O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

GRUNDREGELWERK

ZWEITE EDITION

von David Ger

Inhalt

Prolog: Walpurgis **5**

Kapitel I: Die Welt **8**

Schatten der Erkenntnis 9
Ein ganz normaler Tag bei O.D.I.N. 10
Was die Akten verschweigen 10
Die Organisation 12
Zellen, Stützpunkte und Akten 13
Das Leben eines Agenten 14
Die Phänomene 15
Die Gegenspieler 16
Der Kodex 17

Kapitel II: Das Würfelsystem **18**

Spielbeispiel: Die Kapelle 21

Kapitel III: Neue Agenten **23**

Agenten im Schatten 24
Raven: Der fertige Agent 27
Aufstieg und Erfahrung 28

Kapitel IV: Die Klassen **30**

Die sechs Klassen 31
Agent 31
Scientist 33
Psion 36
Thaumaturg 38
Soldier 41
Investigator 43

Kapitel V: Fertigkeiten **46**

Einschätzung der Werte 47
Körperliche Fertigkeiten 47
Geistige Fertigkeiten 48
Soziale Fertigkeiten 48
Psionische Fertigkeiten (nur Psion) 49
Magische Fertigkeiten (nur Thaumaturg) 49
Hinweise zu einzelnen Fertigkeiten 49

Kapitel VI: Kampf **50**

Die Kampfrunde 51
Bewegung und Aktionen 51
Angriff und Verteidigung 51
Schaden 52
Rüstung 52
Waffeneigenschaften 52
Lebenspunkte und Verletzungen 52
Heilung 53
Weitere Situationen 53
Beispielrunde: Die Kapelle, Teil 2 53

Kapitel VII: Belastung und Grauen **54**

Belastbarkeit und Belastung 55
Grauen-Proben 55

Trauma ... 55
Belastung abbauen ... 55

Kapitel VIII: Psi-Kräfte ... 56

PSI-Macht und PSI-Punkte ... 57
Kategorien und Kosten ... 57
Die Probe ... 57
Grenzen des Geistes ... 57
Regeneration ... 57
Wie viele Kräfte kennt ein Psion? ... 57
Kleine Kräfte (1 PSI, Einfach) ... 58
Mittlere Kräfte (3 PSI, Machbar) ... 58
Mächtige Kräfte (6 PSI, Schwer) ... 59
Subklassenfähigkeiten ... 59

Kapitel IX: Thaumaturgie ... 60

Thaumaturgie und die Macht der Kristalle ... 61
Eine kurze Geschichte der Kristalle ... 61
Magie-Energie ... 61
Kategorien und Kosten ... 61
Grundregeln des Zauberns ... 61
Regeneration ... 62
Wie viele Zauber kennt ein Thaumaturg? ... 62
Zaubertricks (1 ME, Einfach) ... 62
Minor Magica (3 ME, Machbar) ... 62
Major Magica (5 ME, Schwer) ... 63
Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer) ... 63
Subklassenfähigkeiten ... 64
Optionale Regel: Kristallwürfel ... 64

Kapitel X: Ausrüstung ... 65

Waffen und Rüstungen ... 66
Nahkampfwaffen ... 66
Fernkampfwaffen ... 66
Energiewaffen ... 67
Granaten und Sprengstoff ... 67
Rüstungen ... 67
Ausrüstung für den Einsatz ... 68
Einsatzausrüstung ... 68
Wissenschaft und Ermittlung ... 69
Kommunikation und Technik ... 69
Überleben ... 69
Psionische und magische Ausrüstung ... 70
Ressourcen ... 70
Artefakte ... 72

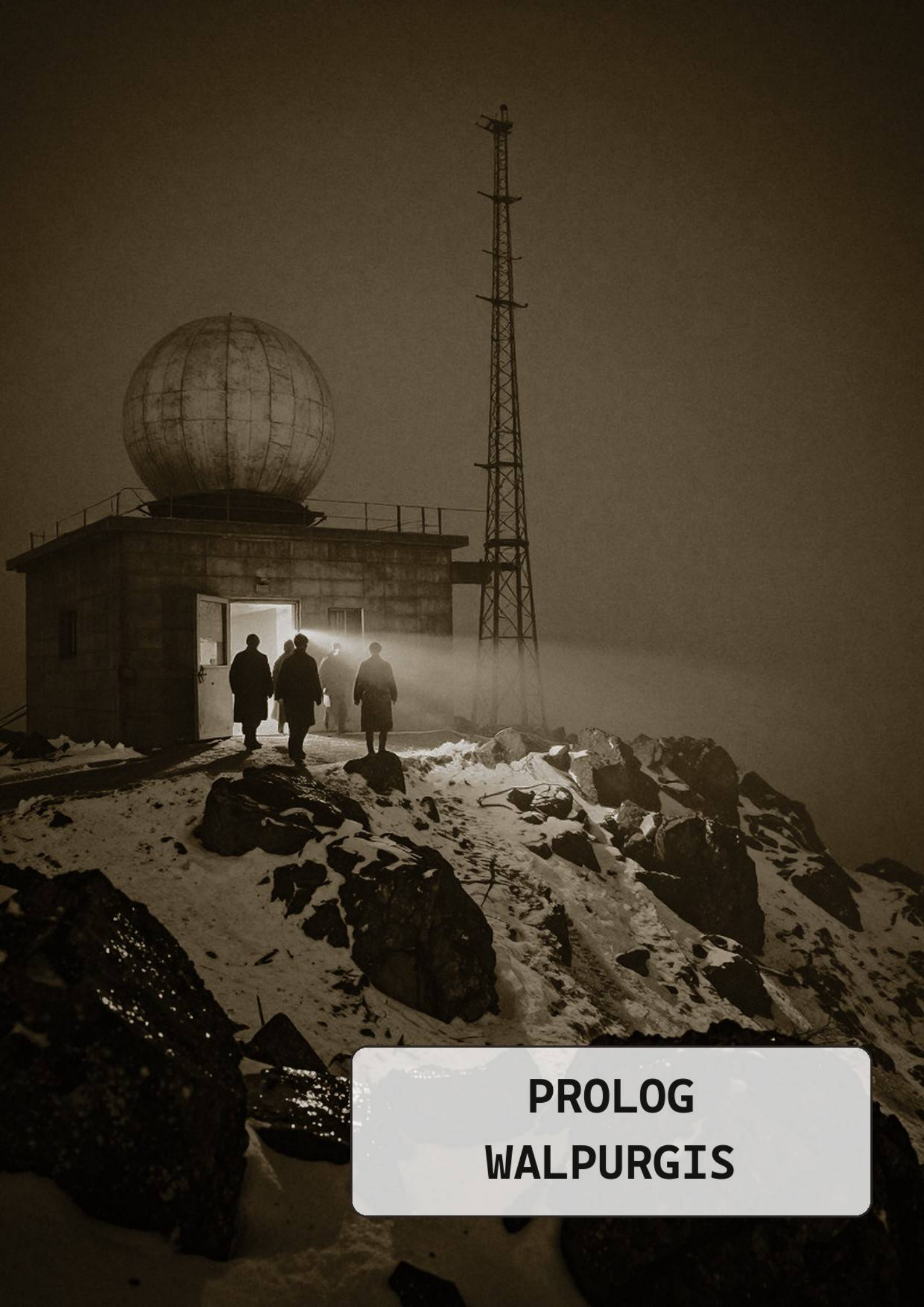
Kapitel XI: Für die Spielleitung ... 74

Die Rolle der Spielleitung ... 75
Schwierigkeiten festlegen ... 75
Missionen bauen ... 75
Zufallstabellen ... 75
Gegner ... 76
Beispielgegner ... 77
Einstiegsmission: Rote Akte „Nexus-Splitter“ ... 79

Anhang ... 81

Anhang A: Kurzreferenz ... 82

Anhang B: Sechs fertige Agenten 82
Anhang C: Charakterbogen 85
Anhang D: Glossar 87
Anhang E: Änderungen 88
Index 91



PROLOG
WALPURGIS

Prolog: Walpurgis

„Manche Akten werden geschlossen. Andere schließen sich über dir."
Graffito in der Umkleide von Stützpunkt Hort-7

Der Nebel lag so dicht auf dem Brocken, dass Kestrel die eigene Hand nur sah, wenn sie sie vor die Brille hob. Irgendwo über ihr drehte sich der Sendemast der alten Abhörstation, obwohl seit Jahrzehnten niemand mehr einen Motor daran angeschlossen hatte. Das Knirschen kam in unregelmäßigen Abständen, wie ein Atemzug.

„Graue Akte", hatte der Führungsoffizier beim Briefing gesagt. „Ungeklärte Funksignale aus einer stillgelegten Anlage. Ihr schaut euch um, nehmt Messungen und seid vor Sonnenaufgang wieder unten. Kein Kontakt, kein Aufsehen."

Kein Kontakt. Kestrel hatte in sieben Jahren bei O.D.I.N. gelernt, dass diese beiden Worte ungefähr so verlässlich waren wie ein Wetterbericht vom Mond.

Hinter ihr stapfte Brandt durch den Schnee, das Sturmgewehr quer vor der Brust, den Blick stur auf den Boden gerichtet. Brandt redete nicht gern, aber er hatte den Winter im Karakorum überlebt, als von seiner Einheit nur er und ein Funkgerät zurückgekommen waren. Daneben ging Dr. Okafor mit einem Spektrometer, das leise tickte wie ein Geigerzähler mit Schluckauf. Und ganz hinten, mit dem Helm unter dem Arm statt auf dem Kopf, lief Wendt.

„Setz das Ding auf", sagte Kestrel, ohne sich umzudrehen.

„Er drückt."

„Er schützt dich."

„Er macht mich taub", sagte Wendt. „Und hier oben ist etwas, das ich hören will."

Kestrel blieb stehen. Psionen sagten solche Sätze nicht aus Spaß. Nicht einmal Wendt, der sonst über alles Witze machte, sogar über die Nächte in der Isolationszelle, in der O.D.I.N. ihn als Jugendlichen drei Monate lang beobachtet hatte, bevor man ihm einen Codenamen gab.

„Was hörst du?"

Wendt legte den Kopf schief. „Einen Chor. Viele Stimmen, sehr weit weg. Als würde jemand in einem anderen Raum singen, und der Raum ist sehr, sehr groß."

Okafors Spektrometer tickte schneller.

Die Station selbst war ein grauer Betonklotz mit einer Kuppel aus verwittertem Kunststoff, errichtet in einer Zeit, als zwei Supermächte einander über diesen Berg hinweg belauscht hatten. Die Tür stand offen. Nicht aufgebrochen, sondern ordentlich aufgeschlossen, mit einem Schlüssel, der noch im Schloss steckte.

Brandt ging zuerst hinein, dann Kestrel. Die Taschenlampen fanden Staub, umgekippte Stühle, einen Kalender von 1989. Und in der Mitte des Hauptraums, dort, wo früher die Empfänger gestanden hatten, einen Kreis aus Salz, sauber gestreut, keine drei Tage alt.

„Kultisten", sagte Brandt. Es war das erste Wort, das er seit dem Parkplatz gesagt hatte.

„Oder jemand, der wollte, dass wir das denken", sagte Kestrel.

Im Kreis lag ein Kristall. Er war nicht größer als ein Daumenglied und so klar, dass man ihn fast übersehen hätte. Okafor kniete sich hin, ohne den Salzkreis zu berühren, und hielt das Spektrometer darüber. Das Ticken wurde zu einem durchgehenden Ton.

„Nexus-Splitter", sagte sie leise. „Aktiv. Und er ist nicht allein. Die Resonanz kommt von unten."

„Unter der Station ist nur Fels", sagte Kestrel.

„Laut Bauplan", sagte Okafor.

In diesem Moment hörte Kestrel es auch. Kein Chor, eher ein Summen, das nicht durch die Ohren kam, sondern durch die Zähne. Wendt stand plötzlich neben ihr, den Helm immer noch unter dem Arm, und seine Pupillen waren so groß, dass von der Iris nur ein dünner Ring übrig war.

„Sie rufen jemanden", sagte er. „Nicht uns. Jemanden, der hier war."

„Wendt. Helm. Sofort."

Er hob ihn an, langsam, als wäre er aus Blei. Dann ließ er ihn fallen.

Was danach geschah, würde Kestrel später viermal zu Protokoll geben, und jedes Mal würde der Befrager dieselbe Frage stellen: Wie lange hat es gedauert? Und jedes Mal würde sie dieselbe Antwort geben: Ich weiß es nicht.

Der Boden unter dem Salzkreis wurde durchsichtig. Nicht zerbrochen, nicht geöffnet, einfach durchsichtig, wie Eis über schwarzem Wasser. Darunter war kein Fels. Darunter war eine Treppe, die nach unten führte, weiter, als ein Berg tief sein konnte, und auf den Stufen standen

Menschen in Mänteln, die aus den Achtzigerjahren stammten, und sie sangen.

Brandt schoss nicht. Später würde er sagen, dass es nichts gab, worauf man hätte schießen können. Okafor zog Kestrel am Kragen zurück, weg vom Rand des Kreises, und schrie etwas, das Kestrel nicht verstand, weil das Summen inzwischen alles andere verschluckte.

Wendt trat in den Kreis.

Er drehte sich noch einmal um. Sein Gesicht war ruhig, fast freundlich, und Kestrel verstand in diesem Augenblick, dass er nicht verführt oder gezwungen worden war. Er hatte es sich ausgesucht.

„Einer von ihnen ist meine Großmutter“, sagte er. „Sie war in der Akte, die ich nie lesen durfte.“

Dann war der Boden wieder Beton. Der Kristall lag im Salz, trüb und grau wie Schiefer. Wendts Helm rollte langsam gegen Kestrels Stiefel und blieb liegen.

Draußen hatte sich der Nebel gelichtet. Über dem Harz ging die Sonne auf, und der Sendemast stand still.

O.D.I.N. / EINSATZNACHBEREITUNG

Vorgang: GA-2231 „Walpurgis“

Status: Umgestuft von GRAU auf SCHWARZ

Verluste: 1 (Codename WENDT, Psion, Rang Agent). Status: vermisst, nicht tot.

Sichergestellt: 1 Nexus-Splitter, inaktiv.

Anmerkung Führungsoffizier: Die Anwesenheitsliste der Station vom 30. April 1989 umfasst 23 Personen. Keine davon ist jemals wieder aufgetaucht. Eine Person trug den Nachnamen Wendt.

Anmerkung Rat: Weitere Nachforschungen durch die Zelle sind zu unterlassen.

Kestrel las die letzte Zeile dreimal. Dann faltete sie den Ausdruck zusammen, steckte ihn in die Innentasche ihrer Jacke und ging zum Waffenlager, um sich neue Munition zu holen.

Kein Kontakt. Kein Aufsehen.

Sie würde trotzdem nachsehen.

Kapitel I.
DIE WELT

Schatten der Erkenntnis

„Wissen ist Macht. Und manche Mächte sollten besser im Verborgenen bleiben."

Die meisten Menschen leben in einer Welt der einfachen Antworten. Einfache Erklärungen für komplexe Phänomene. Der Mensch sucht nach Mustern, nach Logik, nach Struktur und ignoriert, was nicht in seine Welt passt.

Doch tief in den Schatten der Realität gibt es Dinge, die sich nicht erklären lassen. Phänomene, die sich jeder Wissenschaft entziehen. Technologien, die nicht von dieser Erde zu stammen scheinen. Wesen, die nur in Mythen existieren dürften.

Und dann gibt es jene, die nach Antworten suchen.

Willkommen bei O.D.I.N., dem Occult Dynamics Intelligence Network.

Niemand weiß genau, wie lange es diese Organisation gibt. Offiziell existiert sie nicht. Keine Regierungsbehörde gibt ihre Existenz zu, keine Dokumente enthalten ihren Namen. Wer sich in den dunklen Kanälen der Geheimdienste umhört, findet höchstens Gerüchte: eine Fraktion, die dort agiert, wo selbst die CIA, der MI6 oder die NSA keinen Einfluss mehr haben.

Einige nennen O.D.I.N. eine paranormale Forschungsorganisation. Andere glauben, es sei ein militärisches Sonderkommando gegen übernatürliche Bedrohungen. Wieder andere halten es für eine Schattenregierung, die Technologien verwaltet, die der Menschheit niemals zugänglich sein dürfen.

Die Wahrheit? Selbst innerhalb von O.D.I.N. kennt niemand das ganze Bild.

Was du weißt

Du wurdest rekrutiert. Warum? Das weißt du selbst am besten. Vielleicht warst du ein brillanter Wissenschaftler, der eine Gleichung lösen konnte, die nicht von dieser Welt stammt. Ein Agent, der zu oft auf Einsätze geschickt wurde, bei denen am Ende niemand genau wusste, was wirklich passiert ist. Ein Soldat, der überlebte, als er eigentlich hätte sterben müssen, nur weil etwas Unmögliches geschah.

Jetzt bist du hier

Du hast einen Codenamen erhalten, eine neue Identität. Deine Vergangenheit existiert nicht mehr. Von nun an arbeitest du für O.D.I.N. und jagst die Wahrheit hinter den Schatten. Deine Aufträge führen dich an Orte, die auf keiner Karte verzeichnet sind. Deine Feinde sind nicht immer menschlich. Und deine Verbündeten sind es vielleicht auch nicht.

Die Welt, wie du sie kanntest, ist vorbei. O.D.I.N. operiert aus verborgenen Anlagen, tief unter Städten oder in verlassenen Bunkern. Deine Einsätze reichen von verdeckten Operationen in Regierungsgebäuden bis zu Expeditionen in uralte Ruinen, die eigentlich nie existiert haben dürften. Deine Ausrüstung ist eine Mischung aus modernster Technologie und Artefakten, die aus einer anderen Zeit oder einer anderen Dimension stammen.

Wem kannst du trauen?

Innerhalb von O.D.I.N. gibt es Zellen. Niemand kennt die wahre Struktur der Organisation. Informationen werden fragmentiert weitergegeben. Du weißt nur das, was du wissen musst. Vielleicht aus Schutz. Vielleicht, weil es besser ist, nicht zu viel zu wissen.

Einsätze verlaufen selten wie geplant. Missionen enden mit mehr Fragen als Antworten. Und manchmal verschwindet ein Agent, nicht weil er gestorben ist, sondern weil er „zu viel gesehen" hat.

Was ist das wahre Ziel von O.D.I.N.? Will die Organisation die Menschheit beschützen oder etwas vor ihr verbergen?

Willkommen im Spiel. Willkommen in der Realität hinter dem Schleier. Willkommen bei O.D.I.N.

Was ist ein Rollenspiel?

In O.D.I.N. übernimmst du die Rolle eines Agenten, den du selbst erschaffst. Gemeinsam mit anderen Spielern bildest du eine Einsatzzelle. Eine Person übernimmt die Spielleitung: Sie beschreibt die Welt, spielt alle Figuren,

denen eure Agenten begegnen, und entscheidet, was hinter der nächsten Tür wartet.

Ihr erzählt gemeinsam eine Geschichte. Die Spielleitung schildert eine Lage, ihr sagt, was eure Agenten tun. Ist der Ausgang ungewiss, entscheiden die Würfel. Ein Spielabend dauert meist drei bis fünf Stunden, ein Einsatz einen oder mehrere Abende. Mehrere Einsätze, die zusammenhängen, bilden eine Kampagne.

Du brauchst dieses Buch, einen Charakterbogen, einen Stift und eine Handvoll sechsseitiger Würfel in zwei Farben. Wie die Würfel funktionieren, erklärt Kapitel II.

Ein ganz normaler Tag bei O.D.I.N.

Mein Name? Nicht wichtig. Mein Rang? Vertraulich. Mein Arbeitgeber? O.D.I.N. Wenn du uns nicht kennst, dann ergibt das Sinn, denn wir existieren offiziell nicht. Und wenn du mich jemals gesehen hast, dann nur, weil ich wollte, dass du mich siehst.

Heute fing der Tag wie jeder andere an: mit einer Tasse schwarzen Kaffees, so stark, dass er wahrscheinlich als verbotene Substanz eingestuft wird. Mein Auftrag kam direkt über das interne Kommunikationssystem, eine klassische Rote Akte: sofortiges Eingreifen erforderlich. Ein Artefakt war einer paramilitärischen Gruppe in die Hände gefallen, die nicht einmal ahnt, womit sie spielt. Ein Splitter eines Nexus-Kristalls, instabil genug, um ein kleines Stadtviertel in eine dimensionsverzerrte Höllenlandschaft zu verwandeln, wenn er falsch aktiviert wird.

Meine Zelle bestand aus fünf Leuten: Ramirez, unser Tech-Spezialist mit einer Vorliebe für überdimensionierte Waffen; Dr. Lee, die als Wissenschaftlerin für übernatürliche Phänomene mehr wusste, als gesund sein kann; Richter, unser Scharfschütze, der nicht viel spricht, aber alles trifft; und Jensen, unser Psioniker, der Gedanken lesen kann. Meistens jedenfalls.

Wir landeten in einer verlassenen Lagerhalle am Rand der Stadt. Ein schneller Scan zeigte sechs bewaffnete Feinde, vermutlich Söldner ohne Ahnung, was sie da hatten. Ich zog meine schallgedämpfte Pistole, Jensen ließ seine Psi-Wellen über die Umgebung gleiten. „Sie haben Angst“, murmelte er. „Aber einer von ihnen … denkt über Tentakel nach?“

Großartig.

Ich gab das Zeichen, und schon lagen vier Männer bewusstlos auf dem Boden. Ramirez hatte das Sicherheitssystem übernommen, und Dr. Lee untersuchte das Artefakt mit ihrem Multispektralscanner. „Instabil. Wir brauchen eine Beryllium-Isolierung, sonst fliegt uns das Ding um die Ohren.“

Zu dumm, dass genau in diesem Moment einer der Söldner aufwachte und den Kristall berührte. Ein grelles Licht explodierte aus seiner Hand, und wo vorher ein Mensch war, stand jetzt etwas mit mehr Augen und Klauen, als die menschliche Anatomie eigentlich erlauben sollte.

Richter zog sein Gewehr, ich zog mein Schwert, das Fragment einer alten keltischen Klinge, verstärkt mit einer Runenverzierung, die sich in die Realität selbst brennt. Jensen verzog das Gesicht. „Sein Geist ist … nicht mehr hier.“ Keine Überraschung.

Drei Minuten und eine halbe Lagerhalle voller Trümmer später hatten wir das Ding erledigt. Lee sicherte den Kristall, während Ramirez eine „unauffällige“ Gasexplosion vorbereitete, die die Spuren beseitigen würde. Innerhalb einer Stunde waren wir wieder verschwunden. Kein Bericht in den Nachrichten, keine Fragen von den Behörden.

Ein ganz normaler Tag bei O.D.I.N.

„Unsichtbar, unerkannt, unverzichtbar. Sie kämpfen im Dunkeln, damit wir im Licht leben können.“
Unbekannt

Was die Akten verschweigen

„Geschichte ist das, was übrig bleibt, nachdem wir mit dem Schwärzen fertig sind.“
Archivar, Stützpunkt Archiv-2

O.D.I.N. hat kein Gründungsdatum. Es gibt keine Urkunde, keinen Gründungsvater, kein Jubiläum. Was Agenten über die Vergangenheit der Organisation wissen, stammt aus freigegebenen Aktenfragmenten, aus Erzählungen älterer Kollegen und aus Gerüchten. Die folgende Zeitleiste ist die Fassung, die jeder Kadett in der Ausbildung zu lesen bekommt. Sie ist unvollständig. Manche Einträge widersprechen einander. Das ist kein Versehen.

FREIGABESTUFE: KADETT

Rekonstruierte Chronologie, Stand der letzten Revision.

Teile dieses Dokuments wurden auf Anweisung des Rates entfernt.

Vor der Zeitrechnung der Akten

Runensteine in Skandinavien, Ogham-Steine in Irland, Felszeichnungen in der Atacama: An vielen Orten der Welt haben Menschen Zeichen hinterlassen, die sich auffallend ähneln. Viele dieser Orte liegen dort, wo O.D.I.N. heute Nexuspunkte vermutet. Manche Agenten behaupten, der Name der Organisation sei kein Zufall, und der einäugige Gott, der sein Auge für Weisheit opferte, sei ihr ältestes Vorbild. Offiziell ist O.D.I.N. nur eine Abkürzung.

1908: Das Ereignis an der Tunguska

Über Sibirien explodiert etwas mit der Kraft einer Wasserstoffbombe. Die offizielle Erklärung lautet Meteorit. In den Akten trägt der Vorfall die Bezeichnung T-08 und gilt als erster dokumentierter **Riss**, eine Stelle, an der die Realität nachgegeben hat.

1921 bis 1923: Die ersten Kristalle

Bei Grabungen in Anatolien, Peru und im Himalaya werden unabhängig voneinander klare Kristalle gefunden, die keinem bekannten Mineral entsprechen. Geologen halten sie für Kuriositäten. Einige wenige Menschen, die sie berühren, hören Stimmen. Aus diesen Menschen werden die ersten Thaumaturgen.

1938: Die Programme

Mehrere Staaten beginnen, Menschen mit ungewöhnlichen geistigen Fähigkeiten zu erfassen und zu untersuchen. Die Methoden sind grausam, die Ergebnisse gering. Mindestens ein Programm endet in einem Vorfall, bei dem ein ganzes Institut in einer Nacht verlassen wird. Die Akte dazu ist **[GESCHWÄRZT]**.

1947: Das erste Kürzel

Das älteste Dokument, auf dem das Kürzel O.D.I.N. erscheint, stammt aus diesem Jahr. Es ist ein Frachtbrief für eine Bleikiste, adressiert an eine Adresse, die es nicht gibt. Ob die Organisation damals gegründet wurde oder schon lange davor bestand, ist ungeklärt.

1948: Das Institut und die Registratur

Ein Physiker aus Göttingen wiegt einen Kristall des Kollegiums und findet eine Zahl, die er nicht erklären kann. Bei Bern entsteht das **Institut**, das Herz des Wissenschaftlichen Zweigs. Im selben Jahr beginnt in Stockholm die **Registratur**, jeden ungeklärten Vorfall in Europa zu sammeln. Aus ihr wird der Ermittlungszweig, und von ihr stammen die Farben der Akten.

1953: Kiruna

In einer Erzmine im Norden Schwedens stößt eine Eskorte des späteren Taktischen Zweigs auf etwas, gegen das ihre Waffen nichts ausrichten. Elf Tote. Danach mischen die Soldaten und das Kollegium den Staub erschöpfter Kristalle in Munition: die erste **Brandmunition**.

1955 bis 1989: Aschesilber

Die Werkstatt des Kollegiums in Wales fertigt für den Taktischen Zweig **Aschesilber**, Messer, Armschienen und

Platten aus einem Metall mit Kristallstaub, jedes Stück von Hand und mit einer Nummer. 1989 stellt das Kollegium die Herstellung ein. Eine Begründung gibt es nicht.

1961: Das Schleierprotokoll

Die Staaten, in denen O.D.I.N. operiert, stimmen einer stillschweigenden Vereinbarung zu, die in den Akten **Schleierprotokoll** heißt: Keine Regierung erkennt O.D.I.N. an, keine Regierung behindert O.D.I.N. Im Gegenzug hält die Organisation das Übernatürliche von der Öffentlichkeit fern. Wer das Protokoll unterzeichnet hat, weiß niemand. Es gibt keine Unterschriften.

1977: Nordlicht

Ein Stützpunkt in Nordnorwegen mit dem Codenamen Nordlicht, das Kristallarchiv des Kollegiums, meldet sich nicht mehr. Ein Suchtrupp findet die Anlage unversehrt, die Kaffeetassen noch warm, die Rechner eingeschaltet. Von 41 Mitarbeitern fehlt jede Spur. Die Kristalle im Archiv sind grau wie Schiefer. Seitdem gilt die Regel, dass kein Stützpunkt mehr als zwölf Agenten dauerhaft beherbergt.

1989: Der Verrat

Eine Agentin des Operativen Zweigs mit dem Codenamen **Elster** verkauft eine Liste mit Klarnamen an einen Käufer, der bis heute unbekannt ist. Innerhalb eines Jahres sterben oder verschwinden 60 Agenten. O.D.I.N. reagiert mit der heutigen **Zellenstruktur**: Niemand kennt mehr als seine eigene Zelle und seinen Führungsoffizier.

2011: Die Häufung

Die Zahl der gemeldeten Risse steigt sprunghaft an. Kristallfunde, die früher Jahre auseinanderlagen, werden jetzt fast jeden Monat gemeldet. Der Rat stuft die Lage intern als **anhaltende Eskalation** ein. Die Ausbildung wird verkürzt, die Rekrutierung verdoppelt.

Heute

Die Risse werden häufiger. Kulte, Söldner und private Sammler jagen dieselben Kristalle wie O.D.I.N. Und in den Kantinen der Stützpunkte erzählt man sich, dass der Rat seit Jahren auf etwas wartet. Worauf, weiß niemand.

Die Organisation

„Nicht alles, was existiert, ist für das menschliche Auge bestimmt."

O.D.I.N. ist eine geheime, internationale Organisation, die sich der Aufgabe verschrieben hat, die Menschheit vor übernatürlichen und fremden Bedrohungen zu schützen. Ihre Ursprünge sind in den Nebeln der Geschichte verborgen, und ihre Existenz wird von keiner Nation offiziell anerkannt. Ihre Struktur ist hierarchisch, aber zugleich von Geheimhaltung und Fragmentierung geprägt, sodass selbst ihre Mitglieder nur Bruchstücke der gesamten Wahrheit kennen.

Ihre Mitglieder sind die Elite in verschiedenen Disziplinen: Agenten, Soldaten, Wissenschaftler, Psioniker, Magier und Ermittler. Sie arbeiten eng zusammen, konkurrieren aber auch um Mittel, Einfluss und die Gunst des Rates. Nur durch diese Mischung aus Fähigkeiten und Wissen kann O.D.I.N. den Bedrohungen, die die Erde heimsuchen, die Stirn bieten.

Der Name

Offiziell hat die Organisation keinen Namen. Kein Vertrag nennt einen, kein Haushalt, kein Schreiben des Obersten Rates. Die vier Buchstaben stehen zum ersten Mal auf dem Frachtbrief von 1947, und wofür sie dort standen, weiß niemand. O.D.I.N. ist der Name, den die Agenten daraus gemacht haben.

Wie es dazu kam, erzählt man in den Kantinen der Stützpunkte auf viele Arten. Die häufigste: Nach einem langen Einsatz lag eine Kopie des Frachtbriefs auf dem Tisch, das Bier war schon bei der dritten Runde, und jemand wollte wissen, wofür die Buchstaben stehen. Am Ende des Abends hieß es Occult Dynamics Intelligence Network. Vorher sagten die Agenten „die Organisation ohne Namen". Manche Veteranen sagen es heute noch.

Die Exekutive: Der Oberste Rat

Der Oberste Rat ist das geheime Führungsgremium von O.D.I.N. Die Identität seiner Mitglieder ist allen anderen unbekannt, und selbst innerhalb des Rates werden Informationen nur selektiv weitergegeben. Der Rat gibt keine offiziellen Anweisungen, sondern kommuniziert über Codenamen-Kanäle. Er entscheidet über die Ziele der Organisation und koordiniert die weltweiten Einsätze. Drei Mitglieder sind unter ihren Codenamen bekannt:

- **Der Direktor, Codename „Sphinx".** Der nicht öffentliche Anführer, eine fast mythische Figur, die nur in den geheimsten Kreisen bekannt ist. Er oder sie hat das letzte Wort bei allen globalen Entscheidungen.
- **Der Erste Berater, Codename „Prometheus".** Die rechte Hand des Direktors. Prometheus koordiniert alles, was mit magischen und psionischen Bedrohungen zu tun hat.

- **Der General, Codename „Ares“.** Verantwortlich für die militärische und taktische Organisation. Ares überwacht die Einsatztruppen und ihre Strategien gegen übernatürliche Feinde.

Wie viele weitere Mitglieder der Rat hat, ist unbekannt. Agenten, die den Rang eines Schattenoffiziers erreichen, erfahren mehr. Was genau, darüber schweigen sie.

Die sechs Zweige

Unterhalb des Rates gliedert sich O.D.I.N. in sechs Zweige. Jeder Zweig bildet eine der sechs Klassen aus, die dir als Spieler zur Verfügung stehen. In den Stützpunkten tragen die Zweige Spitznamen, die kein offizielles Dokument verwendet.

Der Operative Zweig: Agent

Im Flurfunk: „die Schatten“. Die Agenten sind die äußerste Frontlinie. Sie infiltrieren, verhandeln, beschaffen Informationen und schalten Bedrohungen aus, bevor jemand merkt, dass es sie gab. Sie leben mit Tarnidentitäten, oft mit mehreren gleichzeitig. Ein Agent ist dann am besten, wenn sich hinterher niemand an ihn erinnert.

Der Taktische Zweig: Soldier

Im Flurfunk: „der Hammer“. Die Soldaten von O.D.I.N. sind keine einfachen Kämpfer. Sie erhalten militärische, technologische und mystische Ausbildung. Wenn eine Lage nicht mehr zu verbergen ist, sondern nur noch zu beenden, ruft man den Taktischen Zweig. Techniker und Ingenieure dieses Zweigs halten Waffen, Fahrzeuge und Apparate einsatzbereit.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

Im Flurfunk: „die Kittel“. Hier wird verstanden, was andere nur bekämpfen. Forschungsleiter entschlüsseln Artefakte, Kristalle und Psionik-Helme. Ohne den Wissenschaftlichen Zweig gäbe es keine Neuralverstärker, keine Beryllium-Isolierung und keine Erklärung dafür, warum ein Riss nach Ozon riecht.

Der Psionik-Kern: Psion

Im Flurfunk: „der Chor“. Psioniker sind selten, mächtig und gefährlich, vor allem für sich selbst. O.D.I.N. findet sie, bildet sie aus und überwacht sie. Jeder Psion trägt einen Helm, jeder Psion hat einen Beobachter. Viele Psionen empfinden die Organisation deshalb eher als Wärter denn als Arbeitgeber.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

Im Flurfunk: „das Kollegium“. Thaumaturgen formen die Realität mit der Kraft der Kristalle. Ihre Magie ist ebenso zerstörerisch wie heilend, und ohne Kristall gibt es keine Magie. Der Arkane Zweig verwaltet die Kristallbestände von O.D.I.N. und hütet sie eifersüchtiger als jeder andere Zweig seine Geheimnisse.

Der Ermittlungszweig: Investigator

Im Flurfunk: „die Spurenleser“. Bevor eine Rote Akte entsteht, gibt es fast immer eine Graue. Investigatoren finden das Muster hinter den Zufällen: die Vermisstenmeldung, die zu einer Kristallspur passt, den Geldfluss, der zu einem Kult führt. Sie arbeiten eng mit allen anderen Zweigen zusammen und werden von allen ein wenig gefürchtet, denn wer Muster findet, findet auch Fehler.

„Jeder Zweig hält sich für das Rückgrat von O.D.I.N. Der Rat lässt sie in diesem Glauben. Es hält sie beschäftigt.“
Unbekannter Schattenoffizier

Zellen, Stützpunkte und Akten

Die Zelle

Seit dem Verrat von 1989 arbeitet O.D.I.N. in Zellen. Eine Zelle besteht aus drei bis sechs Agenten aus verschiedenen Zweigen. Sie ist eure Spielgruppe. Eine Zelle kennt ihre eigenen Mitglieder unter Codenamen, ihren Führungsoffizier und ihren Stützpunkt. Mehr nicht.

Der **Führungsoffizier** ist das Bindeglied zwischen Zelle und Organisation. Er erteilt Aufträge, stellt Ausrüstung bereit, liest Berichte und entscheidet, was nach oben weitergegeben wird. Ein guter Führungsoffizier schützt

seine Zelle. Ein schlechter opfert sie. Die meisten sind irgendwo dazwischen. In eurem Spiel übernimmt die Spielleitung diese Rolle.

Stützpunkte

O.D.I.N. unterhält weltweit Anlagen, die nach einem einfachen Schema benannt sind. Kein Stützpunkt beherbergt mehr als zwölf Agenten dauerhaft.

Typ	Beschreibung
Hort	Größere Anlage unter einer Stadt: Unterkünfte, Waffenkammer, Labor, Krankenstation. Heimat mehrerer Zellen.
Relais	Unterschlupf für wenige Nächte: eine Wohnung, eine Garage, ein Hinterzimmer. Oft nur mit dem Nötigsten ausgestattet.
Archiv	Gesicherte Lager für Artefakte und Kristalle. Zugang nur mit Freigabe, Verlassen nur nach Durchsuchung.
Sperrzone	Orte, an denen die Realität beschädigt ist. O.D.I.N. überwacht sie, betritt sie aber nur mit Schwarzer Akte.

Horte und Archive tragen Nummern in der Reihenfolge ihrer Gründung, etwa Hort-3 oder Archiv-2. Die Nummern sind kein Geheimnis, die Orte schon. Ein Agent kennt seinen eigenen Hort und vielleicht einen zweiten.

Die Farben der Akten

Jeder Einsatz beginnt mit einer Akte. Ihre Farbe verrät, wie ernst die Lage ist, und sie ist das Erste, worauf ein Agent beim Briefing schaut.

- **Weiße Akte: Beobachtung.** Etwas ist merkwürdig, aber nicht gefährlich. Einsätze dieser Art dienen oft der Ausbildung von Kadetten.
- **Graue Akte: Ermittlung.** Die Lage ist unklar. Es gibt Hinweise auf übernatürliche Aktivität, aber keine Gewissheit. Die meisten Einsätze beginnen grau.
- **Rote Akte: Sofortiges Eingreifen.** Menschenleben oder die Stabilität der Realität sind unmittelbar bedroht. Die Zelle rückt innerhalb von Stunden aus.
- **Schwarze Akte: Offiziell nicht existent.** Der Rat selbst hat den Vorgang übernommen. Wer eine Schwarze Akte in der Hand hält, erfährt meistens nicht, warum.

Akten können während eines Einsatzes umgestuft werden, und das geschieht öfter, als den Agenten lieb ist.

Das Leben eines Agenten

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

Rekrutierung

Niemand bewirbt sich bei O.D.I.N. Die Organisation beobachtet Menschen, die mit dem Übernatürlichen in Berührung gekommen sind und nicht daran zerbrochen sind. Irgendwann klopft jemand an die Tür, oft in einem Moment, in dem das alte Leben ohnehin in Trümmern liegt. Das Angebot ist einfach: Wissen gegen Freiheit. Wer ablehnt, erinnert sich am nächsten Morgen an nichts. Behaupten jedenfalls die Anwerber.

Ausbildung

Neue Mitglieder beginnen als **Kadetten**. Die Ausbildung dauert je nach Zweig drei Monate bis zwei Jahre und findet in abgelegenen Einrichtungen statt. Dort lernen Kadetten die Grundlagen: Waffenhandhabung, Tarnung, Erste Hilfe, Umgang mit Kristallen und Psi-Phänomenen, vor allem aber, was sie auf keinen Fall anfassen sollten. Seit 2011 wird die Ausbildung immer häufiger abgekürzt. Viele Kadetten erleben ihren ersten echten Einsatz, bevor sie ihre Prüfungen abgelegt haben.

Ränge

Wer sich bewährt, steigt auf. Ein höherer Rang bedeutet besseren Zugang zu Ausrüstung, Kräften und Wissen. Die Regeln dazu stehen in Kapitel III.

Rang	Was er bedeutet
Kadett	In Ausbildung oder frisch im Dienst. Kennt nur das Nötigste.
Agent	Vollwertiges Mitglied einer Zelle.
Senior-Agent	Erfahren, vertrauenswürdig, darf Kadetten anleiten.
Veteran	Hat Dinge gesehen, über die er nicht spricht. Zugang zu Artefakten.
Schattenoffizier	Führt eine eigene Zelle und erhält Einblick in die Arbeit des Rates.

Zwischen den Einsätzen

Agenten leben in Horten oder unter Tarnidentität in einer normalen Wohnung. Sie trainieren, erholen sich, schreiben Berichte und warten auf die nächste Akte. O.D.I.N. zahlt gut und diskret, über Scheinfirmen und Stiftungen. Wie viel, steht am Ende von Kapitel X.

Arztbesuche finden auf der eigenen Krankenstation statt, Therapie beim hauseigenen Psychologen, der alles protokolliert.

Viele Agenten haben Familie, die glaubt, sie arbeiteten für eine Versicherung, eine Reederei oder eine Behörde mit langweiligem Namen. Diese Lüge aufrechtzuerhalten, ist oft schwerer als jeder Einsatz. Beziehungen außerhalb von O.D.I.N. sind erlaubt, aber sie werden beobachtet.

Das Ende

Offiziell kann jedes Mitglied O.D.I.N. verlassen. Tatsächlich kennt kaum ein Agent jemanden, der es getan hat. Es gibt Gerüchte über ein Dorf in den Alpen, in dem ehemalige Agenten ein ruhiges Leben führen. Es gibt andere Gerüchte über Kliniken, in denen sie gar nichts mehr führen. Beide Gerüchte werden gleichermaßen geglaubt.

Die Phänomene

Wer für O.D.I.N. arbeitet, begegnet Dingen, die es nicht geben dürfte. Die folgenden Phänomene sind der Organisation bekannt und zumindest teilweise verstanden. Die Regeln dazu findest du in den Kapiteln VII bis X.

Die Nexus-Kristalle

Magie ist real. Aber sie gehorcht anderen Regeln, als die alten Legenden erzählen. Sie braucht Katalysatoren: Kristalle unbekannten Ursprungs, die nur an bestimmten Orten gefunden werden, den **Nexuspunkten**. Ohne sie ist Magie nichts weiter als eine Erinnerung an eine untergegangene Ära.

Nexus-Kristalle sehen aus wie klarer Quarz, fühlen sich aber immer etwas wärmer an als ihre Umgebung. Menschen mit magischer Begabung hören in ihrer Nähe ein Flüstern. Aktive Kristalle leuchten schwach, erschöpfte werden trüb und grau wie Schiefer. Große Kristalle sind extrem selten und extrem gefährlich. Wer im Dienst „Nexus-Kristall“ sagt, meint meist einen dieser großen Steine, die niemand beherrscht (Kapitel IX). Selbst kleine Splitter können bei falscher Handhabung einen Riss öffnen oder einen Menschen in etwas anderes verwandeln.

O.D.I.N. sammelt jeden Kristall, den es finden kann. Offiziell zum Schutz der Menschheit. Inoffiziell fragen sich viele Agenten, was der Rat mit all den Kristallen vorhat, die in den Archiven liegen.

Psionik

Psionische Kräfte existieren ebenfalls, doch nicht jeder kann sie nutzen. Sie manifestieren sich nur in wenigen, so steht es in den Akten, meist in der Jugend und nach einem Schock. Ohne Hilfe können sie ihre Fähigkeiten kaum kontrollieren. O.D.I.N. setzt deshalb spezielle Geräte ein: **Helme**, die das Bewusstsein erweitern und zugleich abschirmen, und **Neuralverstärker**, die Gedanken zu Waffen machen.

Psionik hat einen Preis. Wer seine Kräfte überreizt, riskiert Nasenbluten, Gedächtnislücken und Schlimmeres. Und Psionen berichten übereinstimmend, dass sie beim Einsatz ihrer Kräfte manchmal nicht allein sind. Irgendetwas hört mit.

Fremde Technologie und Artefakte

Manche Gegenstände stammen nicht aus dieser Zeit, andere nicht von dieser Welt. Klingen mit Runen, die sich

in die Realität brennen. Geräte, deren Funktion niemand versteht, die aber trotzdem funktionieren. Schädel mit zu vielen Augenhöhlen. O.D.I.N. nennt all das **Artefakte** und lagert es in Archiven. Veteranen dürfen einige davon im Einsatz tragen. Die meisten tun es nur, wenn sie keine Wahl haben.

Risse

Ein Riss ist eine Stelle, an der die Realität nachgibt. Manche sind winzig und schließen sich nach Sekunden. Manche bleiben jahrelang offen und verändern ihre Umgebung: Uhren gehen falsch, Pflanzen wachsen in falschen Farben, Menschen träumen dieselben Träume. Durch große Risse kommen Dinge, die nicht hierher gehören. Durch manche Risse gehen Menschen, die nie zurückkehren.

Risse riechen nach Ozon und nassem Stein. Wer diesen Geruch einmal wahrgenommen hat, vergisst ihn nicht.

Das Grauen

Menschen sind nicht dafür gemacht, das Unmögliche zu sehen. Jeder Agent weiß das, und jeder Agent lernt es trotzdem auf die harte Tour. Was ein Agent sieht, hinterlässt Spuren: Schlaflosigkeit, Zwänge, Ängste, die nicht mehr weggehen. O.D.I.N. hat Psychologen, Medikamente und Rituale dagegen. Keines davon hilft immer. Kapitel VII beschreibt, wie Belastung und Grauen im Spiel wirken.

Die Gegenspieler

„Das Schlimmste, was uns begegnet, hat meistens zwei Arme, zwei Beine und eine Kreditkarte."
Senior-Agent, Operativer Zweig

O.D.I.N. ist nicht allein auf der Jagd. Wo ein Kristall auftaucht, sind andere oft schneller. Die folgenden Gruppen begegnen Agenten immer wieder. Wer sie im Einzelnen anführt und was sie wirklich wollen, bleibt Sache der Spielleitung.

Die Sammler

Private Käufer, Konzerne und Händler, die Artefakte und Kristalle erwerben, ohne zu verstehen, was sie da kaufen. Manche wollen Macht, manche Profit, manche einfach besitzen, was sonst niemand hat. Sie bezahlen **Söldner**, die gut bewaffnet, gut ausgebildet und schlecht informiert sind. Die meisten Einsätze gegen Sammler enden mit einem Söldner, der zu spät erfährt, was in der Kiste war.

Die Kulte

Überall auf der Welt gibt es Gruppen, die das Übernatürliche nicht bekämpfen, sondern anbeten. Manche verehren die Wesen hinter den Rissen, andere die Kristalle selbst. Die meisten Kulte sind klein, verwirrt und harmlos. Einige sind es nicht. Sie haben Kristalle, Rituale, die funktionieren, und Anführer, die wissen, was sie tun. Salzkreise, Gesänge und vermisste Personen sind ihre Handschrift.

Die Dienste

Nicht jede Regierung hält sich an das Schleierprotokoll. Staatliche Programme versuchen seit Jahrzehnten, O.D.I.N. nachzubauen oder zu unterwandern. Ihre Agenten sind gut ausgebildet und haben Rückendeckung von oben. Manchmal sind sie Verbündete auf Zeit. Man sollte ihnen trotzdem nie den Rücken zudrehen.

Die Abtrünnigen

Die gefährlichsten Gegner kennen O.D.I.N. von innen. Ehemalige Agenten, die zu viel gesehen haben und daraus eigene Schlüsse gezogen haben. Psionen, die ihre Helme abgelegt haben. Thaumaturgen, die mit gestohlenen Kristallen verschwunden sind. Sie kennen die Methoden, die Codes und manchmal die Namen. O.D.I.N. jagt Abtrünnige mit einer Hartnäckigkeit, die selbst altgediente Agenten beunruhigt.

Das Nichtmenschliche

Und dann sind da die Dinge, die nicht menschlich sind. Schattenwesen, die nur im Augenwinkel sichtbar sind. Dämonen, die mit alten Namen gerufen werden und mit neuen Forderungen kommen. Wesen, die aussehen, als

stammten sie von einem anderen Planeten, und vielleicht tatsächlich von dort stammen. Menschen, die ein Kristall verwandelt hat. O.D.I.N. ordnet all das nach seinem **Ursprung** (Kapitel XI), katalogisiert es und bekämpft es. Verstehen tut es niemand.

```
AUSZUG AUS DEM AUSBILDUNGSHANDBUCH, SEITE 1
Regel 1: Wenn du nicht weißt, was es ist, fass es nicht an.
Regel 2: Wenn du weißt, was es ist, fass es trotzdem nicht an.
Regel 3: Wenn es dich angefasst hat, melde dich sofort auf der Krankenstation.
```

Der Kodex

Wir existieren im Schatten, um das Licht zu bewahren. Wir handeln, wo andere zögern. Unsere Mission ist nicht Ruhm, nicht Macht, sondern das Überleben der Menschheit, selbst wenn sie nie erfahren wird, wovor wir sie schützen. Wir sind Agenten, Wissenschaftler, Krieger und Forscher zugleich. Die Grenze zwischen Freund und Feind ist oft unsichtbar, und doch müssen wir sie erkennen. Wenn die Realität zerbricht, wenn das Übernatürliche das Natürliche verdrängt, dann stehen wir zwischen Ordnung und Chaos. Wir sind O.D.I.N.

Niemand ist unersetzlich, aber jeder von uns kann den Unterschied zwischen Sieg und Katastrophe bedeuten.

Die Sieben Gebote der O.D.I.N.-Agenten

1. Die Wahrheit ist relativ, unsere Pflicht nicht.
Wir hinterfragen, wir analysieren, aber wir lassen uns nicht von Zweifeln lähmen.

2. Die Menschheit zuerst, egal, was es kostet.
Wir schützen sie, auch wenn sie nicht einmal ahnt, dass sie Schutz braucht.

3. Kein Ruhm, keine Namen.
Wir operieren im Verborgenen. Niemand wird unsere Heldentaten besingen, und genau so soll es sein.

4. Die Realität ist zerbrechlich, handle mit Bedacht.
Magie, Psionik, fremde Technologien: Sie sind Werkzeuge, aber auch Gefahren. Unachtsamkeit kann Welten zerstören.

5. Wissen ist eine Waffe, nutze es.
Wir lernen, wir passen uns an, wir bleiben einen Schritt voraus. Ignoranz ist der erste Schritt in den Untergang.

6. Vertraue niemandem blind, nicht einmal dir selbst.
Täuschung, Manipulation und dunkle Kräfte sind Teil unserer Realität. Wachsamkeit ist unser Schutzschild.

7. Wenn du fällst, dann so, dass es zählt.

„Im Schatten zu stehen, bedeutet nicht, im Dunkeln zu handeln. Es bedeutet, das Licht zu bewahren, selbst wenn niemand sieht, wer es beschützt.“
Aus den Archiven der O.D.I.N.-Agenten

Kapitel II.
WÜRFELSYSTEM

Das Würfelsystem

„Glück ist, wenn Vorbereitung auf Gelegenheit trifft. Pech ist alles andere."
Ausbilder, Taktischer Zweig

Dieses Kapitel erklärt, wie Proben funktionieren. Es ist das Herz des Spiels, alle anderen Regeln bauen darauf auf. Wenn du nur ein Kapitel dieses Buches liest, bevor du zum ersten Mal spielst, dann dieses.

Was du brauchst

O.D.I.N. verwendet ausschließlich sechsseitige Würfel, kurz W6, in zwei Farben. Jeder Spieler braucht etwa **acht weiße** und **acht bunte** Würfel. Welche Farbe die bunten Würfel haben, ist egal, solange sie sich klar von den weißen unterscheiden. Viele Gruppen wählen für jeden Agenten eine eigene Farbe.

Zwei Farben, zwei Arten von Können

Jede Farbe steht für eine Quelle des Könnens.

- **Weiße Würfel stehen für das Attribut.** Sie bilden angeborenes Talent ab: Kraft, Reflexe, Verstand oder Ausstrahlung. Du wirfst so viele weiße Würfel, wie das passende Attribut hoch ist. **Ein weißer Würfel ist ein Erfolg bei 5 oder 6.**
- **Bunte Würfel stehen für die Fertigkeit.** Sie bilden erlerntes und geübtes Können ab: Schießtraining, Hackerwissen, Verhörtechnik. Du wirfst so viele bunte Würfel, wie die passende Fertigkeit hoch ist. **Ein bunter Würfel ist ein Erfolg bei 4, 5 oder 6.**

Dahinter steht die Grundidee des Spiels: **Training ist verlässlicher als Talent.** Ein Naturtalent kann glänzen, aber ein gut ausgebildeter Agent liefert zuverlässig. Wer eine Fertigkeit gar nicht beherrscht, würfelt nur mit weißen Würfeln und hat es entsprechend schwer.

```
MERKSATZ
Weiß ab 5. Bunt ab 4.
Zähle alle Erfolge beider Farben zusammen.
```

Ablauf einer Probe

1. Die Spielleitung legt fest, welches Attribut und welche Fertigkeit passen, und bestimmt die Schwierigkeit, also die Zahl der benötigten Erfolge.

2. Du stellst deinen Würfelpool zusammen: so viele weiße Würfel wie dein Attributswert, so viele bunte wie dein Fertigkeitswert. Bonuswürfel kommen dazu, Maluswürfel gehen ab.

3. Du wirfst alle Würfel gleichzeitig.

4. Du zählst die Erfolge: weiße Würfel mit 5 oder 6, bunte Würfel mit 4, 5 oder 6.

5. Du vergleichst mit der Schwierigkeit. Erreichst oder übertriffst du sie, gelingt die Probe. Jeder Erfolg darüber ist ein **Überschuss** und verbessert das Ergebnis.

Beispiel: Agentin Vega will mit ihrer Pistole einen Wachmann treffen. Sie hat Geschicklichkeit 3 und Schusswaffen 4. Sie wirft 3 weiße und 4 bunte Würfel. Weiß: 2, 5, 6 ergibt 2 Erfolge. Bunt: 1, 3, 4, 6 ergibt 2 Erfolge. Zusammen hat sie 4 Erfolge.

Schwierigkeiten

Stufe	Erfolge	Beispiel
Automatisch	kein Wurf	Eine unverschlossene Tür in sicherer Umgebung öffnen
Einfach	1	Ein kurzer Sprint auf ebener Strecke
Machbar	2	Eine moderate Felswand klettern, ein Standard-schloss öffnen
Schwer	3	Ein gesichertes Netzwerk knacken, im dichten Verkehr überholen
Sehr schwer	4	Einen mächtigen Zauber unter Beschuss wirken
Unmöglich	5	Ohne Hilfsmittel über eine Schlucht springen

„Unmöglich" heißt in O.D.I.N. nicht ausgeschlossen, sondern: nur für Meister erreichbar, und auch dann nur mit Glück. Wenn etwas wirklich nicht geht, gibt es keine Probe.

Stufen verschieben: Manche Fähigkeiten senken die Schwierigkeit „um eine Stufe", zum Beispiel von Schwer (3) auf Machbar (2). Die Schwierigkeit sinkt nie unter Einfach (1).

Wie wahrscheinlich ist ein Erfolg?

Die Tabelle zeigt die Chance, eine Schwierigkeit zu erreichen. Die erste Spalte gibt die Würfel als „weiß + bunt" an.

Würfel	1	2	3	4	5
3 + 0 ungeübt	70 %	26 %	4 %	0 %	0 %
4 + 0 ungeübt	80 %	41 %	11 %	1 %	0 %
2 + 2	89 %	56 %	19 %	3 %	0 %
3 + 2	93 %	67 %	31 %	8 %	1 %
3 + 3 Neuling	96 %	80 %	49 %	20 %	5 %

Würfel	1	2	3	4	5
4 + 3	98 %	85 %	59 %	30 %	10 %
4 + 4 Profi	99 %	91 %	72 %	44 %	20 %
5 + 5 Veteran	100 %	97 %	86 %	66 %	41 %
6 + 6 Legende	100 %	99 %	94 %	81 %	61 %

Als Faustregel gilt: Ein frisch rekrutierter Agent schafft in seinem Fachgebiet „Machbar“ fast immer und „Schwer“ etwa bei jedem zweiten Versuch. „Sehr schwer“ und „Unmöglich“ sind die Momente, an die sich die Gruppe später erinnert.

Bonus- und Maluswürfel

Ausrüstung, Umstände und Fähigkeiten verändern die Zahl der Würfel, nie direkt die Erfolge.

- **„+2“ heißt immer: zwei zusätzliche Würfel.** Effekte, die automatische Erfolge geben, sagen das ausdrücklich („+1 automatischer Erfolg“). Sie sind selten.
- **Bonuswürfel sind weiße Würfel,** egal woher sie stammen. Sie gelingen also ab 5.
- **Maluswürfel** entfernen Würfel aus dem Pool, zuerst weiße, dann bunte.
- **Obergrenze:** Eine Probe erhält höchstens +3 Bonuswürfel, egal wie viele Quellen zusammenkommen.
- **„Gegner −2“** bedeutet: Der Gegner würfelt bei der betreffenden Probe mit zwei Würfeln weniger.

Umstand	Würfel
Gute Vorbereitung, passendes Werkzeug	+1 bis +2
Hervorragende Ausrüstung	+2 bis +3
Zeitdruck, Stress	−1
Dunkelheit, Regen, Lärm	−1 bis −2
Angeschlagen (die Hälfte der LP oder weniger)	−1
Schwere Verletzung wie ein gebrochener Arm, nach Ermessen der Spielleitung	−2
Ungeeignetes oder fehlendes Werkzeug	−2

Der Verzweiflungswurf

Sinkt ein Pool durch Mali auf null Würfel oder darunter, darfst du trotzdem einen einzelnen weißen Würfel werfen. Nur eine 6 zählt als Erfolg, eine 1 ist automatisch ein Patzer.

Ungeübte Proben

Hat ein Charakter die passende Fertigkeit nicht, also Wert 0, würfelt er nur mit seinen weißen Attributswürfeln. Manche Fertigkeiten lassen sich ungeübt gar nicht versuchen, etwa Kryptografie, Kybernetik, Medizin bei Operationen und alle psionischen und magischen Fertigkeiten. Im Zweifel entscheidet die Spielleitung.

Überschuss, grandioser Erfolg und Patzer

Überschuss

Jeder Erfolg über der Schwierigkeit ist ein Überschuss. Er macht die Handlung besser, schneller, leiser oder wirkungsvoller. Im Kampf wird Überschuss direkt zu zusätzlichem Schaden. Bei Psi-Kräften und Zaubern steht in der Beschreibung, was Überschuss bewirkt.

Grandioser Erfolg

Erzielst du **3 oder mehr Erfolge über der Schwierigkeit**, ist die Probe ein grandioser Erfolg. Zusätzlich zum Überschuss geschieht etwas Besonderes: Du findest einen zusätzlichen Hinweis, gewinnst Zeit oder beeindruckst einen Zeugen nachhaltig. Im Kampf wählst du einen Effekt aus Kapitel VI.

Patzer

Ein Patzer tritt ein, wenn **die Probe misslingt und mehr Würfel eine 1 zeigen, als Erfolge gewürfelt wurden.** Dabei zählen alle Würfel, weiße und bunte. Ein Patzer ist mehr als ein Fehlschlag: Die Waffe klemmt, der Alarm geht los, das Gegenüber ist beleidigt, der Kristall flackert bedrohlich.

Diese Regel wächst mit der Größe des Pools mit. Ein erfahrener Agent patzt selten, weil er fast immer Erfolge würfelt. Ein unerfahrener Charakter patzt bei schweren Aufgaben deutlich öfter.

Beispiel: Ramirez versucht ungeübt, ein Schloss zu knacken. Er wirft 3 weiße Würfel: 1, 1, 5. Ein Erfolg reicht nicht für Machbar (2). Zwei Einsen sind mehr als ein Erfolg, also ein Patzer: Der Dietrich bricht im Schloss ab.

Vergleichende Proben

Wenn zwei Charaktere direkt gegeneinander arbeiten, etwa beim Armdrücken, Schleichen gegen Wachsamkeit oder Lügen gegen Menschenkenntnis, würfeln beide. Wer mehr Erfolge hat, gewinnt. Die Differenz ist der Überschuss des Gewinners.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den bestehenden Zustand verteidigt: Die Wache bemerkt den Schleicher nicht, die Tür bleibt zu, die Lüge wird weder geglaubt noch entlarvt.

Zusammenarbeit

Mehrere Charaktere können gemeinsam an einer Aufgabe arbeiten. Einer ist der Hauptakteur, die anderen helfen. Jeder Helfer würfelt vorab eine passende Probe gegen Einfach (1). Jeder Erfolg eines Helfers gibt dem Hauptakteur einen Bonuswürfel, insgesamt höchstens +3. Ein Patzer eines Helfers gibt dem Hauptakteur stattdessen einen Maluswürfel.

Ausgedehnte Proben

Manche Aufgaben dauern länger: ein Ritual vorbereiten, einen Code entschlüsseln, ein Archiv durchsuchen. Die Spielleitung legt eine Zahl an benötigten Gesamterfolgen fest, typisch 5 bis 15, und wie lange ein einzelner Wurf dauert: eine Minute, eine Stunde, ein Tag. Die Erfolge aller Würfe werden addiert. Ein Patzer setzt die gesammelten Erfolge auf null oder hat eine andere Folge. Steht die Gruppe unter Zeitdruck, begrenzt die Spielleitung die Zahl der Würfe.

Wann wird gewürfelt?

Gewürfelt wird nur, wenn ein Scheitern interessant ist und Folgen hat. Wer in Ruhe und ohne Zeitdruck eine einfache Aufgabe erledigt, schafft sie automatisch. Die Frage ist nie „Kann der Agent das?“, sondern „Was passiert, wenn es schiefgeht?“.

Ein Fehlschlag sollte die Geschichte deshalb nie anhalten, sondern in eine andere Richtung lenken. Die Tür geht nicht auf, aber die Agenten hören Schritte. Das Schloss hält, aber die Kamera hat sie noch nicht erfasst. Der Zeuge schweigt, aber sein Blick verrät, wovor er Angst hat.

Spielbeispiel: Die Kapelle

„Ihr wolltet wissen, wie das am Tisch aussieht? So.“

Das folgende Beispiel zeigt eine kurze Szene, wie sie an einem Spieltisch ablaufen könnte. Lena spielt die Investigatorin **Raven**, Jonas den Soldier **Brandt** und Mia die Psionin **Echo**. Die Spielleitung ist mit **SL** abgekürzt.

SL: Es ist kurz nach zwei Uhr nachts. Die Friedhofskapelle liegt am Ende eines Kiesweges. Durch die bunten Fenster fällt kein Licht, aber ihr hört drinnen leise Stimmen. Vor dem Seiteneingang steht ein Mann in einem langen Mantel und raucht.

Mia (Echo): Ich will um die Kapelle herumschleichen und nachsehen, ob es einen zweiten Eingang gibt.

SL: Das ist eine vergleichende Probe. Du würfelst Geschicklichkeit und Heimlichkeit, der Wachposten Weisheit und Wahrnehmung.

Mia hat GE 2 und Heimlichkeit 2. Sie wirft 2 weiße und 2 bunte Würfel: Weiß zeigt 6 und 3, also 1 Erfolg. Bunt zeigt 1 und 4, also 1 Erfolg. Zusammen 2 Erfolge. Die Spielleitung würfelt für den Wachposten 2 weiße und 1 bunten Würfel und erzielt 1 Erfolg.

SL: Echo gewinnt mit einem Erfolg Vorsprung. Du huschst hinter den Grabsteinen entlang, der Mann dreht sich nicht um. Auf der Rückseite findest du eine alte Holztür, verriegelt, aber morsch.

Jonas (Brandt): Die trete ich ein. Leise, wenn es geht.

SL: Leise eintreten ist schwer. Stärke und Athletik gegen Schwer (3). Wenn jemand hilft, bekommst du Bonuswürfel.

Lena (Raven): Ich stemme mich mit dagegen.

Raven hat ST 1 und keine Athletik. Sie würfelt als Helferin einen weißen Würfel gegen Einfach (1) und wirft eine 5: ein Erfolg, also +1 Bonuswürfel für Brandt. Brandt hat ST 4 und Athletik 3 und würfelt mit dem Bonus 5 weiße und 3 bunte Würfel. Weiß: 2, 2, 4, 6, 1 ergibt 1 Erfolg. Bunt: 3, 5, 4 ergibt 2 Erfolge. Zusammen genau 3 Erfolge.

SL: Geschafft, aber knapp. Die Tür gibt mit einem dumpfen Knacken nach. Drinnen verstummen die Stimmen für einen Moment. Dann singen sie weiter.

Lena (Raven): Ich sehe mir den Altar an. Gibt es Zeichen, Symbole, irgendetwas?

SL: Weisheit und Ermittlung, das ist schwer (3). Der Raum ist dunkel und ihr habt wenig Zeit.

Raven hat WE 5 und Ermittlung 4. Weiß: 1, 3, 5, 6, 2 ergibt 2 Erfolge. Bunt: 4, 2, 6, 5 ergibt 3 Erfolge. Zusammen 5 Erfolge, also 2 Überschuss.

SL: Mit dem Überschuss bekommst du mehr als nur das Offensichtliche. Unter dem Altartuch liegt ein Kreis aus Salz. In der Mitte steckt ein Kristallsplitter in einer Fassung aus Silber, und in den Holzboden sind Zeichen geritzt. Und du bemerkst, dass die Kerzen alle zur Hälfte heruntergebrannt sind. Sie singen schon eine Weile.

Lena (Raven): Ich will die Zeichen lesen. Okkultismus?

SL: Weisheit und Okkultismus. Eigentlich wäre das schwer, aber deine Okkulte Erkennung macht es eine Stufe leichter: Machbar (2). Und Geistersichtung gibt dir 2 Bonuswürfel.

Raven wirft 7 weiße Würfel (5 für Weisheit, 2 Bonus) und 4 bunte. Weiß: 5, 6, 6, 2, 1, 3, 4 ergibt 3 Erfolge. Bunt: 4, 5, 1, 6 ergibt 3 Erfolge. Zusammen 6 Erfolge, 4 mehr als nötig. Die beiden Einsen spielen keine Rolle, denn die Probe ist gelungen.

SL: Das ist ein grandioser Erfolg. Die Zeichen sind eine Anrufung, eine Art Adresse. Und dank des grandiosen Erfolgs erkennst du noch etwas: Die Handschrift ist dieselbe wie in der Akte vom Brocken. Dieselbe Person hat beide Kreise gezogen.

Mia (Echo): Oh nein.

Jonas (Brandt): Ich gehe zu dem Wachposten und tue so, als würde ich dazugehören. Damit er nicht reinkommt.

SL: Mit welcher Tarnung?

Jonas (Brandt): Ich sage, ich bin der Neue und soll ihn ablösen.

SL: Manipulation und Täuschung gegen Machbar (2).

Brandt hat MA 1 und keine Täuschung. Er wirft einen einzelnen weißen Würfel und würfelt eine 1. Kein Erfolg, und eine Eins ist mehr als null Erfolge: ein Patzer.

SL: Der Mann mustert dich von oben bis unten, von den Kampfstiefeln bis zum Headset. Dann tritt er einen Schritt zurück und sagt laut in Richtung Kapelle: „Er ist hier."

Jonas (Brandt): Ich glaube, ich war nicht der Richtige für diese Aufgabe.

SL: Drinnen hört der Gesang auf. Würfelt Initiative.

WAS DAS BEISPIEL ZEIGT

Vergleichende Probe: Echo gegen den Wachposten.

Zusammenarbeit: Raven hilft Brandt an der Tür.

Überschuss: Raven erfährt mehr als nötig.

Grandioser Erfolg: ein zusätzlicher Hinweis.

Patzer: Brandt redet, wo er hätte schweigen sollen.

Kapitel III.
NEUE AGENTEN

Agenten im Schatten

„Wir suchen keine Helden. Helden sterben jung. Wir suchen Menschen, die überleben."
Anwerberin, Operativer Zweig

Die Welt ist nicht so, wie sie scheint. Regierungen verschweigen, Unternehmen experimentieren, und manche Menschen verschwinden einfach spurlos. O.D.I.N. ist die letzte Verteidigungslinie.

Niemand bewirbt sich bei O.D.I.N. Entweder wirst du rekrutiert, weil du etwas Besonderes bist, oder du bist einer Bedrohung so nahe gekommen, dass nur zwei Möglichkeiten bleiben: sterben oder beitreten. Dein Charakter hat eine Vergangenheit und einen Grund, warum er hier ist. Vielleicht wird er zum Helden. Vielleicht zerbricht er an dem, was er sieht.

Dieses Kapitel führt dich Schritt für Schritt durch die Erschaffung deines Agenten. Als Beispiel begleitet dich **Lena Kowalski**, Codename **Raven**, die du schon aus dem Spielbeispiel in Kapitel II kennst.

Die Erschaffung in neun Schritten

Schritt	Was du tust
1	Vergangenheit und Identität festlegen
2	Hauptklasse wählen: +1 auf drei Kernfertigkeiten
3	Subklasse wählen: Boni und Spezialfähigkeiten
4	Attribute: alle beginnen bei 1, dazu 12 Punkte
5	Fertigkeiten: 25 Punkte, dazu Grundausbildung +1 auf Ausweichen, Geistige Widerstandskraft und Wahrnehmung
6	Abgeleitete Werte berechnen
7	Psi-Kräfte oder Zauber wählen (nur Psion und Thaumaturg)
8	Ausrüstung und Startkapital
9	Antrieb festlegen

OBERGRENZE BEI DER ERSCHAFFUNG

Aus eigenen Punkten erreicht kein Attribut und keine Fertigkeit zu Spielbeginn mehr als 4. Erst die Boni von Hauptklasse und Subklasse können einen Wert auf 5 heben.

Kein Wert liegt zu Spielbeginn über 5. Der Höchstwert 6 ist nur durch Erfahrung erreichbar.

Alle Agenten beginnen im Rang **Kadett**. Wie sie aufsteigen, steht am Ende dieses Kapitels.

Schritt 1: Vergangenheit und Identität

Bevor dein Charakter O.D.I.N. beitrat, hatte er ein Leben: eine Karriere, ein Ziel, vielleicht eine Familie. Überlege dir:

- Hatte er eine normale Laufbahn, die zur Rekrutierung führte, oder wurde er in eine übernatürliche Katastrophe verwickelt?
- War er Freiwilliger oder wurde er gezwungen?
- Glaubt er an die Mission oder verfolgt er eigene Ziele?
- Wen hat er zurückgelassen, und weiß diese Person, was aus ihm geworden ist?

Trage in den Charakterbogen ein: **Name**, **Codename**, **Alter**, **Geschlecht**, **Herkunft**, **Größe und Gewicht**, **Augen- und Haarfarbe** sowie **besondere Merkmale** wie Narben oder Tätowierungen. Schreibe unter „Hintergrund" drei bis fünf Sätze zur Vorgeschichte. Überlege dir außerdem zwei Menschen aus diesem alten Leben, die dir noch helfen würden. Sie sind deine ersten **Kontakte** (Kapitel X).

Rekrutierungswege

Wenn du unsicher bist, wähle einen Rekrutierungsweg oder würfle mit einem W6.

W6	Weg	Beschreibung
1	**Der Überlebende**	Zeuge eines übernatürlichen Vorfalls, gerettet oder gefangen genommen.
2	**Der Spezialist**	O.D.I.N. brauchte seine Fähigkeiten und holte ihn gezielt.
3	**Der Abtrünnige**	Er arbeitete für eine andere Organisation oder Regierung, bevor er wechselte.
4	**Der Gefallene**	Offiziell ist er tot. O.D.I.N. nutzte seinen Tod, um ihn verschwinden zu lassen.
5	**Das Erbe**	Schon ein Elternteil diente O.D.I.N. Er ist mit Geheimnissen aufgewachsen.
6	**Der Gezeichnete**	Ein Kristall, ein Riss oder eine Kraft hat ihn verändert. O.D.I.N. will wissen, wie.

Codenamen

Jeder Agent erhält einen Codenamen. Er ersetzt im Dienst den echten Namen, auch unter Kollegen. Bewährt

haben sich Tiernamen wie „Raven“ oder „Wolf“ und Begriffe aus Mythologie, Wissenschaft oder Militär wie „Echo“, „Argus“ oder „Tesla“. Kein Codename wird zweimal vergeben, solange sein Träger lebt. Ob er danach wieder frei wird, darüber gibt es in den Stützpunkten unterschiedliche Meinungen. Manche Kadetten bitten um ihren eigenen Vor- oder Nachnamen, aus Trotz oder aus Aberglauben. Die Ausbilder raten ab, verbieten es aber nicht.

```
BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 1
Lena Kowalski, 34, war Kommissarin beim BKA.
Ein Fall führte sie in einen Keller, aus dem
ihr Partner nicht zurückkam.
O.D.I.N. fand sie, bevor die Presse es tat.
Rekrutierungsweg: Die Überlebende.
Codename: Raven.
```

Schritt 2: Die Hauptklasse

Die Hauptklasse ist der grundlegende Archetyp deines Charakters. Sie bestimmt, welchem Zweig er angehört, seine Grundausrüstung und drei **Kernfertigkeiten**, auf die er jeweils +1 Punkt erhält. Es gibt sechs Hauptklassen. Ausführlich beschrieben sind sie in Kapitel IV.

Klasse	Rolle	Kernfertigkeiten (je +1)
Agent	Spione, Infiltratoren, Attentäter	Heimlichkeit, Täuschung, Schusswaffen
Scientist	Forscher und Techniker	Akademisches Wissen, Technik, Wahrnehmung
Psion	Träger psionischer Kräfte	Konzentration, Geistige Widerstandskraft, Menschenkenntnis
Thaumaturg	Magier, die Kristalle nutzen	Okkultismus, Konzentration, Akademisches Wissen
Soldier	Kämpfer gegen extreme Bedrohungen	Schusswaffen, Athletik, Taktik
Investigator	Detektive, Analysten, Kryptologen	Ermittlung, Wahrnehmung, Menschenkenntnis

Die Klassen und Subklassen sind offizielle Dienstbezeichnungen bei O.D.I.N. und deshalb englisch. Alle Regelbegriffe sind deutsch.

```
BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 2
Hauptklasse: Investigator.
Ermittlung, Wahrnehmung und Menschenkenntnis
je +1.
```

Schritt 3: Die Subklasse

Jede Hauptklasse hat fünf Subklassen. Die Subklasse gibt deinem Charakter einen Schwerpunkt: Attributsboni (+2 und +1), Fertigkeitsboni, zusätzliche Ausrüstung und drei Spezialfähigkeiten. Alle 30 Subklassen stehen in Kapitel IV.

Klasse	Subklassen
Agent	Infiltrator, Negotiator, Assassin, Spy, Saboteur
Scientist	Biochemist, Physicist, Engineer, Astrobiologist, Cyberneticist
Psion	Telepath, Telekinetic, Precognitive, Psychic Healer, Elementarist
Thaumaturg	Chronomancer, Thaumaturgist, Alchemist, Illusionist, Invoker
Soldier	Stormbreaker, Echo-Operative, Shadow Paratrooper, Nanotech Veteran, Techno-Stormtrooper
Investigator	Profiler, Cryptanalyst, Paranormal Detective, Journalist, Antiquarian

```
BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 3
Subklasse: Paranormal Detective.
Attribute: +2 WE, +1 WK.
Fertigkeiten: +2 Okkultismus, +1 Ermittlung,
+1 Wahrnehmung.
Spezialfähigkeit unter anderem:
Geistersichtung.
```

Schritt 4: Attribute

Jeder Charakter besitzt neun Attribute in drei Gruppen. **Alle Attribute beginnen bei 1. Du verteilst 12 weitere Punkte**, danach kommen die Boni der Subklasse hinzu. Aus eigenen Punkten erreicht kein Attribut mehr als 4, mit den Boni höchstens 5.

Attribut	Kürzel	Wofür?
Stärke	ST	Körperkraft, Traglast. Eine Tür eintreten.
Geschicklichkeit	GE	Reflexe, Fingerfertigkeit. Eine Pistole schnell ziehen.

Attribut	Kürzel	Wofür?
Konstitution	KO	Ausdauer, Schmerzgrenze. Einen Treffer einstecken.
Intelligenz	IN	Logik, Analyse. Fremde Technologie verstehen.
Weisheit	WE	Intuition, Wahrnehmung. Ein verborgenes Detail erkennen.
Willenskraft	WK	Mentale Härte. Einem Psioniker widerstehen.
Charisma	CH	Ausstrahlung. Eine Menge inspirieren.
Manipulation	MA	Täuschung, Bluff. Eine falsche Identität spielen.
Gelassenheit	GL	Ruhe unter Druck. Im Feuergefecht klar denken.

Die ersten drei Attribute sind körperlich, die mittleren drei geistig, die letzten drei sozial.

Wert	Bedeutung
1	Schwach, unterdurchschnittlich
2	Durchschnitt
3	Gut, klar überdurchschnittlich
4	Herausragend
5	Außergewöhnlich, menschliche Spitze
6	Übermenschlich, nur durch Erfahrung oder Übernatürliches

Tipp: Lege dein wichtigstes Attribut auf 4 oder 5 und lass kein Attribut, das deine Klasse regelmäßig braucht, auf 1. Ein Soldier mit GL 1 wird im ersten Feuergefecht erstarren. Ein Psion mit WK 1 verliert die Kontrolle über seine Kräfte.

```
BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 4
12 Punkte verteilt, dann +2 WE und +1 WK.
ST 1, GE 3, KO 2, IN 3, WE 5, WK 3, CH 2, MA 2, GL 3.
Raven ist aufmerksam und klug, aber keine Kämpferin.
```

Schritt 5: Fertigkeiten

Fertigkeiten sind erlerntes Können. **Du verteilst 25 Punkte** auf die Fertigkeiten aus Kapitel V. Dazu kommen die +1 aus der Hauptklasse und die Boni der Subklasse sowie +1 aus der Grundausbildung auf Ausweichen, Geistige Widerstandskraft und Wahrnehmung. Auch hier gilt: aus eigenen Punkten höchstens 4, mit den Boni höchstens 5. Psionische Fertigkeiten stehen nur Psionen offen, magische nur Thaumaturgen. Psionen haben eine Hauptgabe, die Fertigkeit ihrer Subklasse. Die anderen psionischen Fertigkeiten sind Nebengaben und erhalten bei der Erschaffung höchstens 2 eigene Punkte. Psi-Kampf steht allen Psionen frei.

Ein Fertigkeitspunkt ist wertvoller als ein Attributspunkt, weil bunte Würfel öfter gelingen. Verteile die Punkte lieber gezielt auf wenige Fertigkeiten, die zu deiner Rolle passen, als breit über viele. Ein, zwei Punkte in **Zähigkeit** schaden trotzdem niemandem, denn auch Wissenschaftler werden beschossen.

```
BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 5
Ermittlung 4, Wahrnehmung 5, Okkultismus 4, Menschenkenntnis 3, Schusswaffen 3, Ausweichen 3, Geistige Widerstandskraft 3, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Fahren 2, Zähigkeit 2, Überzeugen 2.
Summe 35: 25 freie Punkte, 3 aus der Hauptklasse, 3 aus der Grundausbildung, 4 aus der Subklasse.
```

Schritt 6: Abgeleitete Werte

Wert	Berechnung
Lebenspunkte (LP)	6 + KO + Zähigkeit
Belastbarkeit	4 + WK + GL
Initiative	GE
Verteidigung	1 + (GE + Ausweichen) ÷ 4, abgerundet
Rüstung	laut getragener Rüstung
PSI-Punkte	WK + WE + IN, nur Psion
Magie-Energie (ME)	CH + WE + IN, nur Thaumaturg

Lebenspunkte zeigen, wie viel Schaden dein Agent verkraftet (Kapitel VI). **Belastbarkeit** zeigt, wie viel Grauen er erträgt, bevor ein Trauma droht (Kapitel VII). **Verteidigung** bestimmt, wie schwer er zu treffen ist, **Rüstung** verringert den Schaden.

```
BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 6
LP 10 (6 + 2 + 2). Belastbarkeit 10 (4 + 3 + 3).
Initiative 3. Verteidigung 2 (1 + 6 ÷ 4).
```

Schritt 7: Psi-Kräfte und Zauber

Psionen und Thaumaturgen beherrschen automatisch die drei Spezialfähigkeiten ihrer Subklasse. Zusätzlich wählen sie allgemeine Kräfte oder Zauber. Wie viele, steht in Kapitel VIII für Psi und Kapitel IX für Thaumaturgie. Alle anderen Klassen überspringen diesen Schritt.

Schritt 8: Ausrüstung und Startkapital

Dein Charakter erhält die Grundausrüstung seiner Hauptklasse und die Ausrüstung seiner Subklasse. Dazu kommt ein Startkapital von **(IN + WE) × 1.000 €** für weitere Ausrüstung aus Kapitel X. Seltene und sehr seltene Gegenstände gibt es nur mit Zustimmung der Spielleitung.

BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 8

Grundausrüstung Investigator plus Ausrüstung Paranormal Detective.

Startkapital (3 + 5) × 1.000 € = 8.000 €.

Raven kauft eine Pistole und eine Schutzweste.

Schritt 9: Dein Antrieb

Jeder O.D.I.N.-Agent hat einen Grund, warum er bleibt. Wähle einen Antrieb oder würfle, und notiere ihn unter „Persönlichkeit“.

W6	Antrieb	Er bleibt, weil …
1	**Idealist**	er glaubt, dass O.D.I.N. die Menschheit schützt.
2	**Wissenssucher**	er verstehen will, was wirklich vor sich geht.
3	**Rache**	er jemanden verloren hat und Vergeltung sucht.
4	**Gefangener**	er keine Wahl hat. O.D.I.N. ist die einzige Option.
5	**Beschützer**	er jemanden schützen will, der von alldem nichts weiß.
6	**Sucher**	er jemanden finden will, der verschwunden ist.

Der Antrieb kann sich im Spiel ändern. Wenn ein Charakter im Einklang mit seinem Antrieb eine schwere Entscheidung trifft, darf er einmal pro Mission einen Punkt Belastung abbauen (Kapitel VII).

BEISPIEL: RAVEN, SCHRITT 9

Antrieb: Rache.

Lena will wissen, was in dem Keller war. Und sie will, dass es dafür bezahlt.

Raven: Der fertige Agent

Lena Kowalski ist fertig. So sieht ihr Charakterbogen in Kurzform aus:

Raven	Investigator, Paranormal Detective, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 3, WE 5, WK 3, CH 2, MA 2, GL 3
Fertigkeiten	Ermittlung 4, Wahrnehmung 5, Okkultismus 4, Menschenkenntnis 3, Schusswaffen 3, Ausweichen 3, Geistige Widerstandskraft 3, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Fahren 2, Zähigkeit 2, Überzeugen 2
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 3, Verteidigung 2
Antrieb	Rache

Will Raven an einem Tatort okkulte Zeichen finden, wirft sie 5 weiße Würfel für Weisheit und 4 bunte für Okkultismus. Dazu kommen 2 Bonuswürfel aus ihrer Fähigkeit Geistersichtung. Eine schwere Probe (3) schafft sie so in fast neun von zehn Fällen. In ein Feuergefecht sollte sie dagegen nur gehen, wenn Brandt vor ihr steht.

Die Zelle zusammenstellen

Eure Agenten bilden gemeinsam eine Zelle. Sprecht vor der Erschaffung kurz ab, wer welche Klasse spielt. Eine

Zelle funktioniert am besten, wenn sie drei Dinge kann: **kämpfen**, **herausfinden** und **mit Menschen umgehen**. Ob das ein Soldier, ein Investigator und ein Agent übernehmen oder ganz andere Klassen, ist egal. Zwei Agenten derselben Klasse sind kein Problem, wenn sie unterschiedliche Subklassen haben.

Überlegt außerdem gemeinsam, warum eure Agenten zusammenarbeiten. Kennen sie sich aus der Ausbildung? Hat der Führungsoffizier sie nach einem Vorfall neu zusammengewürfelt? Ist einer von ihnen der einzige Überlebende einer anderen Zelle? Eine Frage pro Spieler reicht: **Was verbindet dich mit dem Agenten links von dir?**

Aufstieg und Erfahrung

Agenten wachsen an ihren Einsätzen. Nach jeder Mission, im Nachspiel, verteilt die Spielleitung **Erfahrungspunkte (EP)**. Die Zahl der Abende spielt dabei keine Rolle.

Erfahrungspunkte erhalten

Anlass	EP
Grundwert nach Aktenfarbe	Weiß 2, Grau 4, Rot 5, Schwarz 7, Mission ohne Akte 2
Missionsziel erreicht	+1
Persönlicher Bonus: besonders gute Idee oder Szene, Antrieb glaubwürdig ausgespielt oder ein Trauma erlitten und überstanden	+1, höchstens einmal pro Mission
Ein Faden eines Geheimnisses gefunden	+1 für jeden Faden

Eine typische Graue Akte bringt 5 bis 6 EP. Dauert eine Mission länger als drei Abende, darf die Spielleitung nach dem dritten Abend 2 EP als Abschlag vergeben. Sie werden später nicht abgezogen.

Erfahrungspunkte ausgeben

EP werden zwischen Missionen ausgegeben. Jeder Wert steigt pro Steigerung um genau 1. Wer im Feld dazulernt, verbessert, was er schon kann. Neues lernt man nur mit Zeit und mit jemandem, der es beherrscht.

Steigerung	Kosten	Was dazu nötig ist
Fertigkeit, die der Agent schon hat	neuer Wert × 2	nichts, sofort nach der Mission
Neue Fertigkeit auf 1	3	eine Handlung „Trainieren“ mit einem Lehrer
Attribut	neuer Wert × 5	beide Handlungen einer Zwischenzeit („Trainieren“), höchstens ein Attribut pro Zwischenzeit
Knoten des Klassenbaums	wie im Klassenbuch	nichts, sofort nach der Mission
Kleine Psi-Kraft oder Zaubertrick	3	nichts, sofort nach der Mission
Mittlere Psi-Kraft oder Minor Magica	6	nichts, sofort nach der Mission
Mächtige Psi-Kraft oder Major Magica	10	nichts, sofort nach der Mission
Grand Major Magica	15	nichts, sofort nach der Mission

Lehrer ist, wer die Fertigkeit auf mindestens 3 beherrscht: ein Mitglied der Zelle, ein Kontakt der Stufe 2 oder höher oder das Personal eines Horts (Ausbildungssäle, Waffenkammer, Krankenstation).

Beispiel: Schusswaffen von 3 auf 4 kostet 8 EP, Geschicklichkeit von 3 auf 4 kostet 20 EP und die ganze Zwischenzeit.

Der Höchstwert für Attribute und Fertigkeiten liegt bei 6. Nebengaben eines Psions steigen höchstens auf 4. Steigt KO oder Zähigkeit, steigen die Lebenspunkte sofort mit. Dasselbe gilt für PSI-Punkte, Magie-Energie, Belastbarkeit, Initiative und Verteidigung.

Ränge

Mit wachsender Erfahrung steigt ein Agent im Rang. Ränge öffnen den Zugang zu mächtigerer Ausrüstung und zu Wissen, das Kadetten nicht erfahren dürfen.

Rang	Gesammelte EP	Freigabe
Kadett	0	Grundausrüstung, kleine und mittlere Kräfte, Zaubertricks, Minor Magica
Agent	20	Seltene Ausrüstung
Senior-Agent	50	Mächtige Psi-Kräfte, Major Magica, sehr seltene Ausrüstung
Veteran	100	Grand Major Magica, Zugang zu Artefakten
Schattenoffizier	175	Einblick in die Arbeit des Rates, eigene Zelle

Gezählt werden alle jemals erhaltenen EP, auch die bereits ausgegebenen. Die Klassenbücher erweitern jeden Rang um eigene Fähigkeiten für jede Subklasse.

„Man wird nicht befördert, weil man gut ist. Man wird befördert, weil man noch lebt."
Veteran, Taktischer Zweig

Kapitel IV.
DIE KLASSEN

Die sechs Klassen

„Jeder Zweig hält sich für das Rückgrat von O.D.I.N.“
Unbekannter Schattenoffizier

Dieses Kapitel stellt die sechs Klassen und ihre 30 Subklassen vor. Jede Klasse beginnt mit einer Übersicht: Was sie ausmacht, wofür sie gut ist und wo ihre Schwächen liegen. Danach folgen ihre fünf Subklassen mit allen Spielwerten. Unabhängig von der Klasse durchläuft jeder Agent die Grundausbildung: +1 auf Ausweichen, Geistige Widerstandskraft und Wahrnehmung.

Die Klassenbücher der O.D.I.N.-Reihe vertiefen jede Klasse: ihre Entstehung, ihren Blick auf die Organisation, ihren Klassenbaum und neue Fähigkeiten für jeden Rang. Für das Spiel brauchst du sie nicht. Alles, was du für die Erschaffung und den ersten Einsatz brauchst, steht hier.

So lesen sich die Subklassen

Jede Subklasse nennt **Boni** auf Attribute, **Fertigkeiten** (zusätzliche Punkte), **Ausrüstung** und drei **Spezialfähigkeiten**.

- **Passiv** heißt: Die Fähigkeit wirkt immer, wenn die Situation passt. Kein Einsatz nötig.
- **Aktiv** heißt: Der Einsatz kostet eine Aktion und ist begrenzt, meist einmal pro Szene. Eine Szene ist ein zusammenhängender Abschnitt, etwa ein Kampf, ein Verhör oder eine Verfolgungsjagd.
- **Psionen und Thaumaturgen** bezahlen ihre Subklassenfähigkeiten mit 2 PSI-Punkten beziehungsweise 2 ME pro Einsatz.
- **+2** bedeutet immer zwei Bonuswürfel. Die Obergrenze von +3 Bonuswürfeln pro Probe gilt auch hier.

Die Klassen im Überblick

Klasse	Zweig	Stärke
Agent	Operativer Zweig	Tarnung, Infiltration, soziale Lagen
Scientist	Wissenschaftlicher Zweig	Analyse, Technik, Heilung
Psion	Psionik-Kern	Geisteskräfte
Thaumaturg	Arkaner Zweig	Magie aus Kristallen
Soldier	Taktischer Zweig	Kampf, Schutz, Durchhalten
Investigator	Ermittlungszweig	Ermittlung, Hinweise, Zusammenhänge

Agent

„Die Welt weiß nicht, dass es uns gibt. Das ist unser größter Erfolg.“
Ausbilderin, Operativer Zweig

Agenten sind die Elite des Geheimdienstes. Ihre Aufgaben reichen von der Informationsbeschaffung bis zu gezielten, geheimen Aktionen, die das Gleichgewicht der Welt verändern können. Sie tauchen in feindliche Umgebungen ein, erfüllen ihren Auftrag und wahren dabei ihre wahre Identität. Ihre größte Herausforderung: niemals aufzufallen und immer einen Schritt voraus zu sein.

Stärken und Schwächen

Agenten sind vielseitig, beweglich und sozial stark. Sie öffnen Türen, im wörtlichen und im übertragenen Sinn. In direkten, offenen Kämpfen gegen überlegene Gegner sind sie dagegen schnell überfordert.

Zweig: Operativer Zweig. **Kernfertigkeiten (je +1):** Heimlichkeit, Täuschung, Schusswaffen.

Grundausrüstung: Pistole (9 mm), Tarnkleidung, verschlüsseltes Kommunikationsgerät, faltbare Drohne, Sicherheitswerkzeug-Set.

Spielen, wenn ...

... du gern planst, dich in Rollen hineinversetzt und Probleme lieber umgehst als frontal löst.

Die Subklassen im Überblick

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Infiltrator	Eindringen, Sabotage	+2 GE, +1 IN
Negotiator	Verhandlung, Führung	+2 CH, +1 WE
Assassin	Lautloses Ausschalten	+2 GE, +1 ST
Spy	Tarnidentitäten, Informationen	+2 IN, +1 CH
Saboteur	Sprengstoff, Systeme	+2 GE, +1 IN

Infiltrator

„Die beste Tür ist die, von der niemand weiß, dass sie offen war."
Infiltrator, Codename Moth

Infiltratoren sind Experten für das unauffällige Eindringen in feindliche Gebiete. Sie sabotieren, spionieren und sammeln Informationen, ohne Spuren zu hinterlassen, und vermeiden den direkten Konflikt, wo es nur geht.

Im Spiel: Du bist die Vorhut. Während die anderen noch planen, bist du schon drinnen. Offene Kämpfe meidest du, denn wenn geschossen wird, hast du etwas falsch gemacht.

Boni: +2 GE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Heimlichkeit, +1 Täuschung, +1 Sicherheitssysteme. **Ausrüstung:** Leichte Rüstung, EMP-Granate, Tarnumhang (+1 Würfel auf Heimlichkeit, solange er sich langsam bewegt).

- **Unauffälligkeit (passiv):** Wer den Infiltrator entdecken will, würfelt mit −2 Würfeln.
- **Schnelle Flucht (passiv):** +2 Würfel auf alle Proben, um zu entkommen. Verfolger würfeln mit −2 Würfeln.
- **Sabotage (aktiv, 1× pro Szene):** Der Infiltrator manipuliert ein Sicherheitssystem, eine Tür oder eine Überwachungseinrichtung. Die Probe auf Sicherheitssysteme ist um eine Stufe leichter, und ein Alarm wird erst eine Runde später ausgelöst.

Negotiator

„Jeder will etwas. Meine Aufgabe ist herauszufinden, was, bevor jemand die Waffe zieht."
Negotiator, Codename Aria

Negotiatoren sind Meister der Kommunikation. Sie entschärfen Konflikte, führen Verhandlungen und gewinnen Informationen durch geschickte Gespräche. In einer Organisation, die oft auf harte Maßnahmen setzt, sind sie die diplomatische Stimme.

Im Spiel: Du redest, wo andere schießen würden. Du bist das Gesicht der Zelle gegenüber Zeugen, Behörden und Kultführern, und du hältst die Zelle zusammen, wenn es brenzlig wird.

Boni: +2 CH, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Überzeugen, +1 Menschenkenntnis, +1 Führung. **Ausrüstung:** Verschlüsseltes Kommunikationsgerät, Holo-Transponder (+1 Würfel auf Verkleidung, erzeugt eine glaubwürdige digitale Identität).

- **Psychologische Einschüchterung (passiv):** +2 Würfel auf Einschüchtern. Das Ziel widersetzt sich mit einer vergleichenden Probe auf WK + Geistige Widerstandskraft.
- **Konfliktlösung (aktiv, 1× pro Szene):** Solange noch niemand angegriffen hat, erhält der Negotiator +2 Würfel auf Verhandeln oder Überzeugen, um die Lage zu entschärfen. Gelingt die Probe, greift das Gegenüber mindestens eine Runde lang nicht an.
- **Zusammenspiel (aktiv, 1× pro Szene):** Der Negotiator koordiniert die Zelle. Bis zu zwei Verbündete erhalten +1 Würfel auf ihre nächste Probe.

Assassin

„Es gibt keine sauberen Lösungen. Es gibt nur leise."
Assassin, Codename Nadel

Assassinen sind auf präzise und lautlose Eliminierungen spezialisiert. Das Ziel auszuschalten ist die halbe Arbeit, die andere Hälfte ist, unbemerkt zu entkommen.

Im Spiel: Du wartest auf den einen Moment und nutzt ihn. Im Kampf eröffnest du aus dem Verborgenen und beendest, was andere nicht beenden können. Wie du mit dem lebst, was du tust, ist eine gute Frage für dein Spiel.

Boni: +2 GE, +1 ST. **Fertigkeiten:** +2 Nahkampf, +1 Heimlichkeit, +1 Spurenlesen. **Ausrüstung:**

Schleichrüstung, schallgedämpfte Pistole, Kampfstiletto, eine Sprengladung.

- **Schnelles Töten (passiv):** Greift der Assassin aus dem Verborgenen an, erhält er +2 Würfel auf den Angriff.
- **Tötungspräzision (aktiv):** Vor der Initiative angekündigt. Der Assassin handelt in dieser Runde als Letzter, sein Angriff richtet dafür +2 Schaden an.
- **Lautlose Bewegung (passiv):** +2 Würfel auf Heimlichkeit, auch bei schlechten Bedingungen wie Kies, Regen oder Licht.

Spy

„Ich war vier Jahre lang jemand anderes. Manchmal vermisse ich ihn."
Spy, Codename Kuckuck

Spione sammeln Informationen über feindliche Organisationen. Sie schleusen sich ein, geben sich als jemand anderes aus und sichern Informationen auf eigene Faust.

Im Spiel: Du lebst in fremden Leben. Du kommst an Informationen, die sonst niemand bekommt, weil du Teil der Organisation wirst, die du ausspähst. Die Gefahr ist nicht die Entdeckung. Die Gefahr ist, dass du vergisst, wer du bist.

Boni: +2 IN, +1 CH. **Fertigkeiten:** +2 Täuschung, +1 Wahrnehmung, +1 Hacking. **Ausrüstung:** Mini-Kamera, Signalwandler (klinkt sich in Kommunikationsnetze ein, +1 Würfel auf Hacking bei Funk- und Telefonnetzen), leichte Rüstung.

- **Doppelte Identität (passiv):** +2 Würfel auf Täuschung und Verkleidung, solange er in einer vorbereiteten Tarnidentität auftritt. Wer ihn entlarven will, würfelt mit −2 Würfeln.
- **Falsche Informationen (aktiv, 1× pro Szene):** +2 Würfel auf eine Täuschungsprobe, mit der er Fehlinformationen streut. Gelingt sie, trifft der Gegner eine falsche Entscheidung, die die Spielleitung festlegt.
- **Geheimcode-Entschlüsselung (passiv):** +2 Würfel auf Kryptografie.

Saboteur

„Alles hat eine Stelle, an der es bricht. Ich finde sie nur schneller."
Saboteur, Codename Rost

Saboteure sind Experten für Zerstörung. Sie legen Systeme lahm, platzieren Sprengstoff und bereiten größere Einsätze vor, indem sie die Infrastruktur des Gegners ausschalten.

Im Spiel: Du bereitest das Feld vor. Kameras fallen aus, Türen öffnen sich zur falschen Zeit, Geschütztürme schweigen. Wenn der Plan funktioniert, merkt niemand, dass du da warst. Wenn nicht, merkt es jeder.

Boni: +2 GE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Sprengstoffe, +1 Ingenieurwesen, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Zwei Sprengladungen, Multifunktionswerkzeug, leichte Rüstung.

- **Sprengstoffexperte (passiv):** +2 Würfel auf Sprengstoffe. Er kann den Zündzeitpunkt sekundengenau festlegen, sodass Verbündete rechtzeitig in Deckung gehen.
- **Systemstörung (aktiv, 1× pro Szene):** Ein mechanisches oder elektronisches System in Sichtweite fällt für eine Runde aus oder arbeitet für die ganze Szene mit −2 Würfeln (z. B. ein Geschützturm).
- **Gezielte Zerstörung (passiv):** Gegen Strukturen, Fahrzeuge und Geräte richtet der Saboteur +2 Schaden an.

Scientist

„Wir verstehen nicht alles, was wir bekämpfen. Aber wir arbeiten daran, und das unterscheidet uns von den anderen."
Forschungsleiter, Hort-1

Wissenschaftler sind das Rückgrat der Organisation. Sie untersuchen unbekannte Phänomene, entwickeln neue Technologien und entschlüsseln magische oder

übernatürliche Vorkommnisse. Sie arbeiten mit modernen und experimentellen Technologien ebenso wie mit uralten Erkenntnissen.

Stärken und Schwächen

Scientists wissen, was andere nur vermuten. Sie heilen, reparieren, analysieren und bauen. Körperlich sind sie oft schwächer als andere Agenten und brauchen im Gefecht Deckung.

Zweig: Wissenschaftlicher Zweig. **Kernfertigkeiten (je +1):** Akademisches Wissen, Technik, Wahrnehmung.

Grundausrüstung: Labor-Kit, Analyse-Tablet, Schutzbrille, Feldscanner, Notfallmedikamenten-Set.

Spielen, wenn …

… du Rätsel magst, gern Werkzeuge und Lösungen ausprobierst und der Gruppe mit Wissen statt mit Waffen weiterhilfst.

Die Subklassen im Überblick

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Biochemist	Heilung, Gifte, Analyse	+2 IN, +1 WE
Physicist	Energie, Felder	+2 IN, +1 GE
Engineer	Reparatur, Improvisation	+2 GE, +1 IN
Astrobiologist	Fremdes Leben	+2 IN, +1 WE
Cyberneticist	Implantate, Hacking	+2 IN, +1 GE

Biochemist

„Gift und Heilmittel unterscheiden sich nur in der Dosis. Und in der Absicht."
Biochemist, Codename Viola

Biochemisten erforschen und manipulieren biologische Prozesse. Sie entwickeln Heilmittel, entwerfen Toxine und neutralisieren biologische Gefahren. Ihr Wissen ist unverzichtbar gegen übernatürliche Biowaffen.

Im Spiel: Du hältst die Zelle am Leben und findest heraus, was das Blut an der Wand eigentlich ist. Im Kampf bist du keine Frontkämpferin, aber eine präparierte Klinge in der richtigen Hand verändert jedes Gefecht.

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Chemie, +1 Medizin, +1 Biologie. **Ausrüstung:** Wissenschaftler-Kit, Reagenzien-Set, tragbarer Bio-Scanner (+1 Würfel auf Biologie bei Analysen).

- **Medizinische Notversorgung (passiv):** Gelingt ihm Erste Hilfe, heilt der Patient 2 LP zusätzlich.
- **Schnelle Analyse (passiv):** Unbekannte Substanzen analysiert er in der halben Zeit und mit +2 Würfeln.
- **Toxinmischer (aktiv, 1× pro Szene):** Er präpariert eine Waffe oder Munition mit Gift. Der nächste Treffer richtet +1 Schaden an, und das Ziel muss eine Probe auf KO + Zähigkeit gegen Machbar (2) mit −2 Würfeln bestehen oder verliert seine nächste Aktion.

Physicist

„Magie ist nur Physik, die wir noch nicht verstanden haben. Ich arbeite daran."
Physicist, Codename Planck

Physiker erforschen die fundamentalen Naturgesetze und entwickeln daraus Technologien, die weit über das hinausgehen, was die gewöhnliche Wissenschaft für möglich hält. Sie analysieren energetische Phänomene und neutralisieren oder verstärken übernatürliche Effekte.

Im Spiel: Du erklärst das Unerklärliche, oder versuchst es zumindest. Du misst Risse, störst Felder und baust aus einem Energiekristall eine Waffe, von der das Handbuch abrät.

Boni: +2 IN, +1 GE. **Fertigkeiten:** +2 Physik, +1 Ingenieurwesen, +1 Energiemanipulation. **Ausrüstung:** Messinstrumente, tragbarer Magnetfeldgenerator, Energiekristall (Energiequelle für Prototypen).

- **Energiekontrolle (passiv):** +2 Würfel auf Energiemanipulation. Einmal pro Szene richtet eine Energiewaffe in seiner Hand +1 Schaden an.
- **Feldkalibrierung (passiv):** Proben zum Kalibrieren, Abschirmen oder Stören von Feldern und Geräten sind um eine Stufe leichter.
- **Theoretische Analyse (aktiv, 1× pro Szene):** Er stellt der Spielleitung eine konkrete Frage zu einem Phänomen oder Risiko und erhält eine ehrliche Antwort. Die nächste Probe, die auf dieser Antwort aufbaut, erhält +2 Würfel.

Engineer

„Gib mir Klebeband, einen Akku und fünf Minuten."
Engineer, Codename Schraube

Engineers sind die praktischen Problemlöser. Sie bauen, reparieren und verbessern Technik, von kleinen Gadgets

bis zu großen Anlagen, und improvisieren vor Ort, wenn nichts anderes mehr hilft.

Im Spiel: Du bist der Grund, warum das Fahrzeug noch fährt und das Funkgerät noch sendet. Du improvisierst, wenn alles andere versagt, und machst die Ausrüstung deiner Kollegen besser.

Boni: +2 GE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Ingenieurwesen, +1 Technik, +1 Handwerk. **Ausrüstung:** Präzisionswerkzeugset, Reparaturkit, modulare Elektronikkomponenten.

- **Schnelle Reparatur (passiv):** +2 Würfel auf Reparaturen, die zudem nur die halbe Zeit dauern.
- **Systemanpassung (aktiv, 1× pro Szene):** Er modifiziert ein Gerät oder eine Waffe. Für den Rest der Szene gibt es seinem Benutzer +1 Würfel.
- **Improvisation (passiv):** Fehlt passendes Werkzeug oder Material, erhält er keinen Malus. Beim Improvisieren von Lösungen erhält er +2 Würfel.

Astrobiologist

„Wir sind nicht allein. Wir sind nur nicht wichtig genug, um besucht zu werden. Meistens."
Astrobiologist, Codename Kepler

Astrobiologen erforschen Leben jenseits der Erde. Sie analysieren fremde Organismen und Ökosysteme und erkennen außerirdische Bedrohungen, bevor andere sie überhaupt wahrnehmen.

Im Spiel: Du erkennst, was nicht von hier stammt. Du analysierst Proben, überlebst in Umgebungen, die keinem Menschen bekommen, und bist die Erste, die weiß, ob das Ding im Keller atmet.

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Biologie, +1 Xenobiologie, +1 Überleben. **Ausrüstung:** Tragbares Labor, isolierte Probenbehälter, Feldscanner.

- **Probenanalyse (passiv):** +2 Würfel auf Biologie und Xenobiologie beim Untersuchen von Proben.
- **Fremdanpassung (passiv):** Überlebensproben in fremden oder lebensfeindlichen Umgebungen sind um eine Stufe leichter.
- **Umweltresonanz (passiv):** +2 Würfel auf Wahrnehmung, um Spuren fremden Lebens, energetische und chemische Anomalien zu entdecken.

Cyberneticist

„Das Fleisch ist schwach. Zum Glück ist es aufrüstbar."
Cyberneticist, Codename Relais

Cyberneticists arbeiten an der Schnittstelle zwischen Technik und Körper. Sie entwickeln Implantate und bionische Erweiterungen, die Agenten über menschliche Grenzen hinaus verbessern.

Im Spiel: Du verbindest Mensch und Maschine. Du hackst Geräte mit einem Gedanken und hältst die Implantate deiner Kollegen am Laufen. Wie viel Mensch in dir noch steckt, darfst du selbst entscheiden.

Boni: +2 IN, +1 GE. **Fertigkeiten:** +2 Kybernetik, +1 Hacking, +1 Robotik. **Ausrüstung:** Diagnose- und Interface-Gerät, Cyber-Toolkit, ein prototypisches Implantat (Reflexverstärker: +1 Initiative).

- **Systemintegration (passiv):** +2 Würfel auf Kybernetik beim Einsetzen, Reparieren oder Anpassen von Implantaten.
- **Neuronale Kopplung (aktiv, 1× pro Szene):** Er verbindet sich direkt mit einem Gerät. Für die Szene erhält er +2 Würfel auf Hacking und Robotik bei diesem Gerät.
- **Adaptive Verbesserung (aktiv, 1× pro Szene):** Ein Verbündeter mit Implantat erhält für die Szene +1 Würfel auf alle körperlichen Proben.

Psion

„Sie nennen es eine Gabe. Eine Gabe kann man ablehnen."
Psion, Codename Wendt

Psioniker haben Zugang zu den verborgenen Kräften des Geistes. Sie lesen Gedanken, bewegen Objekte oder täuschen die Sinne ihrer Gegner. Ihre Kräfte sind wertvoll und gefährlich zugleich, denn wer sie zu weit treibt, erleidet psychische Schäden. Ohne ihr Fokusgerät können sie ihre Kräfte nur schwer kontrollieren.

Stärken und Schwächen

Psionen können Dinge, die niemand sonst kann. Dafür zahlen sie mit PSI-Punkten, mit Belastung und mit der ständigen Überwachung durch O.D.I.N. Ohne Helm sind sie verwundbar.

Zweig: Psionik-Kern. **Kernfertigkeiten (je +1):** Konzentration, Geistige Widerstandskraft, Menschenkenntnis.

Grundausrüstung: Neuro-Helm (Fokusgerät, siehe Kapitel VIII), Konditionierungspillen, verstärktes Kommunikationsgerät, leichte Schutzweste.

Spielen, wenn …

… du übernatürliche Kräfte spielen willst und dich die Frage reizt, was Macht mit einem Menschen macht.

Die Subklassen im Überblick

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Telepath	Gedanken lesen	+2 IN, +1 WK
Telekinetic	Objekte bewegen	+2 IN, +1 WK
Precognitive	Voraussicht	+2 WE, +1 WK
Psychic Healer	Heilung von Körper und Geist	+2 WE, +1 WK
Elementarist	Feuer, Luft, Erde	+2 WE, +1 WK

REGEL FÜR ALLE SUBKLASSEN

Alle Fähigkeiten dieser Subklassen kosten **2 PSI-Punkte** pro Einsatz und benötigen eine Probe gegen Machbar (2), sofern nicht anders angegeben. Die Probe verwendet das genannte Attribut und die genannte psionische Fertigkeit. Details zu PSI-Punkten stehen in Kapitel VIII.

Telepath

„Du denkst gerade, dass ich lüge. Ich lüge nicht. Aber du denkst noch etwas anderes."
Telepath, Codename Echo

Telepathen tauchen in die Gedankenwelt anderer ein. Sie extrahieren verborgene Informationen, lesen Emotionen und beeinflussen die Wahrnehmung ihrer Ziele. Doch ihre Gabe birgt die Gefahr, von fremden Gedanken überwältigt zu werden.

Im Spiel: Du hörst, was niemand ausspricht. Du bist das Werkzeug für Verhöre, Verhandlungen und die Suche nach Menschen, die nicht gefunden werden wollen. Und du bist die Erste, die merkt, wenn etwas zurückhört.

Boni: +2 IN, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Telepathie, +1 Menschenkenntnis, +1 Überzeugen. **Ausrüstung:** Mental-Scanner (+1 Würfel auf Telepathie), psionisches Kommunikationsmodul, leichte Schutzweste.

- **Gedankenlesen (IN + Telepathie, 10 m, 1 Runde):** Vergleichende Probe gegen WK + Geistige Widerstandskraft des Ziels, das Ziel würfelt mit −2 Würfeln. Bei Erfolg liest der Telepath die aktuellen Gedanken, mit 2 Überschuss auch eine gezielte Erinnerung.
- **Emotionale Manipulation (WK + Telepathie, 10 m, 2 Runden):** Vergleichende Probe wie oben. Bei Erfolg erfüllt das Ziel eine Emotion nach Wahl (Angst, Wut, Vertrauen, Mutlosigkeit). Ein verängstigtes Ziel flieht

oder erstarrt, ein wütendes greift den nächsten Gegner an, ein vertrauendes gibt freiwillig Auskunft.

- **Geistige Barriere (WK + Telepathie, selbst, 5 Runden):** +2 Würfel auf alle Proben gegen psionische und geistige Einflüsse sowie auf Grauen-Proben.

Telekinetic

„Ich muss nichts anfassen, um es zu bewegen. Ich muss es nur wollen."
Telekinetic, Codename Hebel

Telekinetiker beherrschen die physische Welt mit der Kraft ihres Geistes. Sie bewegen Objekte, errichten Barrieren und schleudern Gegner mit telekinetischen Druckwellen zurück.

Im Spiel: Du bist der Psion für das Schlachtfeld. Du hältst Türen zu, fängst Kugeln ab und wirfst Gegner gegen Wände. Deine Kräfte sind sichtbar und laut, und genau das macht sie gefährlich.

Boni: +2 IN, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Telekinese, +1 Psi-Kampf, +1 Ingenieurwesen. **Ausrüstung:** Mental-Fokusgerät, Energiehandschuhe (+1 Würfel auf Telekinese bei präziser Arbeit), leichte Schutzweste.

- **Objektmanipulation (IN + Telekinese, 10 m, 2 Runden):** Bewegt ein Objekt bis 10 kg, pro Überschuss 10 kg mehr. Als Wurfgeschoss richtet es Schaden 2 an (Angriff mit derselben Probe gegen die Verteidigung).
- **Kraftstoß (IN + Telekinese, 5 m, sofort):** Telekinetischer Angriff gegen die Verteidigung des Ziels. Schaden 2 + Überschuss, Rüstung wirkt. Das Ziel wird 2 m zurückgestoßen.
- **Schwebende Verteidigung (IN + Telekinese, selbst, 2 Runden):** Ein Schild aus schwebenden Trümmern erhöht die Verteidigung um 1, bis er drei Angriffe abgefangen hat oder die Dauer endet.

Precognitive

„Ich habe gesehen, wie das endet. Deshalb machen wir es jetzt anders."
Precognitive, Codename Sibylle

Präkognitive Psioniker erhalten flüchtige Einblicke in die nahe Zukunft. Sie sehen Gefahren voraus und optimieren die Aktionen ihrer Zelle. Doch die Flut möglicher Zukünfte kann den Verstand überlasten.

Im Spiel: Du siehst Sekunden voraus, manchmal Tage. Du warnst die Zelle vor dem Hinterhalt, bevor er passiert, und weißt, welcher Plan scheitern wird. Der Preis sind Nächte, in denen du nicht weißt, welche Zukunft die echte ist.

Boni: +2 WE, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Präkognition, +1 Taktik, +1 Führung. **Ausrüstung:** Vorhersagegerät, Datenkristall, Schutzbrille gegen Visionsblendung.

- **Vision der Zukunft (WE + Präkognition, selbst, 1× pro Kampf):** Vor der Initiative einsetzbar. +2 Initiative und +1 Würfel auf die erste Aktion.
- **Vorwarnung (WE + Präkognition, 10 m, 1× pro Kampf, Reaktion):** Außerhalb der eigenen Reihe einsetzbar. Ein Verbündeter erhält gegen einen einzelnen Angriff +1 Verteidigung, oder ein Überraschungsangriff gegen die Zelle wird aufgehoben.
- **Fokussierte Zukunftsprognose (WE + Präkognition, 10 m, 1× pro Szene, Reaktion):** Nachdem eine Probe gewürfelt wurde, muss sie wiederholt werden, egal ob von Freund oder Feind. Das zweite Ergebnis gilt. Danach ist der Precognitive eine Runde lang geblendet (−2 Würfel auf alle Proben).

Psychic Healer

„Ich kann deinen Schmerz nehmen. Er verschwindet nicht. Er wohnt dann bei mir."
Psychic Healer, Codename Anker

Psychic Healer stellen Körper und Seele ihrer Verbündeten wieder her. Sie beschleunigen die Heilung, lindern Schmerzen und stabilisieren den Geist. Oft nehmen sie dabei die Last ihrer Patienten auf sich.

Im Spiel: Du flickst Körper und Seelen. Nach dem Einsatz bist du wichtiger als jeder Arzt, im Einsatz der Grund, warum die Zelle weiterkämpfen kann. Pass auf, wie viel du selbst trägst.

Boni: +2 WE, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Psychische Heilung, +1 Medizin, +1 Menschenkenntnis. **Ausrüstung:** Heilende Kristalle (+1 Würfel auf Psychische Heilung), medizinisches Diagnosegerät, Meditationsmatte.

- **Schnelle Genesung (WE + Psychische Heilung, Berührung, sofort):** Heilt 2 LP, pro Überschuss 1 LP mehr. Jeder Patient kann höchstens einmal pro Szene davon profitieren.
- **Psychische Stabilisierung (WK + Psychische Heilung, Berührung, sofort):** Baut beim Ziel so viel Belastung ab, wie Erfolge erzielt wurden (höchstens 3), oder gibt ihm +2 Würfel auf seine nächste Grauen-Probe.
- **Heilende Aura (WE + Psychische Heilung, 10 m, 3 Runden, 1× pro Szene):** Alle Verbündeten in Sichtweite und Reichweite heilen 1 LP pro Runde.

Der Healer darf sich währenddessen nicht bewegen und nichts anderes tun.

Elementarist

„Feuer fragt nicht, wem es gehört. Ich schon."
Elementarist, Codename Zunder

Der Elementarist kontrolliert die rohe Energie der Natur durch seine psionische Verbindung zur Welt. Er beherrscht Feuer, Luft und Erde und formt damit das Schlachtfeld.

Im Spiel: Du bringst die Naturgewalt ins Gefecht. Feuer, Wind und Erde gehorchen dir, zumindest solange du dich konzentrierst. Du veränderst das Gelände und damit jeden Kampf.

Boni: +2 WE, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Elementarkontrolle, +1 Energiemanipulation, +1 Psi-Kampf. **Ausrüstung:** Elementarer Fokussierer, Schutzamulett (+1 Rüstung gegen Feuer, Kälte und Elektrizität), leichte Robe.

- **Feuerkontrolle (WE + Elementarkontrolle, 10 m, sofort):** Feuerangriff gegen die Verteidigung. Schaden 3 + Überschuss, Rüstung wirkt. Brennbares Material entzündet sich.
- **Windsturm (WE + Elementarkontrolle, 10 m Radius, 1 Runde):** Alle Gegner im Bereich erhalten −2 Initiative in der nächsten Runde und −1 Würfel auf Fernkampfangriffe. Rauch und Gas werden vertrieben.
- **Erderschütterung (WE + Elementarkontrolle, 5 m Radius, sofort):** Alle im Bereich, auch Verbündete, erleiden Schaden 2 (Rüstung wirkt) und müssen eine Probe auf GE + Akrobatik gegen Machbar (2) bestehen oder stürzen.

Thaumaturg

„Ohne Kristall bin ich ein Mensch mit einem sehr alten Buch. Mit Kristall bin ich etwas anderes."
Thaumaturgin Elara Voss

Thaumaturgen verstehen und manipulieren die geheimen Gesetze der Welt. Ihre Magie wird aus Kristallen gespeist und kann als Feuer, Eis, Elektrizität oder heilende Energie wirken. Sie gelten als unberechenbar, denn Magie ist ebenso zerstörerisch wie heilend. Ohne Kristall gibt es keine Magie.

Stärken und Schwächen

Thaumaturgen haben die breiteste Palette an Effekten im Spiel. Sie sind abhängig von ihren Kristallen und ihrer Magie-Energie, und jeder Zauber, der schiefgeht, kann mehr zerstören als nur den Plan.

Zweig: Arkaner Zweig. **Kernfertigkeiten (je +1):** Okkultismus, Konzentration, Akademisches Wissen.

Grundausrüstung: Kristallsplitter (Katalysator, siehe Kapitel IX), Zauberbuch, Amulett der Konzentration, Magische Robe, Alchemisten-Set.

Spielen, wenn ...

... du Magie spielen willst, Freude an Vorbereitung und Ressourcen hast und das Risiko nicht scheust.

Die Subklassen im Überblick

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Chronomancer	Zeit	+2 IN, +1 WE
Thaumaturgist	Rituale, Bannung	+2 IN, +1 WE
Alchemist	Tränke, Verwandlung	+2 IN, +1 WE
Illusionist	Trugbilder	+2 IN, +1 CH
Invoker	Anrufung höherer Mächte	+2 WE, +1 CH

REGEL FÜR ALLE SUBKLASSEN

Alle Fähigkeiten dieser Subklassen kosten **2 ME** pro Einsatz, erfordern einen Kristall und eine Probe gegen Machbar (2) mit dem genannten Attribut und der genannten Fertigkeit. Details stehen in Kapitel IX.

Chronomancer

„Ich habe keine Zeit. Ich habe nur, was ich mir von ihr leihe."

Chronomancer, Codename Pendel

Der Chronomancer manipuliert die Zeitströme. Er verlangsamt Gegner, beschleunigt Verbündete und wirft in seltenen Fällen einen Blick in mögliche Zukunftsverläufe. Jede Veränderung hat Konsequenzen, und unerfahrene Chronomanten riskieren Paradoxien.

Im Spiel: Du verlangsamst Feinde und beschleunigst Freunde. Du bist die mächtigste Unterstützung, die eine Zelle haben kann, aber die Zeit führt Buch über jeden Eingriff.

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Thaumaturgie, +1 Ritualismus, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Chronomanten-Sanduhr, Zeitfokus-Amulett (+1 Würfel auf Thaumaturgie bei Zeitzaubern), Robe der Zeitverzerrung.

- **Zeitverzerrung (IN + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden):** Ein Verbündeter erhält +2 Initiative und +1 Würfel auf alle Proben, oder ein Gegner erhält −2 Initiative und −1 Würfel (vergleichende Probe gegen WK + Geistige Widerstandskraft).
- **Zeitstopp (IN + Thaumaturgie, selbst, 1× pro Kampf):** Der Chronomancer erhält sofort eine zusätzliche Aktion, während alle anderen erstarrt sind.
- **Kurzzeitreise (WE + Thaumaturgie, 10 m, 1× pro Szene, Reaktion):** Eine misslungene Probe des Chronomancers oder eines Verbündeten in Reichweite wird wiederholt. Das zweite Ergebnis gilt.

Thaumaturgist

„Ein Zauber ist ein Vertrag mit der Welt. Lies das Kleingedruckte."

Thaumaturgist, Codename Folio

Thaumaturgisten sind Meister der arkanen Künste, deren Wissen auf uralten Lehren beruht. Sie nutzen Zauber und Rituale, um Gegner zu bannen oder gewaltige Effekte zu entfesseln, und verbringen Jahre damit, ihre Rituale zu perfektionieren.

Im Spiel: Du bist der klassische Magier: gelehrt, vorsichtig, gründlich. Du bannst, schützt und entfesselst, wenn es sein muss. Deine Stärke ist Vorbereitung, deine Schwäche der Moment, in dem keine Zeit dafür bleibt.

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Thaumaturgie, +1 Ritualismus, +1 Alchemie. **Ausrüstung:** Zauberbuch, Ritualmesser, Zauberstab (+1 Würfel auf Thaumaturgie).

- **Ritualmeister (passiv, kostet keine ME):** Rituale sind für ihn um eine Stufe leichter und dauern nur halb so lange.
- **Zauberverstärkung (IN + Thaumaturgie, selbst):** Der nächste Zauber in dieser Szene richtet +1 Schaden an oder wirkt doppelt so lange.
- **Magische Barriere (WE + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden):** Ein Ziel erhält +2 Rüstung gegen physischen Schaden.

Alchemist

„Blei zu Gold ist Anfängerkram. Versuch mal Angst zu Mut."

Alchemist, Codename Retorte

Der Alchemist ist ein Magier der Materie. Durch geheime Formeln erschafft er Tränke, die heilen, stärken oder verheerend wirken, und verwandelt Materialien in neue Formen.

Im Spiel: Du trägst dein Arsenal in Fläschchen am Gürtel. Deine Tränke heilen, stärken oder explodieren. Du planst voraus, und die Zelle lernt schnell, dich vor dem Einsatz zu fragen, was du gebraut hast.

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Alchemie, +1 Thaumaturgie, +1 Handwerk. **Ausrüstung:** Alchemisten-Set, Fläschchen mit Essenzen, Schutzbrille.

- **Elixiere (IN + Alchemie, außerhalb des Kampfes, 10 Minuten):** Er braut ein Elixier nach Wahl: Heiltrank (heilt 3 LP), Stärkungstrank (+1 Würfel auf Proben

eines Attributs für eine Szene) oder Klarheitstrank (+2 Würfel auf die nächste Grauen-Probe). Pro Tag höchstens so viele Elixiere, wie sein Alchemie-Wert beträgt. Elixiere verlieren nach 24 Stunden ihre Wirkung.

- **Transmutation (IN + Alchemie, Berührung, eine Szene):** Ein Gegenstand bis 10 kg ändert sein Material: Metall wird spröde, Holz wird hart wie Stahl, Glas wird biegsam.
- **Alchemistische Explosion (IN + Alchemie, Wurf 15 m, sofort):** Eine explosive Mixtur. Schaden 3 + Überschuss in 3 m Radius, trifft auch Verbündete. Rüstung wirkt.

Illusionist

„Die Wahrheit ist, was du glaubst gesehen zu haben."
Illusionist, Codename Spiegel

Der Illusionist spielt mit der Wahrnehmung seiner Feinde. Er lässt Gegner Schatten angreifen, verbirgt sich in Trugbildern und stiftet Chaos. Doch ein kleiner Fehler kann die Täuschung entlarven.

Im Spiel: Du täuschst Sinne statt Menschen. Du lässt die Zelle verschwinden, schickst Gegner hinter Trugbildern her und schaffst Verwirrung, wo Chaos gebraucht wird. Wer dich durchschaut, ist gefährlich.

Boni: +2 IN, +1 CH. **Fertigkeiten:** +2 Thaumaturgie, +1 Täuschung, +1 Auftreten. **Ausrüstung:** Spiegel der Täuschung (+1 Würfel auf Illusionen), Illusionsflasche, Robe der Verwirrung.

- **Täuschung (CH + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden):** Eine visuelle und akustische Illusion bis zur Größe eines Autos. Wer sie durchschauen will, braucht eine Wahrnehmungsprobe gegen die Erfolge des Illusionisten und würfelt mit −2 Würfeln.
- **Schattenspiele (IN + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden):** Nur im Halbdunkel oder Dunkeln. Der Illusionist und bis zu zwei Verbündete erhalten +2 Würfel auf Heimlichkeit, Angriffe gegen sie würfeln mit −1 Würfel.
- **Unsichtbarkeit (WE + Thaumaturgie, selbst oder Berührung, 1× pro Szene):** Das Ziel wird unsichtbar, bis es angreift oder drei Runden vergangen sind. Es erhält +2 Verteidigung und +2 Würfel auf Heimlichkeit.

Invoker

„Ich bitte nicht um Hilfe. Ich verhandle über den Preis."
Invoker, Codename Bote

Der Invoker kanalisiert die Macht höherer Wesen. Durch Gebete, Beschwörungen und Rituale kommuniziert er mit göttlichen Entitäten, uralten Geistern oder kosmischen Kräften. Jedes Wesen, das er anruft, fordert etwas im Gegenzug, sei es Loyalität, ein Opfer oder einen Teil seiner Seele.

Im Spiel: Du rufst Mächte, die größer sind als du. Deine Wirkung ist enorm, und jede Anrufung hat einen Preis, den die Spielleitung festlegt. Die Frage ist nicht, ob du bezahlst, sondern wann.

Boni: +2 WE, +1 CH. **Fertigkeiten:** +2 Ritualismus, +1 Thaumaturgie, +1 Okkultismus. **Ausrüstung:** Beschwörungsbuch, Relikt des Beschwörers (+1 Würfel auf Ritualismus), Priesterrobe.

- **Göttliche Beschwörung (WE + Ritualismus, 10 m, 1× pro Szene):** Ruft ein Wesen herbei, das für 2 Runden plus Überschuss auf Seiten des Invokers kämpft. Werte: Angriff 3 weiß + 3 bunt, Schaden 3, Verteidigung 2, Rüstung 1, LP 8. Solange es existiert, kann der Invoker keine anderen Zauber wirken. Jede Beschwörung kostet den Invoker 1 Belastung.
- **Schutzgebet (WE + Ritualismus, 10 m Radius, 3 Runden):** Alle Verbündeten im Bereich erhalten +1 Rüstung gegen physischen und magischen Schaden.
- **Heilige Aura (WE + Ritualismus, 10 m Radius, 3 Runden, 1× pro Szene):** Alle Verbündeten im Bereich heilen 1 LP pro Runde und erhalten +1 Würfel auf Grauen-Proben. Der Invoker kann sich währenddessen nur bewegen.

Soldier

„Die anderen erklären, was es ist. Wir sorgen dafür, dass es aufhört.“
General Ares, zugeschrieben

Soldaten sind die Kampfeinheit der Organisation. Ihre Fähigkeiten reichen von taktischer Planung über den Nahkampf bis zur schweren Waffenführung. Sie sind oft der erste Kontaktpunkt, wenn Konflikte mit übernatürlichen oder menschlichen Feinden entstehen, und brauchen die Disziplin eines Kriegers ebenso wie die Flexibilität eines Überlebenskünstlers.

Stärken und Schwächen

Soldiers halten am meisten aus und teilen am meisten aus. Sie schützen die Zelle und beenden Kämpfe. Bei Verhandlungen, Recherche und okkultem Wissen verlassen sie sich auf die anderen.

Zweig: Taktischer Zweig. **Kernfertigkeiten (je +1):** Schusswaffen, Athletik, Taktik.

Grundausrüstung: Sturmgewehr, Kampfanzug mit Helm, zwei Hochexplosiv-Granaten, Verbandskasten.

Spielen, wenn ...

... du gern im Zentrum der Action stehst, die Gruppe beschützen willst und klare Lösungen magst.

Die Subklassen im Überblick

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Stormbreaker	Anti-Panzer	+2 ST, +1 IN
Echo-Operative	Schallwaffen	+2 GE, +1 WE
Shadow Paratrooper	Tarnung, Luftlandung	+2 GE, +1 GL
Nanotech Veteran	Selbstheilung, Kraft	+2 KO, +1 WK
Techno-Stormtrooper	Schilde, schwere Panzerung	+2 ST, +1 IN

Stormbreaker

„Wenn die Tür nicht aufgeht, ist die Wand dran.“
Stormbreaker, Codename Bulldozer

Stormbreaker sind die Speerspitze jeder Offensive, spezialisiert auf schwer gepanzerte Ziele. Mit Anti-Panzer-Waffen und Sprengsätzen durchbrechen sie Fahrzeuge, Bunker und magisch verstärkte Rüstungen, und ihre Kampfanzüge lassen sie auch unter extremen Bedingungen bestehen.

Im Spiel: Du bist die schwere Artillerie der Zelle. Gepanzerte Gegner, Bunker und Fahrzeuge sind dein Fachgebiet. Du gehst zuerst durch die Tür und wirst am meisten beschossen.

Boni: +2 ST, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Schwere Waffen, +1 Sprengstoffe, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Thermische Panzerfaust, Schockgranaten-Gurt (drei Schockgranaten), schwerer Kampfanzug.

- **Rüstungsbruch (passiv):** Seine Angriffe ignorieren 2 Punkte Rüstung.
- **Hochexplosiv-Ladung (aktiv, 2× pro Mission):** Er platziert eine Ladung (eine Aktion), die er später zündet. Schaden 5 im Radius von 5 m, Deckung schützt nicht.
- **Taktischer Rückzug (passiv):** Nach einem Angriff mit einer schweren Waffe hat er bis zu seiner nächsten Aktion +1 Verteidigung.

Echo-Operative

„Hörst du das? Nein? Dann funktioniert es.“
Echo-Operative, Codename Resonanz

Echo-Operative führen akustische Kriegsführung. Schallwellen und unhörbare Frequenzen desorientieren, schwächen oder schalten Gegner aus und sabotieren Elektronik. Ihr Einsatzgebiet sind enge, urbane Räume.

Im Spiel: Du kämpfst mit Schall. In engen Räumen und Städten bist du tödlich: Du desorientierst Gegner, legst Elektronik lahm und hörst Herzschläge durch Wände.

Boni: +2 GE, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Schusswaffen, +1 Akrobatik, +1 Wahrnehmung. **Ausrüstung:** Resonanzpistole, Infraschall-Generator, schallabsorbierende Stiefel (+1 Würfel auf Heimlichkeit).

- **Dekonstruierender Bass (passiv):** Ein Schuss mit der Resonanzpistole zerstört zerbrechliche Objekte wie Glaswände, Monitore oder Leuchtmittel automatisch.
- **Frequenzüberlagerung (aktiv, 1× pro Szene):** Für 3 Runden würfeln alle psionischen und magischen Proben im Radius von 10 m mit −2 Würfeln, auch die eigener Verbündeter.
- **Echo-Ortung (passiv):** +2 Würfel auf Wahrnehmung, um verborgene oder unsichtbare Gegner zu finden. Er kann nicht überrascht werden.

Shadow Paratrooper

„Sie haben uns nie gesehen. Das war der Plan."
Shadow Paratrooper, Codename Nachtfalke

Shadow Paratroopers operieren tief hinter feindlichen Linien. Sie sind Meister der Tarnung, des lautlosen Angriffs und des schnellen Rückzugs und nutzen die Angst vor dem Unsichtbaren als Waffe.

Im Spiel: Du bist Soldat und Schatten zugleich. Du landest, wo niemand dich erwartet, schlägst zu und bist fort, bevor der Gegner weiß, woher der Angriff kam.

Boni: +2 GE, +1 GL. **Fertigkeiten:** +2 Heimlichkeit, +1 Fingerfertigkeit, +1 Überleben. **Ausrüstung:** Adaptiver Tarnumhang (+2 Würfel auf Heimlichkeit in natürlichem Gelände), drei faltbare Fallen (Netz, Giftpfeil oder Rauch), leichtes Infiltrationsgewehr.

- **Phantomangriff (passiv):** Der erste Angriff aus dem Verborgenen in einer Szene richtet +3 Schaden an.
- **Nebel des Verschwindens (aktiv, 1× pro Szene):** Eine Rauchwolke von 5 m Radius. Alle darin erhalten +2 Verteidigung gegen Fernkampf und +2 Würfel auf Flucht. Sie hält 3 Runden.
- **Tödliche Heimlichkeit (passiv):** Erzielt er bei einem Angriff aus dem Verborgenen einen grandiosen Erfolg, richtet er zusätzlich +2 Schaden an.

Nanotech Veteran

„Die Naniten reparieren alles. Nur nicht das, was ich verloren habe."
Nanotech Veteran, Codename Stahl

Die Körper dieser Soldaten sind mit experimentellen Naniten durchsetzt, die Verletzungen reparieren und Muskeln verstärken. Doch die Macht hat ihren Preis: Viele Veteranen berichten von Gefühlsverlust und Entfremdung. Ihre Verbündeten fürchten sie beinahe ebenso wie ihre Feinde.

Im Spiel: Du bist kaum totzukriegen. Deine Wunden schließen sich, deine Kraft wächst. Die spannende Frage deines Charakters ist, was die Maschinen in dir mit deinen Gefühlen machen.

Boni: +2 KO, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Handgemenge, +1 Zähigkeit, +1 Nanotechnologie. **Ausrüstung:** Naniten-Injektor (eine Aktion, heilt 2 LP, 3× pro Mission), monomolekulare Knochenklingen (Waffe, siehe Kapitel X), Reaktionsbooster (+1 Initiative).

- **Adaptive Panzerung (passiv):** Jedes Mal, wenn er in einem Kampf Schaden erleidet, steigt seine Rüstung um 1, bis zu +3. Nach dem Kampf sinkt sie auf den Normalwert.
- **Berserker-Protokoll (aktiv):** Er opfert 2 LP und erhält in dieser Runde +2 Würfel auf seinen Angriff.
- **Letzte Zelle (passiv, 1× pro Mission):** Sinkt er auf 0 LP, bleibt er noch 3 Runden voll handlungsfähig. Danach bricht er zusammen und gilt als sterbend.

Techno-Stormtrooper

„Schild hoch, Kopf runter, weiter."
Techno-Stormtrooper, Codename Bastion

Techno-Stormtrooper sind schwer gepanzerte Kämpfer mit experimenteller Technik. Kinetische Booster verleihen ihnen Tempo und Kraft, Energieschilde fangen konzentriertes Feuer ab, und EMP-Waffen legen jede elektronische Verteidigung lahm.

Im Spiel: Du bist die Mauer der Zelle. Mit Schild, Boostern und schwerer Panzerung hältst du Positionen und schützt die Schwächeren. EMP-Waffen machen dich zum Albtraum jeder technischen Verteidigung.

Boni: +2 ST, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Energiewaffen, +1 Ingenieurwesen, +1 Taktik. **Ausrüstung:** Kinetischer Energieschild (+2 Rüstung, fängt insgesamt höchstens 10 Schaden pro Mission ab, danach leer), EMP-

Granatenwerfer, Booster-Stiefel (+2 Würfel auf Athletik beim Springen und Sprinten).

- **Schildüberladung (aktiv, 1× pro Tag):** Der Schild entlädt sich. Alle Gegner im Radius von 3 m erleiden Schaden 4. Danach ist der Schild 2 Runden lang wirkungslos.
- **Kinetischer Schlag (aktiv):** Nahkampfangriff mit dem Schild (ST + Handgemenge). Schaden 3 + Überschuss, ignoriert 2 Punkte Rüstung und stößt das Ziel 2 m zurück.
- **Taktische Neukalibrierung (aktiv, 1× pro Kampf):** +2 Würfel auf alle Angriffe oder +1 Verteidigung für eine Runde.

Investigator

„Zufälle gibt es. Nur nicht so viele auf einmal."
Investigator, Codename Raven

Investigatoren sind die Detektive der Organisation. Mit scharfem Verstand, Intuition und Menschenkenntnis bringen sie die dunkelsten Geheimnisse ans Licht. Sie verfolgen Hinweise, befragen Zeugen und analysieren Beweise, um Bedrohungen zu erkennen, bevor sie eskalieren.

Stärken und Schwächen

Investigatoren finden, was die Zelle braucht: den Ort, den Täter, das Motiv. Ohne sie tappt jede Rote Akte im Dunkeln. Im Kampf sind sie solide, aber keine Spezialisten.

Zweig: Ermittlungszweig. **Kernfertigkeiten (je +1):** Ermittlung, Wahrnehmung, Menschenkenntnis.

Grundausrüstung: Forensik-Kit, tragbarer Scanner, Kommunikationsgerät mit Aufzeichnung, Multifunktionswerkzeug, Notizbuch, Taschenlampe mit UV-Funktion.

Spielen, wenn ...

... du gern Hinweise zusammensetzt, Figuren befragst und die Geschichte vorantreibst.

Die Subklassen im Überblick

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Profiler	Psychologie, Muster	+2 WE, +1 IN
Cryptanalyst	Codes, Daten	+2 IN, +1 GE
Paranormal Detective	Okkulte Ermittlung	+2 WE, +1 WK
Journalist	Recherche, Kontakte	+2 CH, +1 IN
Antiquarian	Artefakte, alte Schriften	+2 IN, +1 WE

Profiler

„Sag mir, wie jemand seinen Kaffee trinkt, und ich sage dir, wen er getötet hat."
Profiler, Codename Spiegelbild

Der Profiler ist ein Meister der psychologischen Analyse. Er erkennt Muster in Gestik, Mimik und Sprache und erstellt Täterprofile mit beispielloser Präzision.

Im Spiel: Du liest Menschen wie Akten. Du erkennst Lügen, Muster und Motive und weißt oft schon vor dem Verhör, wer der Täter ist. Bei Wesen, die keine Menschen sind, stößt deine Methode an spannende Grenzen.

Boni: +2 WE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Menschenkenntnis, +1 Überzeugen, +1 Ermittlung. **Ausrüstung:** Analyse-Tablet, Mini-Diktiergerät, wetterfester Notizblock.

- **Psychologische Analyse (passiv):** +2 Würfel auf Menschenkenntnis.
- **Lügenentlarvung (passiv):** Wer den Profiler belügt, würfelt bei Täuschung mit −2 Würfeln.
- **Täterprofiling (aktiv, 1× pro Mission):** Nach der Auswertung von mindestens drei Hinweisen erstellt er ein Profil eines Gegners. Die Zelle erhält für den Rest der Mission +1 Würfel auf alle Proben, um dieses Ziel aufzuspüren, zu befragen oder vorherzusehen.

Cryptanalyst

„Jeder Code ist ein Mensch, der etwas verstecken wollte. Menschen machen Fehler."
Cryptanalyst, Codename Enigma

Der Cryptanalyst ist Experte für Verschlüsselung, Codes und digitale Sicherheit. Ob abgefangene Kommunikation, verborgene Datenströme oder antike Texte: Er entschlüsselt, was andere für unknackbar halten, und wird dadurch selbst zum begehrten Ziel.

Im Spiel: Du öffnest, was verschlossen ist: Datenströme, Funkverkehr, Handschriften in toten Sprachen. Deine Arbeit ist leise, aber sie entscheidet oft, ob die Zelle rechtzeitig am richtigen Ort ist.

Boni: +2 IN, +1 GE. **Fertigkeiten:** +2 Kryptografie, +1 Ermittlung, +1 Technik. **Ausrüstung:** Hochleistungs-Laptop (+1 Würfel auf Hacking), Algorithmenmodul, tragbarer Dokumentenscanner.

- **Code-Knacken (passiv):** Proben auf Kryptografie sind um eine Stufe leichter.
- **Digitale Infiltration (passiv):** +2 Würfel auf Hacking und Technik in digitalen Systemen.
- **Mustererkennung (passiv):** +2 Würfel auf Ermittlung, wenn er Daten, Aufzeichnungen oder Dokumente auswertet.

Paranormal Detective

„Ich glaube an nichts. Deshalb sehe ich alles."
Paranormal Detective, Codename Raven

Der Paranormal Detective befasst sich mit Rätseln jenseits des rationalen Verständnisses. Er verbindet Forensik mit okkulten Praktiken, liest alte Schriften und erkennt Symbole dunkler Mächte. Wer zu tief ins Unbekannte blickt, riskiert jedoch, dass das Unbekannte zurückblickt.

Im Spiel: Du verbindest Polizeiarbeit mit okkultem Wissen. Du findest die Zeichen, die andere übersehen, und weißt, was sie bedeuten. Du bist die Brücke zwischen Tatort und Ritual.

Boni: +2 WE, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Okkultismus, +1 Ermittlung, +1 Wahrnehmung. **Ausrüstung:** EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe.

- **Geistersichtung (passiv):** +2 Würfel auf Wahrnehmung und Okkultismus bei der Untersuchung paranormaler Phänomene.
- **Okkulte Erkennung (passiv):** Proben, um okkulte Zeichen, Signaturen und Zusammenhänge zu erkennen, sind um eine Stufe leichter.
- **Schutzritual (aktiv, 1× pro Szene, 1 Minute):** Die gesamte Zelle erhält für die Szene +2 Würfel auf Grauen-Proben und auf Proben gegen übernatürliche Beeinflussung.

Journalist

„Die Wahrheit kommt immer raus. Ich sorge nur dafür, dass sie zuerst bei uns ankommt."
Journalist, Codename Feder

Der Journalist im Ermittlerdienst ist ein unermüdlicher Rechercheur. Mit Neugier, Kontakten und feinem Gespür für verborgene Wahrheiten bewegt er sich durch die Grauzonen von Macht und Geheimnissen.

Im Spiel: Du hast Kontakte überall und eine Nase für Geschichten, die nicht erzählt werden sollen. Ironischerweise arbeitest du jetzt für eine Organisation, deren Geschichte niemals erscheinen darf.

Boni: +2 CH, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Überzeugen, +1 Ermittlung, +1 Kontakte. **Ausrüstung:** Mini-Kamera, Diktiergerät, gefälschte Presseausweise (+1 Würfel auf Täuschung, um Zutritt zu erhalten).

- **Informationsbeschaffung (passiv):** +2 Würfel auf Ermittlung und Überzeugen, wenn er Informationen sammelt.
- **Enthüllungsgespür (passiv):** Proben, um Unstimmigkeiten und verborgene Zusammenhänge aufzudecken, sind um eine Stufe leichter.
- **Netzwerk-Kontakte (aktiv, 1× pro Mission):** Ein Kontakt liefert eine brauchbare Information, einen Zugang oder einen Gefallen. Die Probe auf CH + Kontakte erhält +2 Würfel.

Antiquarian

„Alles war schon einmal da. Man muss nur wissen, in welchem Regal."
Antiquarian, Codename Folio-7

Der Antiquarian ist ein Hüter des vergessenen Wissens. Er studiert alte Relikte und Manuskripte, erkennt in unscheinbaren Funden wahre Schätze und setzt das Puzzle der Vergangenheit zusammen. Doch viele Relikte tragen Flüche oder Kräfte, die in falschen Händen katastrophal sind.

Im Spiel: Du kennst die Vergangenheit besser als die Gegenwart. Du erkennst Artefakte, liest alte Karten und

weißt, welcher Fluch auf der Schatulle liegt, bevor sie jemand öffnet.

Boni: +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Geschichte, +1 Ermittlung, +1 Okkultismus. **Ausrüstung:** Tragbares Mikroskop, Archivhandschuhe, Übersetzungskompendium (+1 Würfel auf alte Sprachen).

- **Artefakt-Analyse (passiv):** +2 Würfel auf Geschichte und Ermittlung beim Untersuchen von Artefakten.
- **Sprachentschlüsselung (passiv):** +2 Würfel auf das Übersetzen und Deuten alter Schriften.
- **Wertbestimmung (passiv):** Proben, um Herkunft, Alter und Wert eines Relikts zu bestimmen, sind um eine Stufe leichter. Er erkennt verfluchte Gegenstände, bevor er sie berührt.

Kapitel V.
FERTIGKEITEN

Fertigkeiten

„Talent bringt dich durch die Tür. Training bringt dich wieder hinaus."
Ausbilder, Hort-3

Fertigkeiten sind erlerntes Können. Sie liefern die bunten Würfel einer Probe, die schon ab 4 gelingen. Dieses Kapitel listet alle Fertigkeiten mit ihrem Standardattribut auf und erklärt, wann welche zum Einsatz kommt.

Einschätzung der Werte

Wert	Stufe	Bedeutung
0	Laie	Keine Ausbildung, nur weiße Würfel
1	Grundkenntnisse	Hat es gelernt, aber selten angewendet
2	Geübt	Solide Alltagskompetenz
3	Profi	Beruflicher Standard, verlässlich unter Druck
4	Experte	Gehört zu den Besten seiner Einheit
5	Meister	Landesweit anerkannt
6	Legende	Nur durch Erfahrung erreichbar

Jede Fertigkeit hat ein **Standardattribut**. Die Spielleitung kann je nach Situation ein anderes Attribut verlangen: Wer ein Schloss unter Zeitdruck öffnet, würfelt GE + Sicherheitssysteme; wer ein Schloss analysiert, das er noch nie gesehen hat, würfelt IN + Sicherheitssysteme.

Körperliche Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Athletik	ST	Klettern, Springen, Schwimmen, Werfen, schwere Lasten tragen
Handgemenge	ST	Unbewaffneter Kampf, Ringen, Faustkampf
Nahkampf	ST	Klingen, Äxte, stumpfe und improvisierte Waffen
Schwere Waffen	ST	Maschinengewehre, Raketenwerfer, Panzerfäuste
Akrobatik	GE	Balancieren, Abrollen, Stürze abfangen, Stunts
Ausweichen	GE	Angriffen entgehen, in Deckung hechten; erhöht die Verteidigung
Energiewaffen	GE	Laser-, Plasma- und Blasterwaffen
Fahren	GE	Autos, Motorräder, Lastwagen, Panzer
Fingerfertigkeit	GE	Taschendiebstahl, Taschenspielertricks, etwas unbemerkt verstecken

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Heimlichkeit	GE	Schleichen, Verstecken, Beschatten
Pilotieren	GE	Hubschrauber, Flugzeuge, Boote, Drohnen
Schusswaffen	GE	Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten
Sicherheitssysteme	GE	Schlösser, Alarmanlagen, Kameras umgehen
Ausdauer	KO	Lange Märsche, Schlafentzug, Hitze und Kälte ertragen
Zähigkeit	KO	Schmerzen, Gift und Krankheit widerstehen; erhöht die Lebenspunkte

Geistige Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Akademisches Wissen	IN	Allgemeinbildung, Geografie, Geologie, Mathematik, Recht
Biologie	IN	Lebewesen, Anatomie, Ökosysteme
Chemie	IN	Substanzen, Reaktionen, Toxikologie
Energiemanipulation	IN	Energiequellen und Felder steuern, Energieanomalien handhaben
Ermittlung	IN	Spuren sichern, Tatorte auswerten, Recherche
Geschichte	IN	Epochen, Kulturen, Archäologie, Wert von Relikten
Hacking	IN	In Netzwerke und Computer eindringen
Handwerk	IN	Herstellen und Reparieren einfacher Dinge
Ingenieurwesen	IN	Maschinen konstruieren, analysieren und umbauen
Kryptografie	IN	Codes und Verschlüsselungen knacken und erstellen
Kybernetik	IN	Implantate und bionische Systeme
Medizin	IN	Erste Hilfe, Diagnose, Behandlung, Chirurgie
Nanotechnologie	IN	Naniten programmieren und kontrollieren
Navigation	IN	Orientierung, Karten, Routenplanung
Okkultismus	IN	Rituale, Symbole, übernatürliche Wesen und Phänomene
Physik	IN	Naturgesetze, Energie, Materie
Robotik	IN	Roboter und Drohnen bauen, programmieren und steuern
Sprengstoffe	IN	Sprengsätze bauen, platzieren und entschärfen
Technik	IN	Elektronik, Mechanik, Geräte bedienen und reparieren
Xenobiologie	IN	Außerirdische und außerweltliche Lebensformen
Menschenkenntnis	WE	Lügen erkennen, Motive und Gefühle deuten, Psychologie
Spurenlesen	WE	Fährten folgen, Spuren im Gelände deuten
Taktik	WE	Lage beurteilen, Einsätze planen, Hinterhalte erkennen
Tierkunde	WE	Tiere verstehen, beruhigen und führen
Überleben	WE	Nahrung, Wasser und Schutz in der Wildnis finden
Wahrnehmung	WE	Bemerken, Beobachten, Überwachen
Geistige Widerstandskraft	WK	Grauen, Verhör und geistiger Beeinflussung widerstehen
Konzentration	WK	Fokus unter Ablenkung, Meditation, Selbstbeherrschung

Soziale Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Auftreten	CH	Schauspiel, Rede, eine Rolle überzeugend spielen
Führung	CH	Andere anleiten, motivieren und ausbilden
Kontakte	CH	Netzwerk nutzen, Informanten finden, Gefallen einfordern

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Überzeugen	CH	Mit Argumenten und Charme gewinnen
Verhandeln	CH	Handeln, Kompromisse schließen, Konflikte entschärfen
Täuschung	MA	Lügen, Bluffen, falsche Fährten legen, Propaganda
Verführung	MA	Anziehung gezielt einsetzen
Verkleidung	MA	Aussehen und Auftreten verändern
Einschüchtern	GL	Drohen, Druck aufbauen
Etikette	GL	Umgangsformen, Protokoll, Auftreten in fremden Kreisen
Stressbewältigung	GL	Belastung abbauen, in Krisen ruhig bleiben

Psionische Fertigkeiten (nur Psion)

HAUPTGABE UND NEBENGABEN

Jeder Psion hat eine Hauptgabe: die psionische Fertigkeit seiner Subklasse. Sie folgt den normalen Grenzen. Die anderen vier psionischen Fertigkeiten sind Nebengaben. Bei der Erschaffung erhält eine Nebengabe höchstens 2 eigene Punkte, durch Erfahrung steigt sie höchstens auf 4. Psi-Kampf ist keine Gabe und steht allen Psionen frei.

Subklasse	Hauptgabe	Subklasse	Hauptgabe	Subklasse	Hauptgabe
Telepath	Telepathie	Telekinetic	Telekinese	Precognitive	Präkognition
Psychic Healer	Psychische Heilung	Elementarist	Elementarkontrolle		

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Telepathie	IN	Gedanken lesen, geistige Kommunikation, Emotionen beeinflussen
Telekinese	IN	Objekte bewegen, telekinetische Schilde und Stöße
Präkognition	WE	Vorahnungen, Blicke in die nahe Zukunft
Psychische Heilung	WE	Körper und Geist mit psionischer Energie heilen
Elementarkontrolle	WE	Feuer, Luft und Erde psionisch lenken
Psi-Kampf	WK	Psionische Angriffe führen, Kräfte im Kampf einsetzen

Magische Fertigkeiten (nur Thaumaturg)

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Thaumaturgie	IN	Zauber wirken, Kristallenergie kanalisieren
Ritualismus	IN	Rituale, Beschwörungen, Bannkreise
Alchemie	IN	Tränke, Essenzen, Transmutation

Hinweise zu einzelnen Fertigkeiten

Ausweichen ist die einzige Fertigkeit, die die Verteidigung erhöht. Wer in Kämpfe gerät, sollte sie mindestens auf 2 haben.

Zähigkeit erhöht die Lebenspunkte. Jeder Punkt Zähigkeit ist ein zusätzlicher Lebenspunkt.

Geistige Widerstandskraft schützt vor Grauen und psionischen Angriffen. Für ein Spiel über das Unerklärliche ist sie für jeden Agenten wertvoll.

Medizin umfasst Erste Hilfe. Ohne Medizin kann ein Charakter einen Sterbenden stabilisieren, aber keine Lebenspunkte wiederherstellen.

Kapitel VI.
KAMPF

Kampf

Kämpfe bei O.D.I.N. sind schnell und gefährlich. Zwei, drei gute Treffer reichen, um einen Agenten auszuschalten. Wer klug ist, sucht Deckung, plant voraus und kämpft nur, wenn es sein muss.

Die Kampfrunde

Ein Kampf wird in **Runden** von etwa drei Sekunden abgehandelt.

1. **Initiative:** Alle handeln in absteigender Reihenfolge ihres Initiativewerts (GE plus Boni). Bei Gleichstand handelt zuerst, wer die höhere WE hat, danach entscheidet ein Würfelwurf. Die Reihenfolge gilt für den ganzen Kampf, sofern Effekte sie nicht ändern.
2. **Handeln:** Wer an der Reihe ist, hat **eine Bewegung und eine Aktion**.
3. **Rundenende:** Effekte mit Rundendauer laufen ab, Sterbende verlieren Lebenspunkte.

Überraschung: Wer überrascht wird, hat in der ersten Runde keine Aktion. Ob jemand überrascht wird, entscheidet meist eine vergleichende Probe von Heimlichkeit gegen Wahrnehmung.

Bewegung und Aktionen

Bewegung: Bis zu 10 Meter. Wer auf seine Aktion verzichtet, kann sprinten und sich bis zu 20 Meter weit bewegen.

Aktionen:

- **Angriff:** Ein Nah- oder Fernkampfangriff.
- **Zielen:** +1 Würfel auf den nächsten Fernkampfangriff. Zweimal hintereinander zielen gibt +2.
- **Volle Verteidigung:** Bis zur nächsten eigenen Aktion +2 Verteidigung. Kein Angriff möglich.
- **Kraft oder Zauber:** Eine Psi-Kraft, einen Zauber oder eine aktive Spezialfähigkeit einsetzen.
- **Nachladen, Gegenstand benutzen, Erste Hilfe, eine Tür aufbrechen** und Ähnliches.

Freie Aktionen wie ein kurzer Ruf, etwas fallen lassen oder in Deckung ducken kosten nichts, solange es bei einer oder zwei pro Runde bleibt.

Angriff und Verteidigung

Ein Angriff ist eine Probe gegen die **Verteidigung** des Ziels:

- **Nahkampf:** ST + Nahkampf (oder Handgemenge ohne Waffe)
- **Fernkampf:** GE + Schusswaffen (oder Energiewaffen, Schwere Waffen)
- **Wurfwaffen und Granaten:** GE + Athletik

Die Verteidigung ist eine Schwierigkeit, die Zahl der benötigten Erfolge:

Verteidigung = 1 + (GE + Ausweichen) ÷ 4, abgerundet

GE + Ausweichen	Verteidigung
0 bis 3	1
4 bis 7	2
8 bis 11	3
12	4

Situative Modifikatoren der Verteidigung

Situation	Verteidigung
Teilweise Deckung (Mauerecke, Auto)	+1
Gute Deckung (nur Kopf und Waffe sichtbar)	+2
Ziel sprintet oder ist in schneller Bewegung	+1
Ziel liegt (gegen Fernkampf)	+1
Ziel liegt (gegen Nahkampf)	−1
Volle Verteidigung	+2
Ziel ist überrascht, gefesselt oder bewusstlos	Verteidigung 1

Modifikatoren des Angreifers

Situation	Würfel
Zielen (eine bzw. zwei Aktionen)	+1 / +2
Nahkampf: je weiterer Angreifer gegen dasselbe Ziel	+1 (höchstens +2)
Über die Reichweite der Waffe hinaus (bis doppelte Reichweite)	−2
Dunkelheit, Rauch, schlechte Sicht	−1 bis −3
Angreifer ist angeschlagen (Hälfte der LP oder weniger)	−1
Mit der Zweithand	−2

Schaden

Trifft ein Angriff, gilt:

Schaden = Waffenschaden + Überschuss − Rüstung des Ziels

Der **Überschuss** sind die Erfolge über der Verteidigung. Ergibt die Rechnung null oder weniger, prallt der Angriff wirkungslos ab. Der Waffenschaden steht in den Waffentabellen (Kapitel X). Waffenloser Kampf hat Waffenschaden 1.

Beispiel: Agent Vega (GE 3, Schusswaffen 4) schießt mit ihrer Pistole (Schaden 3) auf einen Söldner (Verteidigung 2, Rüstung 2). Sie würfelt 4 Erfolge. Das ist ein Treffer mit 2 Überschuss. Schaden: 3 + 2 − 2 = 3. Der Söldner verliert 3 LP.

Grandioser Erfolg im Kampf

Bei 3 oder mehr Überschuss wählt der Angreifer zusätzlich einen Effekt:

- Die Rüstung des Ziels zählt nicht.
- Das Ziel wird entwaffnet, stürzt oder wird 2 m zurückgeworfen.
- Das Ziel verliert seine nächste Aktion.
- Ein zweites Ziel in unmittelbarer Nähe erleidet den Waffenschaden ohne Überschuss.

Patzer im Kampf

Die Waffe hat eine Ladehemmung (eine Aktion zum Beheben), die Klinge bleibt stecken, der Charakter stolpert (Verteidigung 1 bis zu seiner nächsten Aktion) oder trifft im Handgemenge einen Verbündeten. Die Spielleitung wählt, was zur Szene passt.

Rüstung

Rüstung verringert jeden erlittenen Schaden um ihren Wert. Rüstungen stehen in Kapitel X. Schwere Rüstungen behindern, was sich in Maluswürfeln auf Heimlichkeit, Akrobatik und Ausweichen zeigt. Mehrere Rüstungen lassen sich nicht übereinander tragen, Boni aus Schilden, Zaubern und Fähigkeiten addieren sich jedoch.

Durchschlag X bei einer Waffe bedeutet: Die Rüstung des Ziels zählt X Punkte weniger. Psychischer Schaden ignoriert Rüstung immer.

Waffeneigenschaften

Eigenschaft	Wirkung
Automatisch	Kann in einer Aktion zwei Ziele im Abstand von bis zu 5 m angreifen, jeder Angriff mit −1 Würfel. Verbraucht die dreifache Munition.
Betäubend	Statt Schaden: Das Ziel würfelt KO + Zähigkeit gegen den Waffenschaden. Misslingt die Probe, ist es eine Runde lang handlungsunfähig, bei einem Patzer bewusstlos.
Durchschlag X	Die Rüstung des Ziels zählt X Punkte weniger.
Feuer	Brennbares entzündet sich. Ein brennendes Ziel erleidet 1 Schaden pro Runde, bis es eine Aktion zum Löschen nutzt.
Fläche X	Trifft alle im Radius von X Metern. Ein Wurf, der gegen jedes Ziel einzeln verglichen wird. Deckung schützt normal.
Langsam	−1 Initiative, solange die Waffe geführt wird.
Leise	Schüsse sind außerhalb von 10 m kaum zu hören.
Präzise	+1 Würfel auf Angriffe.
Schnell	+1 Initiative, solange die Waffe geführt wird.
Streuung	Innerhalb der halben Reichweite +1 Schaden, darüber −1 Schaden.
Verdeckt	+2 Würfel, um die Waffe am Körper zu verbergen.
Wurf	Kann geworfen werden (GE + Athletik).

Lebenspunkte und Verletzungen

Lebenspunkte = 6 + KO + Zähigkeit.

- **Angeschlagen:** Sinken die LP auf die Hälfte oder weniger, erhält der Charakter −1 Würfel auf alle Proben.
- **Kampfunfähig:** Bei 0 LP bricht der Charakter zusammen und ist **sterbend**. Er kann nicht handeln.
- **Sterbend:** Am Ende jeder Runde verliert er einen weiteren LP (die LP werden negativ). Erreicht er einen negativen Wert in Höhe seiner KO, stirbt er.
- **Stabilisieren:** Eine Aktion und eine Probe auf IN + Medizin gegen Machbar (2) beendet den Verlust. Ohne Medizin geht es nur mit einem Verbandskasten und gegen Schwer (3). Ein stabilisierter Charakter bleibt bei 0 LP bewusstlos, bis er geheilt wird.

Heilung

- **Erste Hilfe:** Eine Probe auf IN + Medizin gegen Einfach (1), eine Aktion, Verbandskasten oder Medkit nötig. Heilt so viele LP wie Erfolge, höchstens 3. Jeder Verletzte kann nur einmal nach einem Kampf versorgt werden.
- **Natürliche Heilung:** Mit Ruhe heilt ein Charakter 1 LP pro Tag, unter ärztlicher Betreuung 2 LP.
- **Übernatürliche Heilung:** Psi-Kräfte, Zauber, Elixiere und Naniten heilen wie in ihrer Beschreibung angegeben. Sie lassen sich mit Erster Hilfe kombinieren.

Weitere Situationen

Stürze: 1 Schaden pro 2 Meter Fallhöhe, Rüstung zählt nicht. Eine Probe auf GE + Akrobatik verringert den Schaden um die Zahl der Erfolge.

Explosionen: Wer im Bereich steht, darf einmal pro Explosion eine Probe auf GE + Ausweichen gegen Machbar (2) werfen. Gelingt sie, halbiert sich der Schaden (abgerundet).

Feuer, Gift, Säure, Ersticken: 1 bis 3 Schaden pro Runde, je nach Stärke. Eine Probe auf KO + Zähigkeit kann Gift und Rauch abschwächen.

Nichttödlicher Kampf: Wer mit Fäusten, stumpfen Waffen oder betäubend kämpft und es ansagt, bringt das Ziel bei 0 LP nur zur Bewusstlosigkeit, nicht zum Sterben.

Beispielrunde: Die Kapelle, Teil 2

„Würfelt Initiative." Der schönste und schlimmste Satz am Spieltisch.

Wir kehren zur Szene aus Kapitel II zurück. Brandts Tarnung ist aufgeflogen, der Gesang ist verstummt. In der Kapelle stehen zwei **Kultisten** (Handlanger, Verteidigung 1, Rüstung 0, 5 LP) und ihr **Kultführer** (Anführer, Verteidigung 2, Rüstung 1, 12 LP).

Wer	Initiative
Brandt (GE 4)	4
Raven (GE 3, WE 5)	3
Kultführer	3
Echo (GE 2, WE 4)	2
Kultisten	2

Raven und der Kultführer haben beide Initiative 3. Raven hat die höhere Weisheit und handelt zuerst. Bei Echo und den Kultisten gilt dasselbe.

Runde 1

Brandt schießt mit seinem Sturmgewehr (Schaden 4) auf den ersten Kultisten. Er hat GE 4 und Schusswaffen 4. Weiß: 5, 2, 3, 6 ergibt 2 Erfolge. Bunt: 4, 1, 5, 2 ergibt 2 Erfolge. Gegen Verteidigung 1 sind das 3 Überschuss, also ein **grandioser Erfolg**. Schaden: 4 + 3 − 0 = 7. Der Kultist fällt. Als Effekt des grandiosen Erfolgs wählt Jonas „zweites Ziel in unmittelbarer Nähe": Der zweite Kultist erleidet den Waffenschaden von 4 ohne Überschuss und hat nur noch 1 LP.

Raven zieht ihre Pistole (Schaden 3) und schießt auf den Kultführer. GE 3, Schusswaffen 3. Weiß: 5, 1, 2 ergibt 1 Erfolg. Bunt: 4, 3, 6 ergibt 2 Erfolge. 3 Erfolge gegen Verteidigung 2 sind 1 Überschuss. Schaden: 3 + 1 − 1 (Robe) = 3. Der Kultführer hat noch 9 LP.

Der Kultführer wirkt Flammenstrahl auf Brandt (3 ME). Er würfelt 4 + 4 und bekommt durch seinen Resonanzkristall 2 Bonuswürfel, die er getrennt wirft. Weiß: 6, 1, 3, 2, Bonuswürfel: 4, 2 ergibt 1 Erfolg. Die 1 liegt auf einem Attributwürfel, der Kristall kostet keine Belastung. Bunt: 5, 4, 2, 1 ergibt 2 Erfolge. 3 Erfolge gegen Brandts Verteidigung 2 sind 1 Überschuss. Schaden: 3 + 1 − 3 (Kampfanzug) = 1. Brandt verliert nur 1 LP, aber der Flammenstrahl hat die Eigenschaft **Feuer**: Brandt brennt.

Echo duckt sich hinter eine Kirchenbank (Bewegung), nimmt die Pistole des gefallenen Kultisten und schießt auf den verletzten. GE 2, Schusswaffen 1. Weiß: 4, 6 ergibt 1 Erfolg. Bunt: 3, kein Erfolg. 1 Erfolg reicht gegen Verteidigung 1, ohne Überschuss. Schaden: 3 + 0 − 0 = 3. Auch der zweite Kultist fällt.

Rundenende: Brandt brennt und verliert 1 weiteren LP. Er hat noch 10 von 12.

Runde 2

SL: Der Kultführer sieht sich um. Seine Anhänger liegen am Boden, er kann keinen von ihnen opfern, um neue Kraft zu schöpfen. Er weicht zum Altar zurück, und der Salzkreis beginnt zu leuchten.

Jonas (Brandt): Ich lösche mich erst mal. Das kostet meine Aktion, oder?

SL: Genau. Raven, du bist dran. Und du siehst, wie der Boden unter dem Kreis durchsichtig wird.

Kapitel VII.
BELASTUNG UND GRAUEN

Belastung und Grauen

O.D.I.N.-Agenten sehen Dinge, die Menschen nicht sehen sollten. Die Belastung misst, wie viel ein Charakter davon noch ertragen kann.

Belastbarkeit und Belastung

Jeder Charakter hat eine **Belastbarkeit von 4 + WK + GL**. Erleidet er Belastung, wird sie auf dem Charakterbogen notiert. Erreicht die Belastung die Belastbarkeit, erleidet er ein **Trauma**.

Belastung entsteht durch:

- misslungene **Grauen-Proben**,
- das Überziehen von PSI-Punkten und Magie-Energie (Kapitel VIII und IX),
- Patzer bei Psi-Kräften und Zaubern,
- bestimmte Kräfte, Beschwörungen und Artefakte,
- erschütternde Ereignisse nach Entscheidung der Spielleitung, etwa den Tod eines Mitglieds der Zelle (1 bis 3 Punkte).

Grauen-Proben

Wenn ein Charakter etwas Übernatürliches, Grausames oder Unbegreifliches erlebt, verlangt die Spielleitung eine **Grauen-Probe auf WK + Geistige Widerstandskraft**.

Stufe	Erfolge	Beispiel
Unheimlich	1	Unerklärliche Geräusche, ein Schatten ohne Besitzer
Verstörend	2	Eine rituell verstümmelte Leiche, ein Geist
Grauenhaft	3	Ein Mensch verwandelt sich vor deinen Augen in ein Monster
Wahnsinnig machend	4	Ein Dämon, eine Dimensionsverzerrung
Kosmisch	5	Ein Blick auf das, was hinter dem Schleier wartet

- **Gelingt die Probe**, behält der Charakter die Fassung.
- **Misslingt sie**, erleidet er so viel Belastung, wie Erfolge gefehlt haben, mindestens 1.
- **Bei einem Patzer** erleidet er 2 Belastung zusätzlich und verliert seine nächste Aktion: Er erstarrt, schreit oder flieht.

Dasselbe Grauen verlangt pro Mission nur einmal eine Probe. Wer ein Monster schon gesehen hat, würfelt beim zweiten Anblick nicht erneut.

Trauma

Erreicht die Belastung die Belastbarkeit, erleidet der Charakter ein Trauma. Die Spielerin wählt eines oder würfelt einen W6. Danach sinkt die Belastung auf die Hälfte der Belastbarkeit (abgerundet).

W6	Trauma	Wirkung
1	Albträume	−1 Würfel auf alle Proben am Tag nach einer schlaflosen Nacht
2	Phobie	−2 Würfel, solange der Auslöser in der Nähe ist (Dunkelheit, Blut, Kristalle …)
3	Paranoia	−2 Würfel auf Überzeugen und Führung; vertraut niemandem
4	Zwang	Muss ein Ritual ausführen (Waffe prüfen, Türen zählen), sonst −1 Würfel
5	Taubheit	−1 Würfel auf alle sozialen Proben; wirkt kalt und abwesend
6	Flashbacks	Bei Stress eine Grauen-Probe gegen Einfach (1), sonst eine Runde handlungsunfähig

Ein Trauma bleibt, bis es behandelt wird: Ein Charakter kann ein Trauma durch mehrere Sitzungen bei einem O.D.I.N.-Psychologen und eine Probe auf GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3) ablegen. Ein Psychic Healer erleichtert diese Probe um eine Stufe. Wer ein drittes Trauma gleichzeitig erleidet, zieht sich aus dem aktiven Dienst zurück. Der Charakter wird zu einem Nichtspielercharakter.

Belastung abbauen

- **Nach jeder Mission:** Probe auf GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1). Jeder Erfolg baut 1 Belastung ab.
- **Antrieb:** Einmal pro Mission baut ein Charakter 1 Belastung ab, wenn er eine schwere Entscheidung im Einklang mit seinem Antrieb trifft.
- **Psychische Stabilisierung** und Klarheitstränke helfen sofort.
- **Urlaub:** Eine Woche echte Auszeit baut die gesamte Belastung ab. O.D.I.N. gewährt sie selten.

Kapitel VIII.
PSI-KRÄFTE

Psi-Kräfte

In den unergründlichen Tiefen des menschlichen Geistes schlummert ein Potenzial, das nur wenige entfesseln können. Psi-Kräfte erlauben es, die Grenzen der Realität zu überschreiten. Doch jede Nutzung zehrt am Geist, und wer seine Grenzen missachtet, zahlt einen hohen Preis.

PSI-Macht und PSI-Punkte

PSI-Macht = WK + WE + IN. Die PSI-Macht ist zugleich das Maximum an **PSI-Punkten**, die ein Psion zur Verfügung hat. Ein Psion mit WK 4, WE 4 und IN 5 hat eine PSI-Macht von 13 und damit 13 PSI-Punkte.

Kategorien und Kosten

Kategorie	Kosten	Schwierigkeit	Beispiel
Kleine Kraft	1 PSI	Einfach (1)	Gedankenflüstern, Leichte Telekinese
Subklassenfähigkeit	2 PSI	Machbar (2)	Gedankenlesen, Kraftstoß
Mittlere Kraft	3 PSI	Machbar (2)	Psionischer Schock, Heilender Impuls
Mächtige Kraft	6 PSI	Schwer (3)	Seelenbrand, Telekinetischer Sturm

Die PSI-Punkte werden beim Einsatz bezahlt, auch wenn die Probe misslingt.

Die Probe

Jede Kraft nennt ein **Attribut** und eine **Fertigkeit**, meist eine psionische Disziplin. Der Psion würfelt beides gegen die Schwierigkeit der Kategorie. Überschuss verstärkt die Wirkung, wie bei der Kraft angegeben.

Fokusgerät: Psionen brauchen ein Fokusgerät wie den Neuro-Helm oder einen Mental-Scanner. Ohne Fokusgerät ist jede Psi-Probe um eine Stufe schwerer.

Widerstand: Richtet sich eine Kraft gegen den Geist eines unwilligen Ziels, würfelt das Ziel **WK + Geistige Widerstandskraft**. Die Kraft wirkt nur, wenn der Psion die Schwierigkeit erreicht und mehr Erfolge hat als das Ziel. Der Überschuss zählt dann gegenüber dem höheren der beiden Werte. Ziele mit psionischem Schutz (Neuro-Helm, Schutzamulett, Geistige Barriere) erhalten +2 Würfel.

Grenzen des Geistes

Überziehen: Hat ein Psion nicht mehr genug PSI-Punkte, kann er eine Kraft trotzdem einsetzen. Jeder fehlende Punkt wird zu **1 Belastung** (Kapitel VII).

Patzer: Bei einem Patzer würfelt der Psion auf der Tabelle „Rückkopplung“.

W6	Rückkopplung
1 bis 2	Geistiger Schlag: 2 Belastung
3 bis 4	Nasenbluten und Krämpfe: 2 Schaden, Rüstung zählt nicht
5	Fehlleitung: Die Kraft trifft ein anderes Ziel nach Wahl der Spielleitung
6	Ausgebrannt: Eine Stunde lang keine Psi-Kräfte

Regeneration

- **Kurze Ruhepause** (10 Minuten Ruhe): 25 % der maximalen PSI-Punkte, aufgerundet.
- **Lange Ruhepause** (6 Stunden Schlaf): alle PSI-Punkte.
- **Konditionierungspillen:** Einmal pro Mission stellt eine Pille sofort 3 PSI-Punkte wieder her.

Wie viele Kräfte kennt ein Psion?

Jeder Psion beherrscht die drei Fähigkeiten seiner Subklasse. Bei der Erschaffung wählt er zusätzlich:

- **Kleine Kräfte:** PSI-Macht ÷ 3, abgerundet
- **Mittlere Kräfte:** PSI-Macht ÷ 6, abgerundet
- **Mächtige Kräfte:** keine

Weitere Kräfte erlernt er mit Erfahrungspunkten (Kapitel III). Mächtige Kräfte stehen ab dem Rang Senior-Agent offen. Kräfte, die eine Nebengabe nutzen, sind wählbar, gelingen aber seltener. Das ist gewollt.

Beispiel: Ein Psion mit PSI-Macht 13 kennt zu Spielbeginn 4 kleine und 2 mittlere Kräfte sowie seine drei Subklassenfähigkeiten.

Kleine Kräfte (1 PSI, Einfach)

Gedankenflüstern (WK + Telepathie, 10 m, 1 Runde). Der Psion spürt die oberflächlichen Gedanken und Gefühle eines Ziels, als blicke er durch ein unsichtbares Fenster in dessen Geist. *Überschuss 2:* Die Gedanken bleiben 2 Runden lesbar oder zeigen eine konkrete Absicht. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Leichte Telekinese (IN + Telekinese, 5 m, solange er sich konzentriert). Bewegt ein Objekt bis 1 kg, etwa einen Schlüssel oder einen Schalter. Keine Kampfaktionen währenddessen. *Überschuss 2:* Das Objekt kann geworfen werden (Schaden 1).

Sinnenschärfe (WE + Konzentration, selbst, 1 Minute). Ein Sinn wird übernatürlich geschärft: +2 Würfel auf Wahrnehmungsproben mit diesem Sinn. Danach −1 Würfel auf die nächste Probe. *Überschuss 2:* Zwei Sinne.

Psychischer Ruck (WK + Psi-Kampf, 5 m, sofort). Ein kurzer mentaler Impuls stört die Konzentration: Das Ziel würfelt bei seiner nächsten Probe mit −1 Würfel. *Überschuss 2:* Es verliert stattdessen seine nächste Aktion. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Aura-Erkennung (WE + Präkognition, 10 m, sofort). Der Psion spürt übernatürliche Präsenz in der Nähe und ihre grobe Richtung. *Überschuss 2:* Er kennt die genaue Position.

Schmerzunterdrückung (WK + Konzentration, selbst, 2 Runden). Der Psion ignoriert den Malus für „angeschlagen“. Danach eine Stunde lang −1 Würfel auf alle Proben. *Überschuss 2:* Die Wirkung hält 3 Runden.

Mentales Flüstern (WK + Telepathie, 30 m, sofort). Eine lautlose Botschaft von bis zu zwölf Worten an einen Verbündeten. Die Botschaft ist nicht verschlüsselt, andere Telepathen können sie abfangen. *Überschuss 2:* An mehrere Empfänger.

Energiepuls (IN + Psi-Kampf, 5 m, sofort). Ein grelles Aufleuchten. In dunkler Umgebung würfelt ein Gegner eine Runde lang mit −2 Würfeln. *Überschuss 2:* Alle Gegner in 5 m.

Instinktive Vorahnung (WE + Präkognition, selbst, sofort). Der Psion spürt eine unmittelbare Gefahr in seiner Nähe, etwa eine Falle oder einen Hinterhalt. Gelingt die Probe, kann er nicht überrascht werden. *Überschuss 2:* Er kennt Art und Ort der Gefahr.

Stabilisierter Atem (WK + Konzentration, selbst, 5 Minuten). Er kommt ohne Atemluft aus, darf sich aber kaum bewegen. *Überschuss 2:* 10 Minuten.

Mittlere Kräfte (3 PSI, Machbar)

Telekinetischer Schild (IN + Telekinese, selbst, 2 Runden). Trümmer formen einen schwebenden Schild: +2 Rüstung gegen physischen Schaden. *Überschuss 2:* 3 Runden oder zusätzlich ein benachbarter Verbündeter.

Tiefenabfrage (WK + Telepathie, Berührung, 1 Runde). Der Psion zieht eine gezielte Erinnerung aus dem Geist des Ziels. Unwillige Ziele leisten Widerstand mit +2 Würfeln und erleiden 1 Belastung. *Überschuss 2:* Mehrere zusammenhängende Erinnerungen.

Psionischer Schock (WK + Psi-Kampf, 5 m, sofort). Ein mentaler Schlag betäubt das Ziel: Es verliert seine nächste Aktion. Unwillige Ziele leisten Widerstand. *Überschuss 2:* Zwei Aktionen.

Heilender Impuls (WE + Psychische Heilung, Berührung, sofort). Heilt 2 LP. Jedes Ziel höchstens einmal pro Stunde. *Überschuss 2:* 3 LP.

Elementarer Fokus (WE + Elementarkontrolle, 5 m, 2 Runden). Der Psion kontrolliert vorhandenes Feuer oder Wasser: löschen, lenken, einen Weg freimachen. Als Angriff gegen die Verteidigung: Schaden 2 + Überschuss. Braucht eine passende Quelle.

Gedankenprojektion (WK + Telepathie, 10 m, 5 Runden). Der Psion pflanzt ein Trugbild in den Geist eines Ziels, etwa Schritte, eine Stimme oder eine Gestalt. Unwillige Ziele leisten Widerstand. Bewegt sich der Psion, zerfällt die Projektion.

Psionische Falle (IN + Psi-Kampf, 5 m, eine Stunde). Eine unsichtbare Falle an einer Stelle. Wer sie zuerst berührt, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen die Erfolge des Psions oder verliert seine nächste Aktion. *Überschuss 2:* Zwei Aktionen.

Kraftverstärkung (WK + Konzentration, selbst, 1 Runde). +2 Würfel und +1 Schaden auf Nahkampfangriffe. In der Runde danach −1 Würfel auf alle Proben.

Zeitdehnung (WE + Präkognition, 10 m, 1 Runde). Ein Gegner erhält −2 Initiative und −1 Würfel auf seine nächste Probe. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Psychische Barriere (WK + Psi-Kampf, selbst, 3 Runden). +2 Würfel auf alle Proben gegen psionische Kräfte und auf Grauen-Proben.

Mächtige Kräfte (6 PSI, Schwer)

Massenmanipulation (WK + Telepathie, 10 m, 1 Runde). Bis zu drei Ziele führen einen einfachen Befehl aus, der sie nicht selbst gefährdet: „Lasst die Waffen fallen“, „Lauft“. Jedes Ziel leistet einzeln Widerstand. Der Psion erleidet danach 2 Belastung.

Telekinetischer Sturm (IN + Telekinese, 20 m, sofort). Trümmer wirbeln in einem Radius von 5 m um einen Punkt. Angriff gegen die Verteidigung jedes Ziels im Bereich, auch Verbündeter. Schaden 3 + Überschuss.

Seelenbrand (WK + Psi-Kampf, 10 m, sofort). Psychischer Angriff, das Ziel leistet Widerstand. Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Ein Spielercharakter als Ziel erleidet zusätzlich 1 Belastung.

Chrono-Blick (WE + Präkognition, selbst, eine Szene). Der Psion sieht eine Minute in die Zukunft. Für den Rest der Szene erhält die ganze Zelle +1 Initiative, er selbst +2 Würfel auf Taktik. Danach ist er eine Runde lang geblendet (−2 Würfel).

Rückholimpuls (WE + Psychische Heilung, Berührung, 1× pro Tag). Holt einen Verbündeten zurück, der vor höchstens einer Minute gestorben ist. Er kehrt mit 1 LP zurück und erleidet 3 Belastung, der Psion 2 Belastung. *Überschuss 2:* Mit der Hälfte seiner LP.

Subklassenfähigkeiten

Die Fähigkeiten der fünf Psion-Subklassen sind in Kapitel IV beschrieben. Sie kosten jeweils 2 PSI-Punkte und haben die Schwierigkeit Machbar (2).

Kapitel IX. THAUMATURGIE

Thaumaturgie und die Macht der Kristalle

In den verborgensten Winkeln der Welt existieren Kristalle unbekannten Ursprungs, die eine unermessliche magische Energie in sich tragen. Sie sind die Quelle der Macht für jene, die als Thaumaturgen bekannt sind. Durch das Studium und die Harmonisierung mit diesen Kristallen erlangen sie die Fähigkeit, die Realität nach ihrem Willen zu formen.

Eine kurze Geschichte der Kristalle

Als die ersten Kristalle Anfang der 1920er Jahre entdeckt wurden, glaubte niemand an ihre wahre Kraft. Wissenschaftler hielten sie für seltene Minerale, doch jene, die empfänglich für Magie waren, spürten sofort die Energie, die in ihnen schlummerte. Ich erinnere mich noch genau an den Moment, als ich meinen ersten Kristall berührte. Ein leichtes Vibrieren durchlief meine Finger, und für einen Augenblick glaubte ich, flüsternde Stimmen zu hören, als würde die Magie selbst mich rufen.

Mein Mentor warnte mich, dass diese Kristalle mehr waren als einfache Energieträger. Sie verlangten Kontrolle und Disziplin, und wer sie ohne Verständnis nutzte, riskierte weit mehr als nur Erschöpfung. Doch je tiefer ich mich mit ihnen verband, desto stärker spürte ich, dass sie nicht nur Werkzeuge waren. Sie hatten ein eigenes Echo, eine eigene Präsenz.

Eines Tages überschritt ich meine Grenzen. Ein Ritual, das zu viel Energie zog, eine Beschwörung, die außer Kontrolle geriet. Der Kristall in meinen Händen verdunkelte sich, als würde er das Licht verschlucken, und die Welt um mich herum flackerte, als könnte sie sich auflösen. Mein Mentor riss mich zurück, gerade noch rechtzeitig. „Du bist nicht bereit“, sagte er nur, und ich wusste, er hatte recht.

Seitdem gehe ich vorsichtiger mit dieser Macht um. Die Kristalle sind ein Geschenk, aber eines, das seinen Preis fordert.

Elara Voss, Thaumaturgin

Magie-Energie

Magische Kapazität = CH + WE + IN. Die Kapazität ist zugleich das Maximum an **Magie-Energie (ME)**, die ein Thaumaturg kanalisieren kann, bevor sein Geist Schaden nimmt.

Ohne Kristall keine Magie. Ein Thaumaturg muss einen Kristall bei sich tragen und berühren, um zu zaubern. Bessere Kristalle geben Bonuswürfel:

Kristall	Bonus	Verfügbarkeit	Preis
Kristallsplitter	kein Bonus	Häufig (über O.D.I.N.)	1.500 €
Klarer Kristall	+1 Würfel	Selten	6.000 €
Resonanzkristall	+2 Würfel, getrennt geworfen. Jede 1 auf diesen Bonuswürfeln kostet 1 Belastung	Sehr selten	15.000 €
Nexus-Kristall	nicht beherrschbar, Handlungsgegenstand	Einzigartig	unbezahlbar

Kategorien und Kosten

Kategorie	Kosten	Schwierigkeit
Zaubertrick	1 ME	Einfach (1)
Subklassenfähigkeit	2 ME	Machbar (2)
Minor Magica	3 ME	Machbar (2)
Major Magica	5 ME	Schwer (3)
Grand Major Magica	8 ME	Sehr schwer (4)

Die Probe verwendet das beim Zauber genannte Attribut und **Thaumaturgie**, sofern nicht anders angegeben. Die ME werden beim Wirken bezahlt, auch wenn die Probe misslingt.

Grundregeln des Zauberns

Schadenszauber funktionieren wie Waffen: Sie brauchen einen Angriff gegen die Verteidigung des Ziels, der Schaden beträgt Grundschaden + Überschuss − Rüstung. Seelische Zauber ignorieren Rüstung.

Widerstand: Wirkt ein Zauber auf den Geist eines unwilligen Ziels, würfelt es WK + Geistige Widerstandskraft, gegen körperliche Verwandlung KO + Zähigkeit. Wie bei Psi-Kräften wirkt der Zauber nur, wenn der Thaumaturg die Schwierigkeit erreicht und mehr Erfolge hat als das Ziel.

Überziehen: Reicht die ME nicht, kann der Thaumaturg trotzdem zaubern. Jeder fehlende Punkt wird zu **1 Belastung**.

Patzer: Bei einem Patzer würfelt der Thaumaturg auf der Tabelle „Kristallriss“.

W6	Kristallriss
1 bis 2	Echo aus dem Kristall: 2 Belastung
3	Rückschlag: 2 Schaden, Rüstung zählt nicht
4	Fehlzündung: Der Zauber wirkt auf ein anderes Ziel nach Wahl der Spielleitung
5	Riss im Kristall: −1 Würfel auf alle Zauber, bis der Kristall ersetzt oder in einem Ritual geheilt wird
6	Realitätsflackern: Etwas bemerkt den Thaumaturgen. Die Spielleitung darf später in der Mission eine übernatürliche Komplikation einführen

Rituale: Wer sich Zeit nimmt, zaubert sicherer. Ein Zauber als Ritual dauert 10 Minuten pro ME-Punkt, verwendet Ritualismus statt Thaumaturgie und ist um eine Stufe leichter. Mehrere Thaumaturgen können ihre ME für ein Ritual zusammenlegen. Einer führt die Probe, die anderen helfen nach den Regeln für Zusammenarbeit.

Regeneration

- **Kurze Ruhepause** (10 Minuten Meditation): 25 % der maximalen ME, aufgerundet.
- **Lange Ruhepause** (6 Stunden Schlaf): alle ME.

Wie viele Zauber kennt ein Thaumaturg?

Jeder Thaumaturg beherrscht die drei Fähigkeiten seiner Subklasse. Bei der Erschaffung wählt er zusätzlich:

- **Zaubertricks:** Kapazität ÷ 3, abgerundet
- **Minor Magica:** Kapazität ÷ 6, abgerundet
- **Major und Grand Major Magica:** keine

Weitere Zauber lernt er mit Erfahrungspunkten. Major Magica stehen ab dem Rang Senior-Agent offen, Grand Major Magica ab dem Rang Veteran.

Zaubertricks (1 ME, Einfach)

Lichtblitz (CH, 5 m Radius, 10 Minuten). Ein Funke erhellt die Umgebung. *Überschuss 2:* Stattdessen ein greller Blitz, alle Gegner in 5 m würfeln eine Runde lang mit −2 Würfeln.

Magische Flamme (IN, 1 m, sofort). Entzündet kleine Gegenstände wie Kerzen, Papier oder Zündschnüre. *Überschuss 2:* Die Flamme breitet sich aus, 1 Schaden pro Runde für alle, die darin stehen.

Schwebender Stein (IN, 5 m, 1 Minute). Hebt einen Gegenstand bis 2 kg an und bewegt ihn langsam. *Überschuss 2:* Er kann geworfen werden (Schaden 1).

Zauberhafte Melodie (CH, 10 m, sofort). Eine Melodie aus dem Nichts verwirrt ein Ziel: −2 Würfel auf seine nächste Probe. Unwillige Ziele leisten Widerstand. *Überschuss 2:* Das Ziel greift eine Runde lang nicht an.

Zitternde Hand (IN, 5 m, 1 Runde). Die Hand eines Gegners zittert: −2 Würfel auf seinen nächsten Angriff. Unwillige Ziele leisten Widerstand. *Überschuss 2:* 2 Runden.

Flimmernde Erscheinung (CH, 10 m, 1 Runde). Ein einfaches, flimmerndes Trugbild von Person oder Gegenstand. *Überschuss 2:* Überzeugend, 2 Runden.

Unsichtbare Hand (IN, 5 m, 1 Minute). Bewegt einen Gegenstand bis 1 kg, ohne dass die Ursache sichtbar ist. *Überschuss 2:* Sie kann ihn werfen (Schaden 1).

Berührung der Kälte (WE, Berührung, sofort). Nahkampfangriff gegen die Verteidigung. Schaden 1 + Überschuss, Rüstung zählt nicht.

Tritt des Windes (CH, 5 m, sofort). Ein Windstoß schiebt ein Ziel 1 m zurück. *Überschuss 2:* 2 m, und es verliert seine Bewegung.

Pfützenzauber (IN, 5 m Radius, 3 Runden). Der Boden wird glatt. Wer sich darauf bewegt, muss GE + Akrobatik gegen Einfach (1) bestehen oder stürzt.

Minor Magica (3 ME, Machbar)

Magische Rüstung (IN, Berührung, 2 Runden). Ein schimmernder Schild: +2 Rüstung. *Überschuss 2:* 3 Runden oder ein zweites Ziel.

Flammenstrahl (CH, 15 m, sofort). Angriff gegen die Verteidigung. Schaden 3 + Überschuss, Feuer.

Windstoß (CH, 10 m, sofort). Das Ziel wird 3 m zurückgestoßen und muss GE + Akrobatik gegen Machbar (2) bestehen oder stürzt. *Überschuss 2:* Es verliert zusätzlich seine nächste Aktion.

Heiliger Hauch (WE, 3 m, sofort). Heilt 2 LP. Kein Ziel kann durch diesen Zauber mehr als 5 LP pro Tag zurückerhalten. *Überschuss 2:* 4 LP oder ein zweites Ziel.

Kältekegel (IN, 5 m Kegel, sofort). Angriff gegen jedes Ziel im Kegel. Schaden 2, getroffene Ziele haben in der nächsten Runde −2 Initiative und nur die halbe Bewegung. *Überschuss 2:* Das Ziel verliert seine nächste Aktion.

Magisches Seil (IN, 10 m, bis es reißt). Ein Seil aus Energie fesselt ein Ziel. Vergleichende Probe gegen ST + Athletik. Gefesselt hat das Ziel Verteidigung 1 und kann sich nicht bewegen. Es darf jede Runde erneut versuchen, sich zu befreien.

Schattenwurf (CH, selbst, 3 Runden). Der Thaumaturg verschmilzt mit den Schatten: +2 Würfel auf Heimlichkeit. *Überschuss 2:* 5 Runden oder zusätzlich ein Verbündeter.

Erdrutsch (IN, 15 m Reichweite, 5 m Radius, sofort). Der Boden bricht auf. Alle im Bereich erleiden 1 Schaden und müssen GE + Akrobatik gegen Machbar (2) bestehen oder stürzen. Das Gelände bleibt schwierig.

Lichtstrahl (CH, 10 m, sofort). Ein blendender Strahl. Vergleichende Probe gegen GE + Ausweichen. Das Ziel ist eine Runde lang geblendet (−2 Würfel). *Überschuss 2:* Zwei Runden oder ein zweites Ziel.

Transmutieren (IN, Berührung, eine Szene). Verwandelt einen Gegenstand bis 1 kg in ein anderes Material. Blei wird zu Gold, aber nur bis zum Ende der Szene. *Grandioser Erfolg:* Die Verwandlung ist dauerhaft.

Major Magica (5 ME, Schwer)

Feuerball (CH, 30 m, sofort). Explosion mit 5 m Radius. Angriff gegen jedes Ziel im Bereich, auch Verbündete. Schaden 4 + Überschuss, Feuer.

Vortex (IN, 15 m, 2 Runden). Ein Wirbelsturm mit 3 m Radius. Wer darin steht, erleidet jede Runde 2 Schaden und muss ST + Athletik gegen Machbar (2) bestehen, sonst kann er sich nicht bewegen.

Magische Barriere (IN, 3 m Radius, 3 Runden). Eine Kuppel, die insgesamt 15 Schaden abfängt, physisch und magisch, bevor sie zerbricht.

Erdspaltung (WE, 15 m, 5 m Radius, sofort). Angriff gegen jedes Ziel im Bereich. Schaden 3 + Überschuss, alle stürzen. Das Gelände ist danach unpassierbar.

Dunkelheit (CH, 15 m Radius, 3 Runden). Absolute Dunkelheit. Alle im Bereich würfeln bei Proben, die Sicht erfordern, mit −3 Würfeln. Der Thaumaturg selbst sieht normal.

Blitzschlag (WE, 30 m, sofort). Angriff gegen die Verteidigung. Schaden 5 + Überschuss, Durchschlag 2.

Zauberbann (WE, 15 m, 1× pro Kampf). Vergleichende Probe gegen die Zauber- oder Psi-Probe des Gegners. Gelingt sie, endet ein anhaltender Zauber oder eine Kraft, oder der Gegner kann eine Runde lang nicht zaubern.

Sturmruf (CH, 15 m Radius, 3 Runden, nur im Freien und bei Wolken). Jede Runde schlägt ein Blitz in ein Ziel nach Wahl ein. Angriff mit den Erfolgen der Zauberprobe, Schaden 3 + Überschuss.

Körpertransmutation (IN, Berührung, eine Szene). Ein Körper verändert sich: Haut aus Stein (+2 Rüstung, −2 Initiative), Kiemen, Krallen (Waffenschaden 3). Unwillige Ziele leisten Widerstand mit KO + Zähigkeit.

Seelenschnitt (WE, 10 m, sofort). Seelischer Angriff, das Ziel leistet Widerstand. Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Ein Spielercharakter als Ziel erleidet zusätzlich 1 Belastung.

Grand Major Magica (8 ME, Sehr schwer)

Apokalypse (CH, 50 m, 10 m Radius, sofort). Angriff gegen jedes Ziel im Bereich, auch Verbündete. Schaden 5 + Überschuss, Feuer. Der Thaumaturg erleidet 2 Belastung.

Seelenraub (WE, 5 m, 1× pro Kampf). Das Ziel leistet Widerstand. Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Der Thaumaturg heilt so viele LP, wie er Schaden verursacht hat.

Zeitumkehr (IN, alles in Sichtweite, 1× pro Tag). Die letzte Runde wird ungeschehen gemacht. Alle kehren in den Zustand vom Beginn dieser Runde zurück, nur der Thaumaturg erinnert sich. Er erleidet 2 Belastung.

Dimensionstunnel (IN, 20 m, 1× pro Tag). Ein Portal zu einem Ort, den der Thaumaturg kennt, höchstens 100

km entfernt. Es bleibt eine Runde offen, bis zu fünf Personen können hindurch.

Höllenfeuer (CH, 15 m, sofort). Angriff gegen ein einzelnes Ziel. Schaden 6 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Das Ziel brennt 2 Runden lang weiter (2 Schaden pro Runde).

Subklassenfähigkeiten

Die Fähigkeiten der fünf Thaumaturg-Subklassen sind in Kapitel IV beschrieben. Sie kosten jeweils 2 ME und haben die Schwierigkeit Machbar (2).

Optionale Regel: Kristallwürfel

Wer das Risiko der Magie noch stärker spüren möchte, verwendet eine dritte Würfelfarbe. Beim Zaubern ersetzt der Thaumaturg so viele bunte Würfel durch **Kristallwürfel**, wie die Kategorie angibt: Zaubertrick 0, Minor 1, Major 2, Grand Major 3. Kristallwürfel gelingen wie bunte Würfel ab 4. Zeigt ein Kristallwürfel eine 1, erleidet der Thaumaturg 1 Belastung, auch wenn der Zauber gelingt. Im Gegenzug löst ein Patzer nur dann einen Kristallriss aus, wenn dabei mindestens ein Kristallwürfel eine 1 zeigt. Für Psionen funktioniert die Regel genauso, dort heißen die Würfel Fokuswürfel und lösen eine Rückkopplung aus.

Kapitel X.
AUSRÜSTUNG

Waffen und Rüstungen

Der **Schaden** einer Waffe wird zum Überschuss des Angriffs addiert, danach wird die Rüstung abgezogen (Kapitel VI). Die Eigenschaften sind in Kapitel VI erklärt. „Nah“ bedeutet Nahkampfreichweite von etwa 2 m.

Nahkampfwaffen

Fertigkeit: Nahkampf (ST), bei Wurfwaffen Athletik (GE).

Waffe	Schaden	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Waffenlos	1	Nah	Handgemenge statt Nahkampf	-	-
Taschenmesser	1	Nah	Verdeckt	Sehr häufig	30 €
Dolch	2	Nah	Schnell, Verdeckt	Sehr häufig	300 €
Tauchdolch	2	Nah	Schnell	Sehr häufig	320 €
Kampfstiletto	2	Nah	Durchschlag 1, Verdeckt	Häufig	350 €
Wurfdolch	1	10 m	Wurf, Verdeckt	Häufig	350 €
Handaxt	2	Nah	Schnell, Wurf	Häufig	550 €
Wurfbeil	2	10 m	Wurf	Häufig	400 €
Katana	3	Nah	Präzise	Häufig	500 €
Ritterschwert	3	Nah	Durchschlag 1	Häufig	750 €
Kriegsaxt	3	Nah	Durchschlag 1	Häufig	600 €
Klingenkette	2	3 m	Kann Ziele entwaffnen (Grandios)	Selten	800 €
Doppelaxt	4	Nah	Langsam	Selten	900 €
Zweihänder	4	Nah	Langsam, Durchschlag 1	Selten	1.200 €
Drachenschwanz-Schwert	3	Nah	Feuer (Artefakt)	Sehr selten	1.000 €
Monomolekulare Knochenklingen	3	Nah	Durchschlag 2, nur Nanotech Veteran	Nicht käuflich	-

Fernkampfwaffen

Fertigkeit: Schusswaffen (GE), sofern nicht anders angegeben. Bis zur doppelten Reichweite gilt −2 Würfel.

Waffe	Schaden	Magazin	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Taserpistole	2	4	10 m	Betäubend	Sehr häufig	500 €
Kompaktpistole	2	10	25 m	Verdeckt	Häufig	550 €
Pistole 9 mm	3	15	30 m	mit Schalldämpfer Leise	Sehr häufig	600 €
Magnum-Revolver	4	6	40 m	Langsam	Selten	800 €
Schallpistole / Resonanzpistole	2	12	20 m	Leise, Ziel −1 Würfel auf nächste Probe	Häufig	700 €
Schrotflinte	4	8	20 m	Streuung	Häufig	1.000 €
Sturmgewehr 5,56 mm	4	30	100 m	Automatisch	Sehr häufig	1.200 €

Waffe	Schaden	Magazin	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Karabiner	4	20	150 m	Präzise	Häufig	1.300 €
Infiltrationsgewehr	4	20	150 m	Leise, Präzise	Selten	1.600 €
Scharfschützengewehr	5	5	300 m	Präzise, Durchschlag 1, Langsam	Sehr selten	2.000 €
Maschinengewehr (Schwere Waffen)	4	100	150 m	Automatisch, Langsam	Selten	1.800 €
Thermische Panzerfaust (Schwere Waffen)	6	1	100 m	Durchschlag 3, Fläche 2, Langsam	Nicht käuflich	-

Energiewaffen

Fertigkeit: Energiewaffen (GE). Energiewaffen verwenden Energiezellen statt Munition. Eine Zelle kostet 150 €.

Waffe	Schaden	Schuss pro Zelle	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Plasma-Pistole	3	12	25 m	Durchschlag 2	Selten	950 €
Lasergewehr	4	20	150 m	Präzise, Durchschlag 1	Sehr selten	2.200 €
Plasmagewehr	5	15	100 m	Durchschlag 2	Selten	1.900 €
Blastergewehr	4	12	80 m	Fläche 1	Selten	1.600 €
EMP-Granatenwerfer (Schwere Waffen)	-	4	60 m	wie EMP-Granate	Nicht käuflich	-

Granaten und Sprengstoff

Werfen: GE + Athletik, Reichweite 20 m. Sprengladungen werden mit IN + Sprengstoffe platziert und gezündet.

Name	Schaden	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Hochexplosiv-Granate	5	Fläche 5	Häufig	250 €
Schockgranate	3	Fläche 5, Betäubend	Häufig	200 €
EMP-Granate	-	Fläche 5, Elektronik fällt für 2 Runden aus, Drohnen und Roboter erleiden 4 Schaden	Selten	300 €
Rauchgranate	-	Fläche 5, Sichtschutz 3 Runden (+2 Verteidigung gegen Fernkampf)	Sehr häufig	150 €
Sprengladung	6	Fläche 5, gegen Strukturen doppelter Schaden	Selten	400 €

Rüstungen

Rüstung	Rüstungswert	Besonderheit	Verfügbarkeit	Preis
Tarnkleidung	0	+1 Würfel auf Heimlichkeit	Häufig	300 €
Magische Robe	1	+1 Rüstung gegen Zauber und Psi-Schaden	Selten	1.500 €
Leichte Rüstung, leichte Schutzweste	1	keiner	Häufig	600 €
Schleichrüstung	1	+1 Würfel auf Heimlichkeit	Selten	1.400 €
Schutzweste	2	unter Kleidung sichtbar bei Wahrnehmung Machbar (2)	Häufig	900 €

Rüstung	Rüstungswert	Besonderheit	Verfügbarkeit	Preis
Kampfanzug mit Helm	3	−1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik	Selten	2.000 €
Schwerer Kampfanzug	4	−1 Würfel auf alle GE-Proben, Traglast +20 %	Sehr selten	4.500 €
Kinetischer Energieschild	+2	zusätzlich zur Rüstung, fängt höchstens 10 Schaden pro Mission ab	Nicht käuflich	-

Ausrüstung für den Einsatz

Gegenstände mit einem Bonus geben ihn nur bei passenden Proben. Mehrere Gegenstände für dieselbe Probe addieren sich, die Obergrenze von +3 Bonuswürfeln gilt weiterhin.

Einsatzausrüstung

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Verbandskasten	Erlaubt Erste Hilfe	0,5 kg	Sehr häufig	50 €
Medkit	Erste Hilfe mit +1 Würfel, Stabilisieren ohne Medizin gegen Machbar (2)	2 kg	Häufig	400 €
Nachtsichtgerät	Hebt Mali durch Dunkelheit auf	0,6 kg	Häufig	1.200 €
Wärmebildkamera	+1 Würfel auf Wahrnehmung, sieht durch Rauch	0,8 kg	Selten	2.500 €
Gasmaske	Schutz vor Rauch und Giftgas	0,7 kg	Häufig	150 €
Kletterausrüstung	+1 Würfel auf Athletik beim Klettern	5 kg	Häufig	300 €
Dietrich-Set	Erlaubt Schlösser öffnen, +1 Würfel	0,2 kg	Selten	200 €
Sicherheitswerkzeug-Set	+1 Würfel auf Sicherheitssysteme	1,5 kg	Selten	800 €
Wanzen (5 Stück)	Audioüberwachung bis 500 m	0,1 kg	Selten	600 €
Störsender	Blockiert Funk und Handys im Radius von 30 m	1 kg	Selten	1.500 €
Faltbare Drohne	Aufklärung aus der Luft, 20 Minuten Flugzeit	1,5 kg	Selten	1.000 €

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Kabelbinder und Handschellen	Fesseln (vergleichende Probe zum Befreien gegen Machbar (2))	0,3 kg	Sehr häufig	40 €
Falsche Papiere	+1 Würfel auf Täuschung bei Kontrollen	-	Selten	2.000 €
Beryllium-Isolierbehälter	Schirmt Kristalle und Artefakte ab	4 kg	Nicht käuflich	-

Wissenschaft und Ermittlung

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Forensik-Kit	+1 Würfel auf Ermittlung an Tatorten	3 kg	Häufig	700 €
Labor-Kit	Chemische und biologische Analysen vor Ort	4 kg	Selten	1.500 €
Feldscanner	Erfasst Energiesignaturen, +1 Würfel auf Wahrnehmung für Anomalien	1 kg	Selten	1.800 €
Multispektralscanner	Analysiert Kristalle und Artefakte, +1 Würfel auf Physik und Okkultismus	1,2 kg	Sehr selten	4.000 €
EMF-Detektor	Zeigt elektromagnetische Anomalien an	0,3 kg	Häufig	250 €
Analyse-Tablet	+1 Würfel auf Ermittlung bei Datenauswertung	0,7 kg	Häufig	900 €
Elektronische Lupe	+1 Würfel auf feine Arbeiten	0,2 kg	Häufig	150 €
Digitalkamera mit Nachtsicht	Beweissicherung auch im Dunkeln	0,8 kg	Selten	600 €
Taschenlampe mit UV-Funktion	Macht Blut und magische Rückstände sichtbar	0,3 kg	Häufig	70 €

Kommunikation und Technik

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Kompakter Laptop	Grundausstattung für Hacking	1,5 kg	Häufig	500 €
Hochleistungs-Laptop	+1 Würfel auf Hacking	2 kg	Selten	3.000 €
Verschlüsseltes Funkgerät	Taktische Kommunikation bis 5 km	0,5 kg	Häufig	400 €
Satellitentelefon	Weltweite Kommunikation ohne Mobilfunknetz	0,8 kg	Selten	1.500 €
GPS-Gerät	+1 Würfel auf Navigation	0,3 kg	Häufig	150 €
Solar-Powerbank	Lädt Geräte unterwegs	0,5 kg	Häufig	100 €
Multifunktionswerkzeug	Einfache Reparaturen ohne Malus	0,3 kg	Sehr häufig	120 €

Überleben

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Überlebenskit	Werkzeug, Funk, Erste Hilfe; +1 Würfel auf Überleben	5 kg	Sehr selten	5.000 €
Tragbarer Wasserfilter	Reinigt Wasser aus natürlichen Quellen	0,3 kg	Häufig	120 €
Solarzelt	Unterkunft mit Stromversorgung	3 kg	Selten	400 €
Expeditionsrucksack	Traglast +10 kg ohne Malus	2 kg	Häufig	250 €

Psionische und magische Ausrüstung

Gegenstand	Wirkung	Verfügbarkeit	Preis
Neuro-Helm	Fokusgerät für Psionen, +2 Würfel gegen fremde psionische Angriffe	Nicht käuflich (O.D.I.N.)	-
Mental-Scanner	Fokusgerät, +1 Würfel auf Telepathie	Nicht käuflich	-
Konditionierungspillen	Einmal pro Mission 3 PSI-Punkte	Selten	500 € pro Dose
Schutzamulett	+2 Würfel gegen psionische und magische Beeinflussung	Sehr selten	3.000 €
Zauberbuch	Nötig, um neue Zauber zu erlernen	Selten	1.000 €
Alchemisten-Set	Nötig für Elixiere und Tränke	Selten	800 €
Kristalle	siehe Kapitel IX	-	-

Ressourcen

„O.D.I.N. zahlt gut. Das Problem ist, dass man nie weiß, womit."
Veteran, Hort-3

Das Startkapital aus Kapitel III und die Preise dieses Kapitels reichen für den ersten Einsatz. Danach stellt sich die Frage, woher neues Geld kommt, was einem Agenten gehört und was der Organisation, wie man an seltene Ausrüstung kommt, wen man kennt und was zwischen zwei Missionen geschieht. Die Hinweise für die Spielleitung dazu stehen im Spielleiterbuch, Kapitel „Ressourcen der Zelle".

Zwei Kassen

Privatgeld gehört dem Charakter. Es kommt aus Sold, Zulagen und Erspartem. Davon bezahlt er seine Wohnung, sein Leben, Bestechungen und alles, was er selbst besitzen will, zu den Preisen dieses Kapitels. Was er mit Privatgeld kauft, gehört ihm. Niemand fragt danach, solange es nicht auffällt.

Dienstausrüstung gehört O.D.I.N. Sie wird nicht gekauft, sondern **angefordert**, und nach der Mission geht sie zurück. Was im Einsatz gebraucht wird, fordert die Zelle meist an, auch Waffen und Rüstungen. Helme, Artefakte und alles, was nicht käuflich ist, sind immer Dienstausrüstung. Die Klassenbücher nennen weitere Dinge dieser Art.

Sold

O.D.I.N. zahlt über Scheinfirmen und Stiftungen, jeden Monat am selben Tag. Nach jeder Mission, bei der seit der letzten ein Monat vergangen ist, schreibt die Spielleitung den Sold gut.

Rang	Sold pro Monat	Zulage pro Roter Akte
Kadett	3.000 €	500 €
Agent	4.500 €	1.000 €
Senior-Agent	6.000 €	1.500 €
Veteran	8.000 €	2.500 €
Schattenoffizier	12.000 €	4.000 €

Spesen

Für jede Mission gibt der Führungsoffizier ein Spesenbudget frei: für Reisen, Hotels, Mietwagen, Bestechungen und Informanten. Was übrig bleibt, geht zurück.

Akte	Spesen
Weiß	500 €
Grau	2.000 €
Rot	10.000 €
Schwarz	So viel wie nötig. Jede Quittung landet bei der Revision.

REGEL: SPESEN

Die Zelle verwaltet das Budget gemeinsam. Überschreitet sie es, zahlen die Charaktere den Rest aus ihrem Privatgeld, oder sie erklären dem Führungsoffizier, warum es nötig war. Eine gute Erklärung kostet nichts, eine schlechte 1 Vertrauen.

Wer Spesen für private Zwecke verwendet und dabei auffliegt, verliert 1 Vertrauen, beim zweiten Mal 2.

Anfordern

Dienstausrüstung fordert man beim Rüstmeister, in der Werkstatt oder im Archiv an. Was ein Agent bekommt, hängt von der Verfügbarkeit des Gegenstands ab, von seinem Rang, vom Vertrauen des Führungsoffiziers und davon, wie stark O.D.I.N. am Einsatzort vertreten ist.

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

Kristalle, Helme, Silber und Prototypen geben die Zweige nach eigenen Regeln aus. Wo ein Klassenbuch eigene Wartezeiten nennt, gelten diese.

Wo O.D.I.N. kaum vertreten ist, dauert jede Anforderung einen Tag länger. In manchen Regionen gibt es nur, was die Zelle mitgebracht hat.

Vertrauen

Der Führungsoffizier vertraut seiner Zelle, oder er tut es nicht. **Vertrauen** ist ein Wert von 0 bis 5, den die Spielleitung offen für die ganze Zelle führt. Neue Zellen beginnen bei 2.

REGEL: VERTRAUEN

Jeder Punkt Vertrauen erlaubt der Zelle pro Mission eine Anforderung über den Rang des Anfordernden hinaus oder eine Anforderung ohne Wartezeit. Über den Rang hinaus heißt: höchstens eine Rangstufe, und nie ein Artefakt.

Bei Vertrauen 0 bekommt die Zelle nur Häufiges, und jede Anforderung wird geprüft.

Bei Vertrauen 5 darf die Zelle einmal pro Kampagne einen Befehl verweigern, ohne dass es Folgen hat. Der Führungsoffizier deckt sie.

Vertrauen steigt um 1	Vertrauen sinkt um 1
Eine Mission ohne Spuren, ohne Presse, ohne tote Zeugen	Verlorene oder beschädigte Dienstausrüstung ohne gute Erklärung
Alle Dienstausrüstung zurückgegeben, alle Proben abgeliefert	Ein Presse- oder Polizeibericht über den Einsatz
Ein Bericht, der dem Führungsoffizier Ärger mit dem Rat erspart	Ein Befehl, der nicht befolgt wurde
Eine Rote Akte, die rechtzeitig erledigt wurde	Ein Artefakt, das zu spät zurückkommt, eine private Nutzung von Spesen
Ein Agent, der für einen anderen geradesteht	Ein Mitglied der Zelle, das mit einer anderen Organisation redet, ohne es zu melden

Verlorene und behaltene Dinge

Dienstausrüstung geht verloren, das ist normal. Häufiges wird ersetzt. Wer Seltenes verliert, erklärt es im Bericht, sonst kostet es 1 Vertrauen. Sehr Seltenes kostet 1 Vertrauen auch mit Erklärung, ein Stück Aschesilber, ein Kristall oder ein Helm 2 Vertrauen. Ein verlorenes Artefakt wird zur Schwarzen Akte.

Wer Dienstausrüstung, einen Kristall oder ein Artefakt behält, gilt als Abtrünniger. Wie schnell O.D.I.N. das bemerkt, entscheidet die Spielleitung.

Kontakte und Gefallen

Ein **Kontakt** ist ein Mensch außerhalb von O.D.I.N., der dem Charakter hilft. Jeder Charakter beginnt mit zwei Kontakten der Stufe 1 aus seinem alten Leben und gewinnt weitere in Missionen und in der Zwischenzeit. Wer einen Kontakt um Hilfe bittet, würfelt CH + Kontakte. Die Stufe bestimmt, was der Kontakt höchstens tut.

Stufe	Was der Kontakt tut
1: Bekannter	Beantwortet eine Frage, wenn man freundlich fragt.
2: Vertrauter	Besorgt etwas, das nicht ganz legal ist, oder öffnet eine Tür.
3: Freund	Riskiert etwas für den Charakter. Versteckt ihn, lügt für ihn.

Ein **Gefallen** ist eine Schuld, in die eine oder in die andere Richtung. Schuldet jemand dem Charakter einen Gefallen, kann er ihn einmal einfordern: eine Anforderung ohne Wartezeit, eine Information, ein Versteck. Schuldet der Charakter einen Gefallen, wird er irgendwann eingefordert. Wer dann ablehnt, verliert den Kontakt.

Zwischenzeit

Zwischen zwei Missionen vergehen meist ein bis vier Wochen. In dieser Zeit hat jeder Charakter **zwei Handlungen**. Sie werden zu Beginn der nächsten Sitzung kurz abgehandelt, vor dem Briefing.

Handlung	Wirkung
Erholen	Baut 2 Belastung ab, zusätzlich zur Probe nach der Mission. Wer beide Handlungen darauf verwendet und die Spielleitung zustimmt, bekommt Urlaub (Kapitel VII) und baut die gesamte Belastung ab.
Therapie	Zählt als Sitzung beim Psychologen. Nach zwei Therapie-Handlungen darf der Charakter die Probe würfeln, um ein Trauma abzulegen: GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3).
Trainieren	Mit einem Lehrer eine neue Fertigkeit auf 1 lernen, oder die nächste Steigerung einer vorhandenen Fertigkeit kostet 1 EP weniger. Wer beide Handlungen darauf verwendet, darf ein Attribut steigern.
Signatur pflegen	Was die eigene Klasse zwischen zwei Missionen braucht: eine Legende pflegen, eine Probe in einen Prototyp einbauen, den Helm zur Wartung bringen, einen gerissenen Kristall im Ritual heilen, an einer großen Recherche oder Forschungsfrage weiterarbeiten, die Vorbesitzer seines Silbers besuchen. Wie in den Klassenbüchern beschrieben.
Kontakte pflegen	Einen Kontakt um eine Stufe festigen, höchstens bis 3, oder einen neuen Kontakt der Stufe 1 gewinnen.
Nachforschen	Einem Gerücht, einer offenen Akte oder einem Plan einer Organisation nachgehen. Die Spielleitung verrät einen Hinweis.
Arbeiten	Im alten Beruf oder unter Tarnidentität Geld verdienen. Bringt einen halben Monatssold.
Privatleben	Familie, Freunde, Beziehung, das Leben außerhalb. Siehe „Der Anker“.

Der Anker

Viele Agenten haben ein Leben außerhalb von O.D.I.N.: Eltern, Kinder, einen Partner, Freunde, die glauben, sie arbeiteten bei einer Versicherung. Dieses Leben ist ein **Anker**. Es hält den Charakter fest, wenn das Grauen an ihm zieht.

REGEL: DER ANKER

Ein Charakter, der seinen Anker in der letzten Zwischenzeit gepflegt hat, erhält +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe.

Wer dreimal hintereinander keine Handlung für sein Privatleben verwendet, verliert den Anker. Was das heißt, bestimmen Spieler und Spielleitung gemeinsam: Eine Beziehung zerbricht, ein Kind hört auf anzurufen, ein Freund stellt Fragen, die man nicht beantworten kann.

Einen verlorenen Anker gewinnt man nur durch eine eigene kleine Geschichte zurück.

Artefakte

„Regel 1: Wenn du nicht weißt, was es ist, fass es nicht an. Regel 2: Wenn du weißt, was es ist, fass es trotzdem nicht an.“

Ausbildungshandbuch, Seite 1

Manche Gegenstände haben eine übernatürliche Wirkung: Dinge aus Rissen, fremde Technik, Relikte aus Sagen, Spuk in Metall und Glas. O.D.I.N. nennt sie **Artefakte** und lagert sie in Archiven. Die Klassenbücher beschreiben die Artefakte ihrer Zweige, das Spielleiterbuch füllt die Archive.

Der Preis

Fast jedes Artefakt hat einen **Preis**, der bei jeder Benutzung fällig wird: Belastung, Schaden oder einer der Werte, mit denen die Klassenbücher ihre Agenten zeichnen, etwa die Resonanz eines Psions oder der Nachhall eines Soldiers. Wer das Artefakt benutzt, zahlt, egal welcher Klasse er angehört. Fehlt dem Benutzer der Wert, erleidet er stattdessen 1 Belastung. Erhöhte Werte gelten bis zum Ende der Mission, sofern beim Artefakt nichts anderes steht.

Gefahr

Jedes Artefakt hat eine **Gefahr** von einem bis fünf Totenköpfen. Sie sagt, wie streng es verwahrt wird und wer es bekommt.

Gefahr	Was sie bedeutet	Wer es bekommt
💀	Seltsam, aber harmlos, solange man die Regeln kennt.	Veteran
💀💀	Nützlich und launisch. Der Preis ist spürbar.	Veteran, mit Begründung
💀💀💀	Mächtig. Der Preis ist hoch, und er wird fällig.	Veteran, mit Genehmigung des Zweigs
💀💀💀💀	Gefährlich für jeden in der Nähe.	Nur mit Schwarzer Akte
💀💀💀💀💀	Wird nicht ausgegeben.	Niemand

REGEL: ARTEFAKTE BENUTZEN

Ein Artefakt wirkt, wie bei ihm beschrieben. Wo nichts anderes steht, kostet die Benutzung eine Aktion, und die Wirkung gilt für eine Szene.

Hat ein Artefakt eine Gefahr von drei oder mehr Totenköpfen, würfelt die Spielleitung nach der Benutzung zusätzlich einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Gefahr minus 2, tut das Artefakt etwas, das nicht in seiner Beschreibung steht.

Ein Charakter kann höchstens so viele Artefakte gleichzeitig bei sich tragen, wie seine WK beträgt. Wer mehr trägt, erleidet jede Szene 1 Belastung.

Kapitel XI.
SPIELLEITUNG

Für die Spielleitung

„Du weißt mehr als sie. Das ist der ganze Trick."
Führungsoffizier, Hort-7

Die Rolle der Spielleitung

Die Spielleitung beschreibt die Welt, spielt alle Nichtspielercharaktere und entscheidet, wann gewürfelt wird. Bei O.D.I.N. hat sie eine besondere Aufgabe: Sie hält das Gefühl aufrecht, dass niemand das ganze Bild kennt. Missionen sollten Antworten liefern, aber immer auch neue Fragen stellen.

Drei Leitlinien helfen:

- **Würfle nur, wenn Scheitern interessant ist.** Eine misslungene Probe sollte die Geschichte in eine neue Richtung lenken, nicht anhalten.
- **Lass Fehlschläge etwas kosten, statt nur zu scheitern.** Die Tür geht auf, aber der Alarm auch. Der Zeuge redet, aber er wird es seinem Auftraggeber erzählen.
- **Setze Grauen sparsam ein.** Eine Grauen-Probe pro Szene reicht. Der Schrecken wirkt stärker, wenn er vorbereitet wird.

Schwierigkeiten festlegen

Frage dich: Wie schwer wäre das für einen gut ausgebildeten Profi unter diesen Umständen? Normale Arbeit unter Druck ist Machbar (2). Schwer (3) ist der Alltag im Einsatz. Sehr schwer (4) und Unmöglich (5) sollten selten sein und dann groß wirken.

Missionen bauen

„Jede Akte hat drei Seiten. Die, die wir kennen. Die, die wir vermuten. Und die, die uns umbringt."
Führungsoffizier, Hort-7

Eine O.D.I.N.-Mission folgt meist einem einfachen Bogen in fünf Teilen. Du musst dich nicht daran halten, aber er hilft beim Vorbereiten.

1. **Die Akte.** Das Briefing. Der Führungsoffizier gibt der Zelle einen Auftrag, einige Fakten und mindestens eine Lücke. Die Farbe der Akte setzt den Ton.
2. **Die Ermittlung.** Die Agenten sammeln Hinweise, befragen Zeugen, erkunden Orte. Hier glänzen Investigatoren, Agenten und Scientists.
3. **Die Eskalation.** Etwas geht schief. Ein Zeuge stirbt, ein Gegner merkt, dass er beobachtet wird, die Akte wird umgestuft.
4. **Die Konfrontation.** Der Höhepunkt: ein Kampf, ein Ritual, eine Verhandlung auf Leben und Tod. Hier kommen Soldiers, Psionen und Thaumaturgen zum Zug.
5. **Das Nachspiel.** Spuren beseitigen, Bericht schreiben, Belastung abbauen. Und eine Frage, die offen bleibt.

Die Drei-Hinweise-Regel

Jede wichtige Erkenntnis sollte über mindestens **drei verschiedene Wege** erreichbar sein: ein Tatort, ein Zeuge, ein Dokument. Übersieht die Zelle einen Hinweis, findet sie einen anderen. Eine Mission darf nie an einer einzigen misslungenen Probe hängen.

Jede Klasse braucht ihren Moment

Plane für jede Klasse in der Zelle mindestens eine Szene, in der sie gebraucht wird: eine Tür für den Infiltrator, eine Probe für die Biochemikerin, ein Geist für den Paranormal Detective, ein verschlossener Verstand für den Telepathen. Das Spielleiterbuch hat dafür zu jeder Klasse einen eigenen Baustein.

Offene Fragen

O.D.I.N. lebt davon, dass niemand das ganze Bild kennt. Beende jede Mission mit einer Antwort und einer neuen Frage. Wer hat den Transport verraten? Warum wurde die Akte schwarz? Warum trägt der tote Kultist eine O.D.I.N.-Dienstmarke? Aus diesen Fragen entsteht die Kampagne.

Zufallstabellen

Wenn dir die Ideen ausgehen, würfle je einmal auf jeder Tabelle. Das Ergebnis ist kein fertiges Abenteuer, aber ein Anfang.

W6	Der Auftrag
1	Ein Artefakt sichern, bevor jemand anderes es bekommt
2	Eine vermisste Person finden
3	Einen Riss untersuchen und schließen
4	Einen Zeugen zum Schweigen bringen oder schützen
5	Einen abtrünnigen Agenten aufspüren
6	Eine Kultzeremonie verhindern

W6	Der Ort
1	Ein stillgelegtes Industriegelände
2	Ein Museum oder eine Universität
3	Ein Dorf, in dem alle dasselbe träumen
4	Ein Krankenhaus oder eine Klinik
5	Eine Baustelle, bei der etwas ausgegraben wurde
6	Ein Ort, den es auf keiner Karte gibt

W6	Der Gegenspieler
1	Sammler mit Söldnern
2	Ein Kult
3	Ein fremder Dienst
4	Ein Abtrünniger
5	Etwas aus einem Riss
6	Niemand. Es war ein Unfall, und er wiederholt sich

W6	Die Wendung
1	Der Auftraggeber lügt
2	Der Gegner hat recht
3	Ein Mitglied der Zelle ist persönlich betroffen
4	Eine andere O.D.I.N.-Zelle ist schon vor Ort
5	Die Akte wird mitten im Einsatz schwarz
6	Es gibt zwei Kristalle, nicht einen

W6	Codename der Operation (erste Hälfte)	W6	(zweite Hälfte)
1	Stille	1	Glocke
2	Graue	2	Wacht
3	Tiefe	3	Brücke
4	Kalte	4	Spur
5	Letzte	5	Ernte
6	Blinde	6	Stunde

Gegner

Gegner verwenden dieselben Regeln wie Spielercharaktere, werden aber verkürzt notiert. Ein Pool wird als „weiß + bunt“ angegeben, etwa **3 + 2** für drei weiße und zwei bunte Würfel.

Handlanger sind namenlose Gegner wie Wachen oder Kultisten. Sie haben nur wenige LP und fallen schnell. Für große Gruppen kann die Spielleitung sie zu Trupps zusammenfassen: Ein Trupp aus drei Handlangern greift mit einem Wurf und +2 Würfeln an und hat LP in Höhe der Summe.

Profis sind ernsthafte Gegner auf Augenhöhe mit den Agenten.

Anführer und Kreaturen sind die Höhepunkte einer Mission. Sie haben oft zwei Aktionen pro Runde und lösen Grauen-Proben aus.

Faustregeln für eigene Gegner

Stufe	Angriff	Verteidigung	Rüstung	LP	Schaden
Handlanger	2 + 2	1	0 bis 1	4 bis 6	2 bis 3
Profi	3 + 3	2	2	8 bis 10	3 bis 4
Elite	4 + 4	3	3	12 bis 14	4
Anführer, Kreatur	5 + 5	3	3 bis 4	20 bis 30	5

Die acht Ursprünge

Nicht jeder Gegner kommt aus einem Riss. O.D.I.N. ordnet alles, was es jagt, einem von acht **Ursprüngen** zu, und jede Akte hat einen. Der Ursprung sagt, was wirkt und was nicht. Jeder Beispielgegner unten nennt seinen Ursprung. Das Spielleiterbuch beschreibt im **Bedrohungsatlas** alle acht ausführlich, mit Vorzeichen, Schwächen und über fünfzig weiteren Gegnern.

Ursprung	Was es ist	Was meist wirkt
Die Stimme	Was durch die Risse kommt, und Menschen, die ihr zu nahe gekommen sind	Brandmunition, Silber, Bannkreise. Salz hält auf
Das Fremde	Leben, das nicht von dieser Welt ist und mit der Stimme nichts zu tun hat	Kälte oder Hitze, je nach Art. Gewöhnliche Waffen wirken voll

Ursprung	Was es ist	Was meist wirkt
Die Verwandelten	Menschen und Tiere, deren Körper sich verändert hat: durch Kristalle, Naniten, Labore	Feuer und Energiewaffen stoppen die Regeneration, EMP legt Naniten still
Das Alte	Wesen aus Sagen und Märchen, die es wirklich gibt	Salz, Eisen, Silber, der richtige Name
Die Toten	Spuk, Echos, Besessenheit. Was von Menschen bleibt	Salz, Licht, Silber, ein Ende für das, was offen blieb
Die Maschine	Technik, die zu viel kann oder zu lange läuft	EMP, Hacking, Sabotage
Die Menschen	Nichts Übernatürliches. Kulte, Sammler, Söldner, Dienste	Alles, was gegen Menschen wirkt. Und Worte
Das Verschobene	Orte und Zeiten, die nicht stimmen	Den Fehler finden und beheben

In allen Büchern der Reihe gilt: **Wesen aus Rissen** gehören nur zum Ursprung der Stimme. **Übernatürlich** ist alles außer den Menschen und der Maschine. Was gegen „übernatürliche Wesen“ wirkt, wirkt also auch gegen Außerirdische, Mutanten, Kryptiden, Tote und Anomalien. Was gegen „Wesen aus Rissen“ wirkt, wirkt nur gegen die Stimme.

Beispielgegner

Söldner (Profi)

Paramilitärische Kräfte, die für Geld alles bewachen, auch Dinge, die sie nicht verstehen.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	3
Angriff	Sturmgewehr 3 + 3, Schaden 4, Automatisch
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Schutzweste) / 9
Wahrnehmung	2 + 2
Besonderheit	Zieht sich zurück, wenn der Anführer fällt

Elite-Söldner (Elite)

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	4
Angriff	Karabiner 4 + 4, Schaden 4, Präzise
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 (Kampfanzug) / 12
Besonderheit	Einmal pro Kampf eine Schockgranate (Schaden 3, Fläche 5, Betäubend)

Kultist (Handlanger)

Verblendete Anhänger eines okkulten Zirkels, schlecht ausgebildet, aber fanatisch.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	2
Angriff	Ritualdolch 2 + 2, Schaden 2, oder Pistole 2 + 1, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 5
Besonderheit	Keine Grauen-Proben, flieht nie

Kultführer (Anführer)

Ein Thaumaturg ohne O.D.I.N.-Ausbildung, der mit gestohlenen Kristallen experimentiert. Er führt seinen Kult, kämpft aber mit dem Angriff und den Lebenspunkten eines Elite-Gegners.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	3

Wert	Angabe
Zaubern	4 + 4, 14 ME, Resonanzkristall (+2 Würfel)
Zauber	Flammenstrahl, Schattenwurf, Magisches Seil, Seelenschnitt
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 (Robe) / 12
Besonderheit	Opfert einen Kultisten in Reichweite, um 5 ME zurückzugewinnen (Aktion)

Abtrünniger Psion (Elite)

Ein ehemaliger Agent, der sich von O.D.I.N. losgesagt hat. Er kennt die Methoden seiner Verfolger.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	4
Psi	4 + 4, 14 PSI-Punkte, Neuro-Helm
Kräfte	Psionischer Schock, Seelenbrand, Telekinetischer Schild, Gedankenprojektion
Pistole	3 + 2, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 1 / 10
Besonderheit	Liest beim ersten Kontakt einen Gedanken jedes Agenten, der keinen Neuro-Helm trägt

Kristallmutant (Kreatur)

Ein Mensch, der einen Nexus-Splitter berührt hat. Mehr Augen und Klauen, als die Anatomie erlauben sollte.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Verwandelten
Initiative	5
Angriff	Klauen 5 + 4, Schaden 4, zwei Angriffe pro Runde
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Chitin) / 22
Grauen	Grauenhaft (3) beim ersten Anblick
Besonderheit	Regeneriert 2 LP pro Runde, außer er wurde in dieser Runde durch Feuer oder Energiewaffen verletzt

Schattenwesen (Kreatur)

Etwas, das zwischen den Dimensionen lebt und nur im Halbdunkel ganz hier ist.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Stimme
Initiative	6
Angriff	Kältegriff 4 + 4, Schaden 3, Rüstung zählt nicht
Verteidigung / Rüstung / LP	4 im Dunkeln, 2 im Licht / 0 / 15
Grauen	Verstörend (2)
Besonderheit	Nicht-magische Waffen richten nur halben Schaden an (abgerundet). Helles Licht verursacht 2 Schaden pro Runde

Dämon (Anführer)

Ein Wesen aus den alten Legenden, herbeigerufen durch ein Ritual, das niemals hätte gelingen dürfen.

Wert	Angabe
Ursprung	Das Alte
Initiative	6
Angriff	Klauen und Hörner 5 + 5, Schaden 5, Durchschlag 1, zwei Aktionen pro Runde
Magie	5 + 5, Feuerball und Seelenschnitt je einmal pro Kampf
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 / 30
Grauen	Wahnsinnig machend (4)
Besonderheit	Kann nur durch ein Bannritual (Ritualismus, ausgedehnte Probe, 10 Erfolge) endgültig vernichtet werden. Sonst kehrt er nach 13 Tagen zurück

Dienst-Agent (Profi)

Agent eines staatlichen Programms, das O.D.I.N. kopieren oder unterwandern will. Gut ausgebildet, gut ausgerüstet, mit Rückendeckung von oben.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	3
Angriff	Pistole 3 + 3, Schaden 3
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Schutzweste) / 9

Wert	Angabe
Wahrnehmung	3 + 3
Besonderheit	Fällt er, weiß sein Dienst innerhalb von 24 Stunden davon

Grauer Mann (Elite)

Ein abtrünniger O.D.I.N.-Agent, der untergetaucht ist. Er kennt die Codes, die Methoden und manchmal die Namen.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen
Initiative	4
Angriff	Schallgedämpfte Pistole 4 + 4, Schaden 3, Leise
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 2 / 12
Heimlichkeit	4 + 4
Besonderheit	Kann nicht überrascht werden. Einmal pro Mission gibt er über Funk einen gefälschten Befehl des Führungsoffiziers durch

Risslinge (Handlanger, Kreatur)

Kleine, flinke Wesen, die durch frische Risse sickern. Sie sehen aus wie Hunde, die jemand nur aus der Erinnerung gezeichnet hat.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Stimme
Initiative	5
Angriff	Biss 2 + 2, Schaden 2
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 0 / 4
Grauen	Unheimlich (1)
Besonderheit	Treten immer als Trupp zu dritt auf. Wird ihr Riss geschlossen, zerfallen sie zu Staub, der nach Ozon riecht

Die Sänger (Anführer, Kreatur)

Nur für die Spielleitung. Menschen, die vor langer Zeit durch einen Riss gegangen sind und als etwas anderes zurückkehren. Sie erscheinen als Chor und sprechen mit einer Stimme. Die Sänger aus dem Prolog sind ein Beispiel. Was sie wollen, entscheidest du.

Wert	Angabe
Ursprung	Die Stimme
Initiative	3
Angriff	Gesang 5 + 5 gegen WK + Geistige Widerstandskraft aller Hörenden im Umkreis von 20 m. Wirkung: 2 Belastung + Überschuss
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 0 / 25 (der ganze Chor)
Grauen	Grauenhaft (3)
Besonderheit	Psionen hören sie schon auf große Entfernung. Wer einen Neuro-Helm trägt, erhält +2 Würfel gegen den Gesang. Wird der Kristall zerstört, der sie verankert, verstummen sie

Einstiegsmission: Rote Akte „Nexus-Splitter“

Diese kurze Mission eignet sich für den ersten Spielabend. Sie greift die Geschichte „Ein ganz normaler Tag bei O.D.I.N.“ auf, lässt aber offen, wie sie ausgeht.

Briefing

Um 06:12 Uhr erreicht die Zelle eine Rote Akte. Eine paramilitärische Gruppe hat bei einem Überfall auf einen Forschungstransport einen Splitter eines Nexus-Kristalls erbeutet. Der Splitter ist instabil. Die Gruppe verschanzt sich in einer Lagerhalle am Stadtrand und wartet auf einen Käufer, der um Mitternacht erscheinen soll. Auftrag: Splitter sichern, in einem Beryllium-Isolierbehälter verstauen, keine Spuren hinterlassen.

Szene 1: Aufklärung

Die Zelle kann das Gelände auskundschaften. Mögliche Proben: Wahrnehmung mit Drohne oder Fernglas (Machbar), Hacking der Überwachungskameras (Schwer), Gedankenflüstern bei einer Wache. Wer genug herausfindet, erfährt: sechs Söldner, einer davon nervös und blass, der den Splitter schon einmal berührt hat. Außerdem wurde der Käufer als Kultführer identifiziert.

Szene 2: Die Lagerhalle

Sechs Söldner, davon zwei auf Patrouille. Wer leise vorgeht, kann sie einzeln ausschalten (Heimlichkeit gegen Wahrnehmung 2 + 2). Wird Alarm ausgelöst, kommt es zum Feuergefecht. Der Splitter liegt in einer Metallkiste im Büro.

Szene 3: Die Verwandlung

Sobald der Splitter bewegt wird oder der Kampf eskaliert, greift der nervöse Söldner nach ihm. Grelles Licht, eine Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3), und der Kristallmutant steht in der Halle. Der Splitter liegt jetzt neben ihm. Solange er nicht isoliert ist, erleidet jeder, der ihn mit bloßen Händen berührt, 1 Belastung pro Runde.

Szene 4: Mitternacht

Wenn die Zelle noch vor Ort ist oder Spuren beseitigt, trifft der Kultführer mit drei Kultisten ein. Er will den Splitter um jeden Preis, er ist aber auch eine Informationsquelle: Woher wusste er von dem Transport? Wer hat den Überfall in Auftrag gegeben? Die Antworten führen in die nächste Mission, vielleicht sogar in die eigenen Reihen von O.D.I.N.

Belohnung

Rote Akte: Grundwert 5 EP. Dazu +1 EP, wenn der Splitter gesichert ist, höchstens +1 EP persönlicher Bonus und +1 EP, wenn die Zelle vom Kultführer erfährt, wer den Überfall in Auftrag gegeben hat (ein Faden).

ANHANG
ARCHIV

Anhang A: Kurzreferenz

Regel	Kurzfassung
Probe	Attribut (weiß, Erfolg ab 5) + Fertigkeit (bunt, Erfolg ab 4)
Schwierigkeit	Einfach 1, Machbar 2, Schwer 3, Sehr schwer 4, Unmöglich 5
Bonus	Immer als Würfel, Bonuswürfel sind weiß, höchstens +3
Überschuss	Erfolge über der Schwierigkeit, verstärken das Ergebnis
Grandioser Erfolg	3 oder mehr Überschuss
Patzer	Probe misslungen und mehr Einsen als Erfolge
Vergleichende Probe	Mehr Erfolge gewinnt, Gleichstand: der Verteidiger
Runde	Eine Bewegung (10 m) und eine Aktion; Sprint 20 m statt Aktion
Angriff	Nahkampf ST + Nahkampf, Fernkampf GE + Schusswaffen, gegen Verteidigung
Verteidigung	1 + (GE + Ausweichen) ÷ 4, dazu Deckung +1 / +2
Schaden	Waffenschaden + Überschuss − Rüstung
Lebenspunkte	6 + KO + Zähigkeit; ab der Hälfte −1 Würfel; bei 0 sterbend
Belastbarkeit	4 + WK + GL
Grauen-Probe	WK + Geistige Widerstandskraft; fehlende Erfolge = Belastung
PSI-Punkte	WK + WE + IN; Kosten 1 / 2 / 3 / 6
Magie-Energie	CH + WE + IN; Kosten 1 / 2 / 3 / 5 / 8
Überziehen	Jeder fehlende PSI- oder ME-Punkt wird zu 1 Belastung

Anhang B: Sechs fertige Agenten

„Eure Akten liegen bereit. Lest sie im Wagen."
Führungsoffizier, Hort-7

Diese sechs Agenten sind sofort spielbar, einer aus jeder Klasse. Sie eignen sich für den ersten Abend, für Spieler, die spontan dazukommen, und als Vorbild für eigene Charaktere. Alle sind nach den Regeln aus Kapitel III gebaut und haben den Rang Kadett. Einige kennst du schon aus den Beispielen dieses Buches.

Moth

Agent, Infiltrator. Mara Lindqvist, 29, war Einbrecherin mit Spezialgebiet Museen, bis sie in einem Tresorraum etwas fand, das sie ansah. O.D.I.N. bot ihr einen Deal statt einer Zelle.

Moth	Agent, Infiltrator, Kadett
Attribute	ST 2, GE 5, KO 2, IN 3, WE 3, WK 2, CH 2, MA 3, GL 2
Fertigkeiten	Heimlichkeit 5, Sicherheitssysteme 4, Ausweichen 4, Wahrnehmung 4, Täuschung 3, Schusswaffen 3, Akrobatik 3, Hacking 2, Verkleidung 2, Nahkampf 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 8, Initiative 5, Verteidigung 3
Fähigkeiten	Unauffälligkeit, Schnelle Flucht, Sabotage
Antrieb	Wissenssucher

Ausrüstung: Grundausrüstung Agent, Leichte Rüstung, EMP-Granate, Tarnumhang. Startkapital 6.000 €.

So spielst du Moth: Geh voraus, schalte Kameras aus und öffne Türen. Wenn geschossen wird, such dir Deckung und überlass Brandt die Front.

Viola

Scientist, Biochemist. Dr. Viola Brenner, 41, leitete ein Labor für Infektionskrankheiten, bis eine Probe aus einem Dorf in Rumänien anfing, sich zu bewegen. Sie ist die Einzige, die das Labor lebend verließ.

Viola	Scientist, Biochemist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 2, MA 1, GL 4
Fertigkeiten	Chemie 5, Medizin 4, Biologie 4, Wahrnehmung 4, Akademisches Wissen 3, Stressbewältigung 3, Ausweichen 3, Technik 2, Ermittlung 2, Schusswaffen 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 11, Initiative 2, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Medizinische Notversorgung, Schnelle Analyse, Toxinmischer
Antrieb	Beschützerin

Ausrüstung: Grundausrüstung Scientist, Wissenschaftler-Kit, Reagenzien-Set, Bio-Scanner. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Viola: Halte die Zelle am Leben und finde heraus, womit ihr es zu tun habt. Präpariere vor dem Kampf Brandts Munition mit Gift.

Echo

Psion, Telepath. Jana Roth, 23, hörte mit vierzehn zum ersten Mal die Gedanken ihrer Mutter. Mit sechzehn holte O.D.I.N. sie aus einer geschlossenen Klinik. Sie hat seitdem keinen Tag ohne Helm verbracht.

Echo	Psion, Telepath, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 4, CH 2, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Telepathie 5, Menschenkenntnis 4, Geistige Widerstandskraft 4, Wahrnehmung 4, Konzentration 3, Überzeugen 3, Ausweichen 3, Psi-Kampf 2, Heimlichkeit 2, Täuschung 2, Zähigkeit 2, Schusswaffen 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2, PSI-Punkte 13
Fähigkeiten	Gedankenlesen, Emotionale Manipulation, Geistige Barriere. Kleine Kräfte: Gedankenflüstern, Sinnenschärfe, Aura-Erkennung, Mentales Flüstern. Mittlere Kräfte: Tiefenabfrage, Psychische Barriere
Antrieb	Sucherin

Ausrüstung: Grundausrüstung Psion, Mental-Scanner, psionisches Kommunikationsmodul. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Echo: Lies Zeugen und Verdächtige, warne die Zelle vor Hinterhalten und achte auf deine PSI-Punkte. Wer sucht Echo, und warum?

Folio

Thaumaturg, Thaumaturgist. Konstantin Hale, 58, war Bibliothekar in Oxford und sammelte heimlich Handschriften, die niemand lesen konnte. Er konnte es. Als er den ersten Kristall berührte, wusste er, was er all die Jahre gelesen hatte.

Folio	Thaumaturg, Thaumaturgist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 4, MA 1, GL 2
Fertigkeiten	Thaumaturgie 5, Ritualismus 4, Okkultismus 4, Geistige Widerstandskraft 4, Konzentration 3, Akademisches Wissen 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Alchemie 2, Geschichte 2, Zähigkeit 2
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 2, Verteidigung 2, Magie-Energie 13
Fähigkeiten	Ritualmeister, Zauberverstärkung, Magische Barriere. Zaubertricks: Lichtblitz, Magische Flamme, Unsichtbare Hand, Zitternde Hand. Minor Magica: Magische Rüstung, Flammenstrahl
Antrieb	Wissenssucher

Ausrüstung: Grundausrüstung Thaumaturg, Zauberbuch, Ritualmesser, Zauberstab. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Folio: Bereite Rituale vor, wann immer Zeit ist, und schütze die Zelle mit Magischer Barriere. Achte auf deine ME und deinen Kristall.

Brandt

Soldier, Stormbreaker. Jonas Brandt, 36, war Pionier bei der Bundeswehr. Im Karakorum kam er als Einziger seiner Einheit zurück, zusammen mit einem Funkgerät, das weiter sendete, obwohl die Batterie fehlte.

Brandt	Soldier, Stormbreaker, Kadett
Attribute	ST 4, GE 4, KO 3, IN 2, WE 2, WK 3, CH 1, MA 1, GL 4
Fertigkeiten	Schusswaffen 4, Schwere Waffen 4, Athletik 3, Taktik 3, Sprengstoffe 3, Nahkampf 3, Zähigkeit 3, Ausdauer 3, Ausweichen 3, Wahrnehmung 3, Stressbewältigung 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 12, Belastbarkeit 11, Initiative 4, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Rüstungsbruch, Hochexplosiv-Ladung, Taktischer Rückzug
Antrieb	Gefangener der Umstände

Ausrüstung: Grundausrüstung Soldier, Thermische Panzerfaust, drei Schockgranaten, schwerer Kampfanzug. Für verdeckte Einsätze trägt er den leichteren Kampfanzug. Startkapital 4.000 €.

So spielst du Brandt: Geh als Erster durch die Tür und steh zwischen den Gegnern und den anderen. Und lass beim Reden lieber Echo den Vortritt.

Raven

Investigator, Paranormal Detective. Lena Kowalski, 34, war Kommissarin beim BKA. Ein Fall führte sie in einen Keller, aus dem ihr Partner nicht zurückkam. O.D.I.N. fand sie, bevor die Presse es tat.

Raven	Investigator, Paranormal Detective, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 3, WE 5, WK 3, CH 2, MA 2, GL 3
Fertigkeiten	Ermittlung 4, Wahrnehmung 5, Okkultismus 4, Menschenkenntnis 3, Schusswaffen 3, Ausweichen 3, Geistige Widerstandskraft 3, Heimlichkeit 2, Medizin 2, Fahren 2, Zähigkeit 2, Überzeugen 2
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 3, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Geistersichtung, Okkulte Erkennung, Schutzritual
Antrieb	Rache

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe, Pistole, Schutzweste. Startkapital 8.000 €, davon 1.500 € für Pistole und Schutzweste ausgegeben.

So spielst du Raven: Finde die Zeichen, die andere übersehen, und setz das Bild zusammen. Nutze das Schutzritual, bevor die Zelle einen Tatort betritt.

Anhang C: Charakterbogen

Kopieren für den persönlichen Gebrauch erlaubt.

Name	Codename	Klasse	Subklasse	Rang

Attribut	Wert	Attribut	Wert	Attribut	Wert
Stärke (ST)		Intelligenz (IN)		Charisma (CH)	
Geschicklichkeit (GE)		Weisheit (WE)		Manipulation (MA)	
Konstitution (KO)		Willenskraft (WK)		Gelassenheit (GL)	

Lebenspunkte	Belastbarkeit	Belastung	Initiative	Verteidigung	Rüstung	PSI / ME

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert
Athletik		Hacking		Konzentration	
Handgemenge		Handwerk		Auftreten	
Nahkampf		Ingenieurwesen		Führung	
Schwere Waffen		Kryptografie		Kontakte	
Akrobatik		Kybernetik		Überzeugen	
Ausweichen		Medizin		Verhandeln	
Energiewaffen		Nanotechnologie		Täuschung	
Fahren		Navigation		Verführung	
Fingerfertigkeit		Okkultismus		Verkleidung	
Heimlichkeit		Physik		Einschüchtern	
Pilotieren		Robotik		Etikette	
Schusswaffen		Sprengstoffe		Stressbewältigung	
Sicherheitssysteme		Technik		Telepathie	
Ausdauer		Xenobiologie		Telekinese	
Zähigkeit		Menschenkenntnis		Präkognition	
Akademisches Wissen		Spurenlesen		Psychische Heilung	
Biologie		Taktik		Elementarkontrolle	
Chemie		Tierkunde		Psi-Kampf	
Energiemanipulation		Überleben		Thaumaturgie	
Ermittlung		Wahrnehmung		Ritualismus	
Geschichte		Geistige Widerstandskraft		Alchemie	

Waffe	Schaden	Reichweite	Magazin	Eigenschaften

Spezialfähigkeiten der Subklasse

Psi-Kräfte oder Zauber	Kosten	Probe

Ausrüstung

Hintergrund und Antrieb

Traumata	Erfahrungspunkte (gesamt / frei)

Anhang D: Glossar

Akte: Auftrag an eine Zelle. Die Farbe zeigt die Dringlichkeit: Weiß, Grau, Rot, Schwarz.

Anker: Das Privatleben eines Agenten, das ihn gegen das Grauen hält. Wer es in der Zwischenzeit pflegt, erhält +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe.

Antrieb: Der Grund, warum ein Agent bei O.D.I.N. bleibt. Baut einmal pro Mission Belastung ab.

Archiv: Gesichertes Lager für Artefakte und Kristalle.

Artefakt: Gegenstand mit übernatürlicher Wirkung und einem Preis. Seine Gefahr reicht von einem bis fünf Totenköpfen.

Attributswürfel: Weiße Würfel. Erfolg bei 5 oder 6.

Belastbarkeit: 4 + WK + GL. Wird sie von der Belastung erreicht, droht ein Trauma.

Belastung: Seelischer Schaden durch Grauen, Überziehen und Kristallechos.

Bonuswürfel: Zusätzliche weiße Würfel, höchstens +3 pro Probe.

Dienstausrüstung: Ausrüstung, die O.D.I.N. gehört. Sie wird angefordert und nach der Mission zurückgegeben.

Durchschlag: Die Rüstung des Ziels zählt entsprechend weniger.

Fertigkeitswürfel: Bunte Würfel. Erfolg bei 4, 5 oder 6.

Fokusgerät: Neuro-Helm oder Mental-Scanner. Ohne Fokusgerät sind Psi-Proben eine Stufe schwerer.

Führungsoffizier: Verbindung zwischen Zelle und Organisation. Wird von der Spielleitung gespielt.

Gefahr: Wie gefährlich ein Artefakt ist, in einem bis fünf Totenköpfen.

Grandioser Erfolg: 3 oder mehr Erfolge über der Schwierigkeit.

Grauen-Probe: WK + Geistige Widerstandskraft gegen die Stufe des Grauens.

Hort: Größerer Stützpunkt unter einer Stadt.

Kadett: Niedrigster Rang. Alle neuen Agenten beginnen hier.

Kontakt: Ein Mensch außerhalb von O.D.I.N., der einem Agenten hilft. Kontakte haben drei Stufen.

Lebenspunkte: 6 + KO + Zähigkeit. Bei 0 ist der Agent sterbend.

Magie-Energie (ME): CH + WE + IN. Treibstoff für Zauber.

Nexus-Kristall: Kristall unbekannten Ursprungs, Quelle aller Magie. Im engeren Sinn ein großer Stein, den niemand beherrscht.

Nexuspunkt: Ort, an dem Kristalle gefunden werden und die Realität dünn ist.

Oberster Rat: Geheimes Führungsgremium von O.D.I.N.

Patzer: Probe misslungen und mehr Einsen als Erfolge.

Privatgeld: Geld, das dem Agenten selbst gehört: Sold, Zulagen, Erspartes.

PSI-Punkte: WK + WE + IN. Treibstoff für Psi-Kräfte.

Relais: Kleiner Unterschlupf für wenige Nächte.

Riss: Stelle, an der die Realität nachgibt.

Schleierprotokoll: Stillschweigende Vereinbarung, die O.D.I.N. seit 1961 duldet.

Sold: Monatliches Gehalt nach Rang, von 3.000 € für Kadetten bis 12.000 € für Schattenoffiziere.

Sperrzone: Ort mit beschädigter Realität. Betreten nur mit Schwarzer Akte.

Spesen: Budget für eine Mission. Die Aktenfarbe bestimmt, wie viel.

Szene: Zusammenhängender Abschnitt des Spiels, etwa ein Kampf oder ein Verhör.

Trauma: Bleibender seelischer Schaden. Wer drei Traumata hat, scheidet aus dem Dienst aus.

Übernatürlich: Alles außer den Menschen und der Maschine, also auch Außerirdische, Mutanten, Kryptiden, Tote und Anomalien.

Überschuss: Erfolge über der Schwierigkeit. Verbessern das Ergebnis, im Kampf den Schaden.

Ursprung: Eine der acht Arten von Bedrohung: die Stimme, das Fremde, die Verwandelten, das Alte, die Toten, die Maschine, die Menschen, das Verschobene.

Verteidigung: 1 + (GE + Ausweichen) ÷ 4. So viele Erfolge braucht ein Angriff.

Vertrauen: Wie sehr der Führungsoffizier der Zelle vertraut, von 0 bis 5.

Wesen aus Rissen: Nur Wesen des Ursprungs Stimme.

Zelle: Einsatzteam aus drei bis sechs Agenten. Eure Spielgruppe.

Zweig: Eine der sechs Abteilungen von O.D.I.N., jeweils zuständig für eine Klasse.

Zwischenzeit: Die Zeit zwischen zwei Missionen. Jeder Charakter hat darin zwei Handlungen.

Anhang E: Änderungen

Neu in der zweiten Edition

Die Regeln der zweiten Edition entsprechen der überarbeiteten Fassung 1.1. Neu sind Aufbau, Layout und Inhalt rund um die Regeln:

- **Eine Reihe statt eines Buches.** Das Grundregelwerk enthält alles, was zum Spielen nötig ist. Die Klassenbücher vertiefen jede Klasse, ändern aber keine Grundregel.
- **Layout der ersten Ausgabe.** Zweispaltiger Satz, Kapitelseiten mit den Originalbildern, Grandview und Aptos.
- **Die Welt.** Prolog, Zeitleiste, die sechs Zweige, Zellen und Stützpunkte, Aktenfarben, das Leben eines Agenten, Phänomene und Gegenspieler.
- **Beispiele.** Zwei Spielbeispiele am Tisch und die Charaktererschaffung an einem durchgehenden Beispiel.
- **Die Klassen.** Jede Klasse und Subklasse mit Einführung und Spielhinweisen.
- **Aufstieg** steht jetzt in Kapitel III, Waffen und Ausrüstung sind in Kapitel X zusammengefasst.
- **Spielleitung.** Missionsbau, Zufallstabellen und vier neue Gegner.
- **Anhang.** Sechs fertige Agenten, Charakterbogen, Glossar und Index.

Abgleich mit der Reihe

Mit den Klassenbüchern und dem Spielleiterbuch wurde das Grundregelwerk ein letztes Mal abgeglichen. Die Grundregeln bleiben, wie sie sind. Ergänzt oder angepasst wurde:

- **Ressourcen.** Neu am Ende von Kapitel X: zwei Kassen, Sold, Spesen, Anfordern, Vertrauen, Kontakte und Gefallen, die Zwischenzeit und der Anker.
- **Artefakte.** Ebenfalls in Kapitel X: Gefahr von einem bis fünf Totenköpfen und der Preis, den jeder Benutzer zahlt.
- **Ursprünge.** Kapitel XI stellt die acht Ursprünge des Bedrohungsatlas vor, und jeder Beispielgegner nennt seinen Ursprung. Glossar und Gegnerkapitel legen fest, was „übernatürlich“ und was ein „Wesen aus Rissen“ ist.
- **Zeitleiste.** Ergänzt um das Institut und die Registratur (1948), Kiruna (1953) und das Aschesilber (1955 bis 1989). Nordlicht war das Kristallarchiv des Kollegiums, die Verräterin von 1989 heißt Elster.
- **Begriffe.** Die Einstiegsmission ist eine Rote Akte, kein „Red File“. Die Gegenspieler aus Kapitel I heißen „Das Nichtmenschliche“, weil „das Fremde“ jetzt ein eigener Ursprung ist. Horte und Archive tragen Nummern.
- **Kleinigkeiten.** Die Ausbildung dauert je nach Zweig drei Monate bis zwei Jahre. Kadetten dürfen kleine und mittlere Kräfte wählen, wie es Kapitel VIII schon sagte. Jeder Charakter beginnt mit zwei Kontakten. Im Prolog sucht Wendt seine Großmutter.

Änderungen gegenüber der ersten Ausgabe

Würfelsystem

- Bunte Fertigkeitswürfel gelingen jetzt ab 4 statt ab 5. Damit haben die zwei Farben eine eigene Bedeutung.
- Die Schwierigkeitsleiter wurde von 2 / 3 / 4 / 6 / 8 auf 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Erfolge gestaucht. Mit der alten Leiter waren „Sehr schwer“ und „Unmöglich“ selbst für maximal ausgebaute Charaktere praktisch unerreichbar.
- Der Patzer hing an „alle Würfel einer Gruppe zeigen 1“. Bei einer Fertigkeit von 1 trat er bei jedem sechsten Wurf auf. Neu: Probe misslungen und mehr Einsen als Erfolge.
- Der grandiose Erfolg hing an „alle Würfel zeigen 6“ und hatte dasselbe Problem. Neu: 3 oder mehr Überschuss.
- Einheitliche Regel für Boni: „+X“ bedeutet immer X Bonuswürfel. Bonuswürfel sind weiß, Obergrenze +3.
- Neu: Verzweiflungswurf, vergleichende Proben, Zusammenarbeit, ausgedehnte Proben.

Charaktererschaffung

- Der Höchstwert war widersprüchlich angegeben (6 im Würfelkapitel, 5 bei der Erschaffung). Neu: aus eigenen Punkten höchstens 4, mit den Boni von Klasse und Subklasse höchstens 5, durch Erfahrung 6.

- Grundausbildung: +1 auf Ausweichen, Geistige Widerstandskraft und Wahrnehmung für alle Agenten.
- Attribute beginnen bei 1, dazu 12 freie Punkte (vorher 20 Punkte ohne Grundwert, unklar ob Attribute bei 0 beginnen).
- Fertigkeitspunkte von 35 auf 25 gesenkt, weil Fertigkeitspunkte durch die neue Würfelregel mehr wert sind. Dafür gibt jede Hauptklasse +1 auf drei Kernfertigkeiten.
- Die Klasse „Forscher“ wurde entfernt. Das Regelwerk kündigte sechs Hauptklassen an, beschrieb aber sieben, und der Forscher hatte keine Subklassen. Seine Rolle übernehmen Antiquarian und Astrobiologist.
- Neu: abgeleitete Werte für Lebenspunkte, Belastbarkeit und Verteidigung, dazu ein Beispielcharakter.

Kampf

- Neu: Lebenspunkte. In der ersten Ausgabe wurden LP geheilt und verloren, aber nie festgelegt.
- Neu: Kampfrunde mit Bewegung und Aktion, Überraschung, Deckung, Modifikatoren.
- Verteidigung und Rüstung wurden getrennt. Vorher flossen Geschicklichkeit, Ausweichen und Rüstung gemeinsam in die Trefferschwelle, was Treffer gegen gut gerüstete Gegner fast unmöglich machte. Jetzt entscheidet die Verteidigung über den Treffer, die Rüstung verringert den Schaden.
- Der „Schadensbonus“ der Waffen war nicht erklärt. Neu: Schaden = Waffenschaden + Überschuss – Rüstung.
- Neu: Fertigkeit Ausweichen, die in der Verteidigungsformel vorkam, aber in der Fertigkeitenliste fehlte.
- Neu: Rüstungstabelle, Waffeneigenschaften, Sterben, Stabilisieren, Heilung, Stürze, Explosionen.
- Waffenschäden wurden an die Lebenspunkte angepasst.

Psi und Magie

- PSI-Punkte und Magie-Energie sind jetzt ausdrücklich gleich PSI-Macht bzw. Kapazität.
- Die Formeln für die Anzahl der Kräfte erlaubten einem Startcharakter mächtige Kräfte wie den „Rückholimpuls“. Neu: Startcharaktere kennen kleine und mittlere Kräfte, mächtige Kräfte und Major Magica erst ab Rang Senior-Agent.
- Kosten und Schwierigkeiten vereinheitlicht, Widerstand über vergleichende Proben statt pauschaler „+2 Willenswiderstand“.
- Schadenswerte vereinheitlicht: Schadenszauber funktionieren wie Waffen. Vorher standen feste Werte wie „10 Schadenspunkte“ und „3W6“ nebeneinander, ohne Bezug zu Lebenspunkten.
- Neu: Überziehen kostet Belastung, Patzer lösen Rückkopplung bzw. Kristallriss aus, Kristallstufen, Rituale, optionale Kristallwürfel.
- In den Kräftebeschreibungen stand oft „der Zauberer“, auch bei Psi-Kräften. Korrigiert.

Subklassen

- Alle Spezialfähigkeiten haben jetzt eindeutige Mechanik: passiv oder aktiv, Häufigkeit, Bonuswürfel statt unklarer „+2“.
- Nanotech Veteran listete die Fähigkeiten des Echo-Operative. Korrigiert auf Adaptive Panzerung, Berserker-Protokoll und Letzte Zelle.
- Kraftstoß (Telekinetic) hatte die Beschreibung von Emotionale Manipulation. Korrigiert.
- Beim Precognitive standen versehentlich die Energiehandschuhe des Telekinetic. Entfernt.
- Chronomancer: Die Wiederholung eines Wurfs „einmal pro Kampfrunde“ war zu stark. Jetzt einmal pro Szene.
- Stormbreaker: „ignoriert 50 % der Rüstung und +2 Schaden“ doppelt gezählt. Jetzt: ignoriert 2 Punkte Rüstung.
- Einige Attributsboni wurden an die passende Disziplin angepasst: Telekinetic +2 IN statt +2 GE (Telekinese läuft über IN), Elementarist und Precognitive +2 WE (ihre Disziplinen laufen über WE).
- Fertigkeiten, die die Subklassen erwähnten, aber nicht existierten, wurden der neuen Fertigkeitenliste zugeordnet (siehe unten).

Fertigkeiten

- Die Liste wurde von über 70 auf 63 Einträge bereinigt und vollständig eingedeutscht. Doppelte Einträge (Tracking, Cybernetics, Robotics, Energy Manipulation) wurden zusammengeführt.
- Die langen „Einschätzung“-Absätze pro Fertigkeit wurden durch eine gemeinsame Werte-Tabelle ersetzt.

Alte Bezeichnung	Neue Fertigkeit
Melee Combat, Brawl, Heavy Weapons	Nahkampf, Handgemenge, Schwere Waffen
Athletics, Carrying Capacity	Athletik
Stealth, Firearms, Larceny, Driving, Piloting	Heimlichkeit, Schusswaffen, Fingerfertigkeit, Fahren, Pilotieren
Explosives, Demolitions	Sprengstoffe
Tracking (DX und WI)	Spurenlesen
Endurance	Ausdauer
Toughness, Pain Tolerance, Recovery, Resilience	Zähigkeit
Medical Training, Medicine	Medizin
Technology, Mechanics, Technical Operations	Technik
Engineering	Ingenieurwesen
Chemistry, Toxicology	Chemie
Biology (fehlte)	Biologie
Geology, Academics	Akademisches Wissen
History, Appraisal (fehlten)	Geschichte
Decryption (fehlte)	Kryptografie
Occult Knowledge (fehlte)	Okkultismus
Energy Weapons (fehlte)	Energiewaffen
Dodge / Ausweichfertigkeit (fehlte)	Ausweichen
Perception, Situational Awareness, Surveillance	Wahrnehmung
Insight, Lie Detection, Psychology	Menschenkenntnis
Tactics, Tactical Operations	Taktik
Mental Resilience, Interrogation Resistance, Determination	Geistige Widerstandskraft

Alte Bezeichnung	Neue Fertigkeit
Focus	Konzentration
Networking	Kontakte
Leadership, Mentoring	Führung
Deception, Subterfuge, Propaganda	Täuschung
Healing, Psychic Healing	Psychische Heilung

- Psi-Kampf ist jetzt eine psionische Fertigkeit und steht nur Psionen offen.
- Psionen haben eine Hauptgabe und Nebengaben. Nebengaben höchstens 2 bei der Erschaffung und 4 durch Erfahrung.

Ausrüstung und Sonstiges

- Die Ausrüstungstabelle enthielt Dubletten (Wasserkocher, Wetterstation, Wasserfilter, Powerbank, Satellitentelefon, Taschenmesser) und Gegenstände ohne Bezug zum Spiel (Luftbefeuchter, Luftreiniger, Kühlschrank, Projektor). Bereinigt und um Einsatzausrüstung mit Spielwerten ergänzt.
- Kristalle haben jetzt Stufen und Preise.
- Neu: Kapitel Belastung und Grauen, Aufstieg und Erfahrung mit Rängen (Kapitel III), Kapitel für die Spielleitung mit Gegnern und Einstiegsmission.
- Tippfehler in Überschriften korrigiert (Assasin, Stormbraker, Thamaturg, Nahkampfwafen, Fernkampfwafen). Der Untertitel „Cadet's Compass: Navigating the Path to Excellence“ auf dem Deckblatt wurde entfernt.
- Attributskürzel eingedeutscht: ST, GE, KO, IN, WE, WK, CH, MA, GL (vorher ST, DX, CO, IQ, WI, WP, CH, MA, CP).

Index

Akte 6, 13, 75
Angriff 42, 51, 63
Anker 72, 87
Antrieb 24, 27, 55
Artefakte 15, 72, 87
Ausgedehnte Proben 21
Ausweichen 26, 51
Belastbarkeit 26, 55
Belastung 55, 59, 63
Bonuswürfel 19, 20, 21
Deckung 33, 34, 51
Dienstausrüstung 70, 87
Erfahrungspunkte 28
Erste Hilfe 34, 48, 68
Fokusgerät 36, 57, 70
Führungsoffizier 6, 13, 75
Gefahr (Artefakte) 73, 87
Gefallen 71
Grandioser Erfolg 20, 22, 52
Grauen-Probe 37, 40, 55
Heilung 37, 53
Initiative 53, 77, 78
Kampfrunde 51
Kontakte 24, 71, 72, 87
Kristallwürfel 64
Lebenspunkte 26, 28, 52
Magie-Energie 26, 28, 61
Maluswürfel 19, 20, 21
Neuro-Helm 36, 57, 78
Nexus-Kristall 6, 7, 15
Patzer 20, 21, 22
PSI-Punkte 26, 28, 57
Ränge 14, 29, 57
Riss 12, 15, 79
Rituale 16, 39, 62
Rüstung 52, 57, 77
Schaden 52, 53, 63
Schwierigkeit 19, 20, 57
Sold 70, 87
Spesen 70, 87
Startkapital 24, 27
Sterbend 42, 52
Trauma 26, 28, 55
Überraschung 10, 51
Überschuss 58, 62, 63
Überziehen 55, 57, 62
Ursprung 17, 76, 77, 78
Vergleichende Proben 21, 39, 51
Verteidigung 51, 53, 77
Vertrauen 71, 87
Verzweiflungswurf 20
Waffeneigenschaften 52
Wesen aus Rissen 77, 87
Zelle 13, 27, 75
Zusammenarbeit 21, 22, 62
Zwischenzeit 72, 88

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Grundregelwerk, Zweite Edition

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

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

© 2026 David Ger