostüm, freundliche Stimme, kein Lächeln. Falk betreut seit 25 Jahren Psionen und ist eine der wenigen Beobachterinnen, die ihre Zuführungsakten gelesen haben. Sie hat sich entschieden, zu bleiben, weil sie glaubt, dass die Kinder bei ihr besser aufgehoben sind als bei ihrem Nachfolger. Sie schützt ihre Psionen, auch gegen die Organisation, bis zu einem Punkt. Wo dieser Punkt liegt, weiß sie selbst nicht.

Kantor

Der Mann, der die Kaskade verursachte, verschwand 1974. Er lebt, ist weit über achtzig und führt die **Offenen** aus einem Kloster in den Karpaten. Er glaubt, dass die Dreizehnte kein Feind ist, sondern ein Teil des Chors, den O.D.I.N. abgeschnitten hat, und dass die Öffnung ein Verbrechen ist, weil sie Kinder als Opfer darbringt. Er hat in einem Punkt recht. Vielleicht in beiden.

Gegner

Offener (Elite)

Ein Psion, der seinen Helm abgelegt hat und O.D.I.N. bekämpft. Offene arbeiten allein oder zu zweit und versuchen, Kinder vor der Öffnung aus Pflegefamilien zu holen.

Wert	Angabe
Initiative	4
Psi	4 + 4, 14 PSI-Punkte, kein Fokusgerät, Überladungsknoten Ohne Netz
Kräfte	Psionischer Schock, Gedankenprojektion, Kraftstoß oder Feuerkontrolle
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Besonderheit	Resonanz 2. Kann nicht von Kräften geortet werden, die einen Helm voraussetzen

Hand (Profi)

Ein Agent der Einheit Retrieval. Ruhig, gründlich, bestens informiert.

Wert	Angabe
Initiative	3
Angriff	Schallgedämpfte Pistole 3 + 3, Schaden 3, Leise, oder Betäubungspistole 3 + 3, Schaden 3, Betäubend
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 / 9
Täuschung, Heimlichkeit	3 + 3
Besonderheit	Trägt eine Legierungskapsel und einen Beruhigungsinjektor. Kennt die Zelle vielleicht schon aus deren Akten

Missionsaufhänger

Graue Akte „Pflegefall“. Ein Ehepaar in einem Vorort meldet sein Pflegekind als vermisst, ruft aber nicht die Polizei an, sondern eine Nummer, die es gar nicht kennen dürfte. Das Kind ist dreizehn und hat gestern das Aquarium der Nachbarn zum Kochen gebracht. Ein Offener ist schon auf dem Weg.

Rote Akte „Kinderchor“. In einer Schule in Lyon singen seit drei Tagen alle Kinder einer Klasse im Schlaf dieselbe Melodie. Ein Psion der Zelle kennt sie.

Schwarze Akte „Summen“. Der Seeker hat aufgehört zu sprechen. Seit einer Woche sitzt sie in ihrer Stille und zeigt mit der Hand in eine Richtung. Der Rat will wissen, wohin. Die Zelle soll es herausfinden, ohne zu erfahren, wer der Seeker ist.