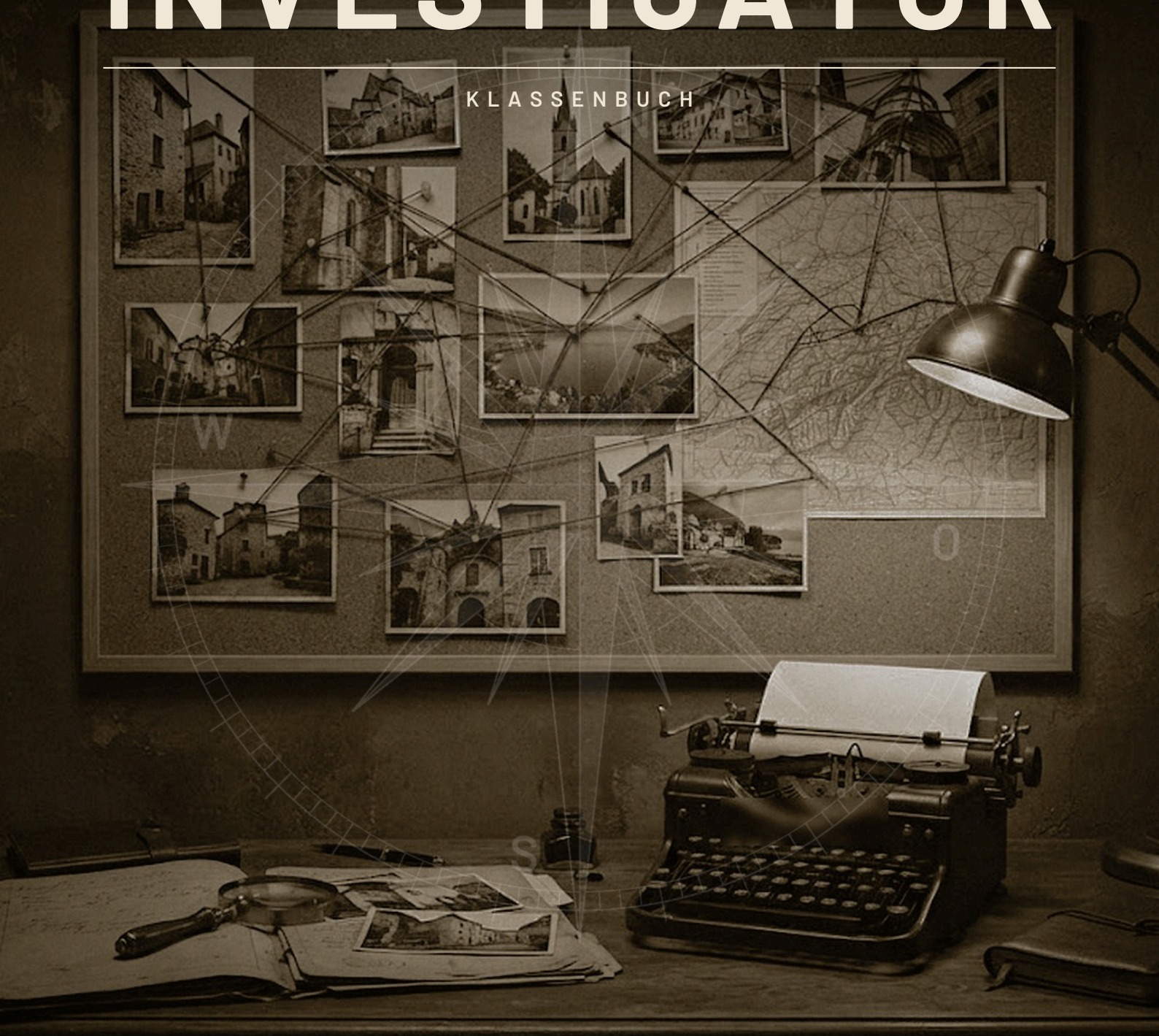
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

INVESTIGATOR

KLASSENBUCH



von David Ger

Inhalt

Prolog: Der Keller **4**

Kapitel I: Die Spurenleser entstehen **7**

Akte Null 8
Die Registratur 8
Die Wand 9
Die Fälle 9
Aus Hallströms Notizbüchern 9
Hallström 10
Nach Hallström 10
Die Häufung 11

Kapitel II: Das Muster **12**

O.D.I.N. aus Sicht der Spurenleser 13
Die ungeschriebenen Regeln 14
Leben mit dem Muster 14

Kapitel III: Die anderen Zweige **16**

Die Spurenleser und die anderen 17
Die Subklassen untereinander 18
Ein Tatort, drei Blicke 18

Kapitel IV: Spielmechaniken **19**

Die fünf Blicke 20
Einen Investigator erschaffen 20
Warum sie bleiben 20
Die Wand 21
Verdacht 22
Techniken 23
Ermitteln 24
Investigators im Kampf 24
Spielbeispiel: Die Wand wächst 25
Häufige Fragen 25

Kapitel V: Die offenen Akten **26**

Eine Akte eröffnen 27
Fäden 27
Einen Faden ziehen 28
Den Fall schließen 28
Verlorene Fäden 29
Bräuche 29
Ugglas Ordner 30

Kapitel VI: Ausrüstung des Ermittlungszweigs **31**

Das Werkzeug der Spurenleser 32
Die Registratur 33
Die Auswertung 34
Das Asservatenzimmer 34
Artefakte des Zweigs 35

Kapitel VII: Profiler **36**

Das dritte Gespräch 37
Die Gutachter 38
Die Ausbildung 39

Spielweisen ... 39
Der Preis ... 39
Im Spiel ... 40
Ausrüstung der Subklasse ... 41
Die anderen und wir ... 41
Beispielcharakter: Spiegelbild ... 41
Die Säule an der Wand ... 42

Kapitel VIII: Journalist ... 43

Die Geschichte, die nicht erschien ... 44
Die Frühwarner ... 45
Die Ausbildung ... 46
Spielweisen ... 46
Der Preis ... 46
Im Spiel ... 47
Ausrüstung der Subklasse ... 48
Die anderen und wir ... 48
Beispielcharakter: Feder ... 48
Die Säule an der Wand ... 49

Kapitel IX: Cryptanalyst ... 50

Die Zahlenstation ... 51
Die Rechner ... 52
Die Ausbildung ... 52
Spielweisen ... 53
Der Preis ... 53
Im Spiel ... 54
Ausrüstung der Subklasse ... 55
Die anderen und wir ... 55
Beispielcharakter: Enigma ... 55
Die Säule an der Wand ... 56

Kapitel X: Antiquarian ... 57

Das Kirchenbuch ... 58
Die Bewahrer ... 59
Die Ausbildung ... 59
Spielweisen ... 60
Der Preis ... 60
Im Spiel ... 61
Ausrüstung der Subklasse ... 61
Die anderen und wir ... 62
Beispielcharakter: Folio-7 ... 62
Die Säule an der Wand ... 63

Kapitel XI: Paranormal Detective ... 64

Altona ... 65
Die Kellergänger ... 66
Die Ausbildung ... 66
Spielweisen ... 67
Der Preis ... 67
Im Spiel ... 68
Ausrüstung der Subklasse ... 68
Die anderen und wir ... 69
Beispielcharakter: Raven ... 69
Die Säule an der Wand ... 70

PROLOG
DER KELLER

Prolog: Der Keller

„Jeder Fall hat eine Tür, die man nicht öffnen sollte. Man öffnet sie trotzdem. Das ist der Beruf."
Kommissar Frank Möller, BKA, drei Tage vor seinem Verschwinden

Die Akte hatte sieben Vermisste, und keiner davon passte zum anderen. Ein Rentner aus Kassel, eine Studentin aus Göttingen, ein Busfahrer, eine Hebamme, zwei Kinder aus verschiedenen Familien, ein Priester im Ruhestand. Verschwunden innerhalb von vierzehn Monaten, in einem Umkreis von hundert Kilometern, ohne Abschiedsbrief, ohne Streit, ohne Spur. Die Soko hatte das BKA um Unterstützung gebeten, weil sie nicht mehr weiterwusste. Kein Muster, stand im letzten Bericht. Lena Kowalski las die Akte drei Wochen lang und fand eines.

Sie fand es nicht in den Aussagen, sondern in den Kalendern. Sie hatte sich von den Angehörigen die Terminkalender, die Handys und die Zettel vom Kühlschrank geben lassen und jeden Eintrag der letzten zwei Jahre in eine Tabelle übertragen, weil das die Arbeit war, die sonst niemand machen wollte. Alle sieben hatten in den Monaten vor ihrem Verschwinden einen Arzttermin gehabt. Nicht für sich selbst. Sie hatten jemanden begleitet: eine Nachbarin, einen Enkel, ein Gemeindemitglied, einen Kollegen, der nicht mehr Auto fahren durfte. Sieben verschiedene Patienten, sieben verschiedene Anlässe und immer dieselbe Adresse. Eine Praxis in einem alten Fachwerkhaus in Hann. Münden, die laut Kassenärztlicher Vereinigung seit 1994 geschlossen war.

„Zufall", sagte Frank Möller, als sie ihm die Tabelle zeigte. Er war zwanzig Jahre älter als sie, dreimal so skeptisch und der beste Ermittler, den sie kannte. „Kleinstadt. Da geht jeder zu jedem Arzt."

„Zu einem, den es seit dreißig Jahren nicht gibt?"

Er sah sich die Tabelle eine Weile an. Dann nahm er seine Jacke. „Einmal hinfahren", sagte er. „Dann ist es erledigt."

Das Fachwerkhaus stand in einer Gasse nicht weit von der Stelle, an der Werra und Fulda zusammenfließen. Die Fenster waren mit Brettern vernagelt, die Haustür verschlossen, und im Briefkasten klebte die Werbung eines Pizzadienstes, den es seit Jahren nicht mehr gab. Aber im Hinterhof führte eine schmale Treppe in den Keller, und am Fuß der Treppe stand eine Tür, die frisch gestrichen war. Grün. Mit einem Namensschild aus Messing, blank geputzt: *Dr. med. H. Sander. Sprechstunde nach Vereinbarung*.

Frank klopfte. Niemand antwortete. Er drückte die Klinke, und die Tür ging auf.

Dahinter lag ein Wartezimmer. Holzstühle an der Wand, ein Tisch mit Zeitschriften, eine Garderobe mit einem einzelnen Kleiderbügel, ein Kalender an der Wand, aufgeschlagen auf den März 1994. Die Zeitschriften stammten aus demselben Frühjahr, und keine war vergilbt. Alles sauber, alles ordentlich. Und alles sehr still. Lena erinnerte sich später vor allem an diese Stille. Man hörte den Verkehr draußen nicht mehr, man hörte den Wind nicht, man hörte nicht einmal den eigenen Atem. Es roch nach Desinfektionsmittel und nach etwas anderem, das sie erst Monate später einordnen konnte: nach Schnee.

Hinter dem Wartezimmer lag eine zweite Tür mit einer Scheibe aus Milchglas. Auf ihr stand: *Behandlungsraum. Bitte warten Sie, bis Sie aufgerufen werden.*

„Warte hier", sagte Frank.

„Nein", sagte Lena.

„Doch." Er lächelte, dieses müde Lächeln, das er für Zeugen hatte, die nicht zuhören wollten. „Einer muss draußen bleiben. Das ist die Regel. Wenn ich in zehn Minuten nicht zurück bin, rufst du an."

Er ging hinein. Die Tür schloss sich hinter ihm, leise, ohne dass jemand sie angefasst hatte. Durch das Milchglas sah Lena einen Schatten, der sich bewegte. Dann zwei.

Sie wartete zehn Minuten, wie er es gesagt hatte. Dann zwanzig, weil sie wusste, wie sehr er es hasste, wenn man ihn für unvorsichtig hielt. Dann öffnete sie die Tür. Dahinter lag ein leerer Kellerraum, feucht, mit nackten Backsteinwänden, ohne Möbel, ohne Fenster, ohne einen zweiten Ausgang. Auf dem Boden lag Franks Dienstausweis, aufgeklappt, als hätte er ihn gerade jemandem gezeigt.

Und im Wartezimmer hinter ihr hatte sich der Kalender umgeblättert. Auf den aktuellen Monat.

Sie rief an. Die Kollegen kamen, die Spurensicherung kam, die Hundestaffel kam. Die Hunde wollten nicht die Treppe hinunter. Man fand nichts: keine Spuren, keinen zweiten Ausgang, keinen Frank Möller. Die Praxis im Keller war, als die Kollegen eintrafen, ein leerer Lagerraum mit einer rostigen Tür, und das Namensschild aus Messing lag verbogen in einer Pfütze, als hätte es dort seit Jahren gelegen.

Man glaubte ihr nicht. Man glaubte ihr, dass sie etwas gesehen hatte, aber nicht, was. Man versetzte sie in eine Abteilung, die Statistiken erstellte. Man schickte sie zu einem Psychologen, der ihr sagte, Trauer könne seltsame Formen annehmen, und der ihr riet, den Keller nicht noch einmal aufzusuchen. Sie suchte ihn noch viermal auf. Die Tür blieb rostig.

Franks Tochter Nele rief sie im zweiten Monat an. Sie wollte wissen, ob ihr Vater etwas gesagt habe, bevor er hineinging. Lena erzählte ihr von der Regel. Nele schwieg lange und sagte dann, das sei typisch für ihn gewesen: Er habe immer gewollt, dass die anderen draußen bleiben. Lena legte auf und merkte erst danach, dass sie weinte, zum ersten Mal seit dem Keller.

Sechs Wochen später saß in ihrem Wohnzimmer eine Frau, die sie nicht hereingelassen hatte. Sie war um die sechzig, trug einen grauen Mantel und hatte sich in Lenas Küche einen Tee gekocht. Auf dem Tisch lag eine graue Akte. Auf dem Deckel stand eine Nummer und darunter ein Name: *Sander, H.*

„Wir suchen ihn seit 1994“, sagte die Frau. „Vor Ihrem Kollegen sind sieben Menschen verschwunden, die mit Sander zu tun hatten, und vermutlich mehr, von denen wir nichts wissen. Sie sind die Erste, die seine Tür gesehen hat und noch hier ist. Wollen Sie wissen, was hinter ihr liegt?“

Lena Kowalski sah auf die Akte. Sie dachte an Franks Lächeln, an die Regel und an die zwanzig Minuten, die sie gewartet hatte. Dann sagte sie das, was jeder sagt, der in diesem Zweig anfängt.

„Ja.“

O.D.I.N. / ERMITTLUNGSZWEIG / GRAUE AKTE

Vorgang: SANDER, H. Eröffnet 1994.

Fäden: 7 Vermisste (2024 bis 2025). 1 Vermisster (MÖLLER, F., BKA).

Neu zugeordnet an: KOWALSKI, L. / Codename RAVEN

Vermerk: Die Ermittlerin hat die Tür gesehen und ist zurückgekommen. Bisher die Einzige.

Status: offen.

Kapitel I.
DIE SPURENLESER ENTSTEHEN

Akte Null

„Ich habe zwanzig Jahre lang Mörder gesucht. In Solberg habe ich zum ersten Mal einen Tatort gesehen, an dem das Verbrechen noch nicht begangen war."
Kriminalinspektor Viktor Hallström, 1947

Die erste Akte des Ermittlungszweigs ist älter als O.D.I.N. Sie wurde am 4. Dezember 1938 von einem schwedischen Kriminalinspektor namens **Viktor Hallström** angelegt, den man aus Stockholm an den Solbergsee geschickt hatte. In einem Sanatorium für nervenkranke Kinder waren in einer einzigen Nacht neunzehn Erwachsene verschwunden, Ärzte, Pfleger und Wachleute, und die einunddreißig Kinder, die dort lebten, saßen seit dem Morgen im Speisesaal auf dem Boden, in einem Kreis, und sangen. Der Landpolizist des Bezirks hatte in Stockholm angerufen, weil er nicht wusste, ob das ein Verbrechen war. Hallström wusste es auch nicht. Er fuhr trotzdem.

Er kam am Abend des 4. Dezember an. Die Kinder sangen noch. Er fand das Protokoll der Apothekerin des Dorfes, die seit dem Morgen des 3. Dezember als einzige Wache bei ihnen saß, auch nachts, zwölf Seiten in einer ordentlichen Schrift. Ihr Name ist nicht überliefert. Er fand die Mäntel der Verschwundenen an den Haken und ihre Autos im Hof. Er fand im Speisesaal einunddreißig Stühle, die in einem Kreis standen, obwohl sich niemand erinnerte, sie so gestellt zu haben, und die Kinder saßen nicht darauf, sondern davor. Er fand an der Wand des Saals, unter der Tapete, Kreise aus Bleistift, die jemand vor Jahrzehnten gezeichnet haben musste, als das Haus noch ein Gutshof war. Und er fand keine Erklärung.

Am Mittag des 5. Dezember hörten die Kinder auf zu singen, alle gleichzeitig, mitten im Ton. In der Nacht zum 9. Dezember waren sie fort. Der Wachtmeister am Tor hatte nichts gesehen, und wer sie geholt hat, steht auch in Akte Null nicht.

Hallströms Vorgesetzte schlossen den Fall nach drei Monaten. Hallström nicht. Er nahm die Akte mit nach Hause, und neun Jahre lang ergänzte er sie: mit Zeitungsausschnitten, Zeugenaussagen, Briefen von Polizisten aus anderen Ländern, die ähnliche Nächte erlebt hatten und niemanden fanden, der ihnen zuhörte. Als 1947 zum ersten Mal ein Schreiben mit dem Kürzel O.D.I.N. auf seinem Schreibtisch lag, war Hallström der Einzige in Europa, der eine vollständige Liste aller ungeklärten Ereignisse seit 1938 besaß. Man bot ihm eine Stelle an. Er brachte die Akte mit.

Im Ermittlungszweig heißt sie bis heute **Akte Null**. Sie ist die älteste Akte, die nie geschlossen wurde.

Die Registratur

1948 gründete Hallström in Stockholm die **Registratur**, den Vorläufer des Ermittlungszweigs. Ihre Aufgabe war einfach und unmöglich: jedes ungeklärte Ereignis in Europa zu sammeln, das mit Rissen, Kristallen oder Psionen zu tun haben könnte, und darin Muster zu finden. Hallström arbeitete mit zwei Sekretärinnen, einem Übersetzer und einer Wand voller Karten, in drei Zimmern über einem Tabakladen, die offiziell eine Versicherungsagentur waren.

Er erfand in diesen Jahren das System, das bis heute für ganz O.D.I.N. gilt: die **Aktenfarben**. Eine Graue Akte für einen Verdacht, eine Rote für eine bestätigte Bedrohung, eine Schwarze für das, worüber man nicht spricht. Die Weiße Akte kam erst später dazu, und sie hat eine eigene Geschichte. Und er erfand die Regel, die jeder Investigator bis heute lernt: *Bevor eine Rote Akte entsteht, gibt es fast immer eine Graue. Man muss sie nur rechtzeitig lesen.*

Die ersten Mitarbeiter

Hallström suchte nicht nur Polizisten. Er suchte Menschen, die an einer Stelle hängen geblieben waren, an der andere weitergegangen wären. 1949 holte er einen Bibliothekar aus Uppsala, der für ihn alte Handschriften nach Kreisen durchsuchte, den ersten **Folio**. 1950 kam **Greta Sundqvist**, eine Mathematikerin, die im Krieg Funksprüche entschlüsselt hatte. 1952 bat er **Dr. Karin Ek**, eine junge Psychiaterin aus Uppsala, sich die Protokolle der Kinder von Solberg anzusehen. Und im Winter 1938 hatte ihm eine alte Frau in einem Dorf am

Solbergsee gezeigt, wie man Salz streut. Er hat sie nie angestellt. Er hat sie bis zu ihrem Tod jedes Jahr besucht und danach ihre Familie.

Auf diese Menschen berufen sich heute die fünf Subklassen des Zweigs: die Antiquarians auf Folio, die Cryptanalysts auf Sundqvist, die Profiler auf Ek, die Paranormal Detectives auf Hallström selbst und auf die Salzfrau. Die Journalists kamen später, 1963, mit einem Reporter, der eine Geschichte nicht veröffentlichte. Ihre Kapitel ab Kapitel VII erzählen, wie es dazu kam.

Die Wand

Jeder Hort von O.D.I.N. hat eine Wand. Sie gehört dem Ermittlungszweig. Auf ihr hängen Karten, Fotos, Zeitungsausschnitte und Notizzettel, verbunden mit roten Fäden, und jeder Investigator im Hort arbeitet an ihr. Die Wand war Hallströms Idee: Er glaubte, dass Muster nicht in Akten entstehen, sondern im Raum dazwischen, wenn man sie nebeneinanderhängt und lange genug ansieht.

Die Wände der Horte sind die geheimsten Orte bei O.D.I.N., geheimer als die Kristallarchive. Wer eine Wand sieht, sieht, was der Ermittlungszweig vermutet. Und manches, was der Ermittlungszweig vermutet, sollte niemand anders wissen, nicht einmal der Rat.

Die Fälle

Die Geschichte des Ermittlungszweigs ist eine Geschichte von Fällen.

- **1953, Kiruna.** Die Registratur hatte über die Grube bei Kiruna sechs Monate vorher eine Graue Akte angelegt, wegen verschwundener Hunde in der Umgebung. Hallström las sie und legte sie zur Seite. Im Februar kamen elf Soldaten und ein Thaumaturg nicht aus dem Stollen zurück. Seitdem darf der Ermittlungszweig Graue Akten direkt an den Rat schicken, und seitdem gibt es die **Weiße Akte**: Nichts Merkwürdiges wird mehr abgelegt, ohne dass es jemand gelesen hat.
- **1961, Das Schleierprotokoll.** Die Registratur wurde zum Ermittlungszweig. Hallström bekam einen Sitz neben dem Rat, nicht darin. Er soll gesagt haben, das sei ihm lieber: So könne er ihn beobachten.
- **1971, Die Kaskade.** Investigators rekonstruierten die Nacht in Wales Minute für Minute. Die Stimmen in der Halle verstummten um 22:10 Uhr. Ihr Bericht zeigt außerdem, dass Kantor in den Wochen vor der Kaskade Briefe an eine Adresse in Schweden geschrieben hat. Der Empfänger wurde nie ermittelt.
- **1977, Nordlicht.** Der Ermittlungszweig öffnete eine Schwarze Akte. Sie ist die einzige Schwarze Akte, die nicht beim Rat liegt, sondern in der Registratur in Stockholm, weil Hallström es so wollte. Die Uhren im Stützpunkt waren um 22:10 Uhr stehen geblieben. Hallström war der Erste, der die beiden Uhrzeiten nebeneinanderlegte.
- **1989, Elster.** Der Ermittlungszweig führte die Untersuchung des Verrats. Er fand heraus, wie Elster an die Liste kam. Er fand nie heraus, an wen sie ging. Der Abschlussbericht endet mit einem Satz, den der Rat schwärzen ließ.
- **2011, Die Häufung.** Die Grauen Akten verdoppelten sich in einem Jahr. Seitdem arbeitet der Ermittlungszweig mehr als jeder andere, und er findet Muster, die ihm nicht gefallen.

Aus Hallströms Notizbüchern

„Ein Ermittler schreibt nicht auf, was er weiß. Er schreibt auf, was er noch nicht versteht."
Viktor Hallström, 1949

Hallström hinterließ 61 Notizbücher, schwarzes Wachstuch, alle gleich, von 1938 bis 1985. Sie liegen in der Registratur neben Akte Null. Jeder neue Investigator bekommt die folgenden Einträge zu lesen, bevor er zum ersten Mal an einer Wand arbeitet.

5. DEZEMBER 1938, SOLBERG

Einunddreißig Stühle im Kreis. Die Apothekerin schwört, sie habe sie nicht so gestellt. Die Kinder sagen, jemand habe gerufen, und die Stühle seien nicht für sie gewesen. Heute Mittag haben sie aufgehört zu singen. Niemand lügt. Das ist das Schlimmste an diesem Fall.

12. MÄRZ 1953, STOCKHOLM

Kiruna. Elf Soldaten, ein Thaumaturg. Die Graue Akte lag seit sechs Monaten in meinem Schrank. Verschwundene Hunde. Ich habe sie gelesen und zur Seite gelegt. Ich werde nie wieder eine Akte zur Seite legen, ohne sie ein zweites Mal zu lesen. Ab morgen bekommt jede Merkwürdigkeit eine Akte. Eine weiße.

20. OKTOBER 1971, STOCKHOLM

Kantor hat vor der Kaskade Briefe nach Schweden geschrieben. An eine Adresse, die es nicht gibt, in dem Viertel, in dem ich wohne. Ich bin heute daran vorbeigegangen. Das Haus steht. Die Nummer fehlt.

16. FEBRUAR 1977, STOCKHOLM

Nordlicht. Die Uhren stehen auf zehn nach zehn. In Wales war es auch zehn nach zehn. Ich habe den Bericht aus Wales dreimal gelesen. Ich habe ihn nicht zur Seite gelegt.

LETZTER EINTRAG, 1985

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

Hallström

Viktor Hallström leitete den Ermittlungszweig bis 1979. Er übergab ihn an einem Montagmorgen, ohne Feier, an eine Nachfolgerin, die er selbst ausgesucht hatte, und ging nach Hause zu seiner eigenen Wand, die er im Arbeitszimmer seiner Wohnung aufgehängt hatte, gegen jede Regel des Zweigs. Er starb 1985 in Stockholm, vierundachtzig Jahre alt, an seinem Schreibtisch, auf dem Akte Null lag. Man fand ihn mit einem roten Faden in der Hand, den er offenbar gerade an die Wand hängen wollte. Wohin, weiß niemand.

Die Revision holte die Wand aus seiner Wohnung noch am selben Morgen ab, Faden für Faden nummeriert, und brachte sie in die Registratur. Es fehlte nichts, sagt das Protokoll. Die drei Investigators, die die Wand vorher gesehen hatten, sagen etwas anderes. Der Faden aus seiner Hand liegt heute in einem Umschlag in Akte Null, und daneben ein Zettel in seiner Handschrift, drei Worte:

Nicht nach außen.

Die Investigators streiten seit vierzig Jahren darüber, was er damit meinte. Die meisten glauben, er habe einen Hinweis gefunden, der nicht aus der Welt kam, sondern aus O.D.I.N. selbst. Einige glauben, er habe es als Befehl gemeint: Was er gefunden hat, darf den Zweig nicht verlassen.

Nach Hallström

Seine Nachfolger nannten sich wie er **Registrator**, und sie führten den Zweig, wie er ihn gebaut hatte: mit Papier, Geduld und einer Wand. In den Achtzigern kamen die ersten Computer in die Registratur. Die Cryptanalysts liebten sie, die Antiquarians misstrauten ihnen, und Hallström hat sich bis zuletzt geweigert, einen anzufassen. Nach dem Verrat von 1989 wurde die Revision verdreifacht, und der Zweig bekam zum ersten Mal Feinde im eigenen Haus.

1994 meldete eine Nachbarin in Hann. Münden, der alte Landarzt aus dem Fachwerkhaus sei in seinen Keller gegangen und nicht wieder heraufgekommen. Die Polizei fand einen leeren Keller. Die Registratur legte eine Graue Akte an, weil der Arzt, Dr. H. Sander, seit 1958 in der Stadt praktiziert hatte und in keinem Melderegister vor 1958 stand. Die Akte lag einunddreißig Jahre im Schrank. Niemand legte sie zur Seite. Es gab nur nichts, was man hätte hinzufügen können.

Die Häufung

Seit 2011 kommen die Akten schneller, als die Registratur sie lesen kann, und es werden nicht weniger. Weiße Akten stapeln sich in jedem Hort, und die Kadetten, die sie lesen sollen, sind jünger als je zuvor. Die Wand in Stockholm musste zweimal in einen größeren Raum umziehen, und beim zweiten Umzug stellte ein Investigator fest, dass sie ohne einen einzigen neuen Faden anders aussah als vorher, als hätten sich die Karten im Transport neu geordnet.

Der Ermittlungszweig ist heute größer, schneller und müder als zu Hallströms Zeiten. Seine Investigators finden mehr, als sie prüfen können. Im Frühjahr 2025 sah eine Kommissarin des BKA eine grüne Tür in einem Keller in Hann. Münden. Seit diesem Tag liegt die Akte Sander nicht mehr im Schrank.

CHRONIK DES ERMITTLUNGSZWEIGS, FREIGABE AGENT

1938: Hallström in Solberg. Akte Null.

1948: Gründung der Registratur in Stockholm. Die Aktenfarben.

1953: Kiruna. Die Weiße Akte. Graue Akten gehen seitdem direkt an den Rat.

1961: Die Registratur wird zum Ermittlungszweig.

1971: Rekonstruktion der Kaskade. Kantors Briefe nach Schweden.

1977: Nordlicht. Die Schwarze Akte in Stockholm.

1979: Hallström übergibt den Zweig.

1985: Hallströms Tod. Der letzte Faden.

1989: Untersuchung Elster. Die Revision wird verdreifacht.

1994: Graue Akte „Sander, H.“

2011: Die Häufung. Graue Akten verdoppeln sich.

2025: Hann. Münden. Die grüne Tür.

Kapitel II.
DAS MUSTER

O.D.I.N. aus Sicht der Spurenleser

„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, an jeder Wand zitiert

Investigators sehen O.D.I.N. anders als alle anderen Zweige, weil sie die Einzigen sind, die das Ganze sehen. Ein Soldier kennt seinen Trupp, ein Agent seine Legende, ein Scientist sein Labor. Ein Investigator kennt die Akten, und die Akten führen durch alle Zweige, durch alle Horte, durch alle Jahrzehnte. Wer lange genug liest, sieht, wie die Teile zusammenhängen.

Das macht Investigators wertvoll und gefürchtet. Sie finden Kulte, bevor sie zuschlagen, Sammler, bevor sie kaufen, Risse, bevor sie aufgehen. Aber sie finden auch Fehler: in Einsätzen, in Berichten, in Entscheidungen des Rates. Und sie finden Lücken. Akten, die fehlen. Einträge, die geschwärzt sind. Fäden, die nach innen führen statt nach außen.

Die Aktenfarben

Hallströms System gilt bis heute für ganz O.D.I.N. Jeder Einsatz beginnt mit einer Akte, und die Farbe der Akte sagt, wie ernst es ist. Das Grundregelwerk beschreibt die vier Farben aus der Sicht einer Zelle. Für den Ermittlungszweig ist wichtiger, wer eine Akte führt, denn wer sie führt, bestimmt, wer sie lesen darf.

Farbe	Bedeutung	Wer sie führt
Weiß	Beobachtung. Etwas ist merkwürdig, aber nicht gefährlich. Einsätze dieser Art dienen oft der Ausbildung.	Der Ermittlungszweig, gelesen von Kadetten
Grau	Ermittlung. Die Lage ist unklar, es gibt Hinweise, aber keine Gewissheit. Die meisten Einsätze beginnen grau.	Der Ermittlungszweig
Rot	Sofortiges Eingreifen. Menschenleben oder die Stabilität der Realität sind unmittelbar bedroht.	Der Führungsoffizier
Schwarz	Offiziell nicht existent. Der Rat hat den Vorgang übernommen.	Der Rat, mit einer Ausnahme in Stockholm

Die meisten Weißen Akten bleiben weiß. Ein Kalb mit zwei Köpfen, ein Radio, das nachts ein Kinderlied spielt, eine Kirchturmuhr, die jeden Abend um dieselbe Zeit stehen bleibt. Ein Kadett liest sie, prüft sie und legt sie ab, und in neun von zehn Fällen ist nichts dahinter. Der zehnte ist der Grund, warum es Weiße Akten gibt.

Wie eine Akte die Farbe wechselt

Eine Akte wird grau, wenn ein Investigator zwei Hinweise findet, die zueinander passen und zu nichts anderem. Sie wird rot, wenn der Führungsoffizier entscheidet, dass jemand in Gefahr ist, und das geschieht meist in einer Nacht, in der der Investigator, der sie grau gemacht hat, nicht schlafen kann. Und sie wird schwarz, wenn der Rat sie abholt. Niemand im Zweig hat je gesehen, wie das geschieht. Die Akte liegt am Abend im Schrank und am Morgen nicht mehr, und im Verzeichnis steht eine neue Nummer mit einem Kürzel.

Akten können auch den umgekehrten Weg gehen. Eine Rote Akte, die geschlossen wird, geht zurück an den Ermittlungszweig, der sie grau ablegt, weil fast jeder geschlossene Fall eine Frage hinterlässt. So wird aus einer Nacht mit Toten eine Akte, die jemand in zehn Jahren wieder liest.

Die Revision

Im Ermittlungszweig gibt es eine Abteilung, über die die anderen Zweige ungern sprechen: die **Revision**. Sie untersucht O.D.I.N. selbst. Fehlgeschlagene Einsätze, verschwundene Kristalle, Agenten, die nicht zurückkamen. Nach 1989 wurde sie verdreifacht. Sie hat Elsters Weg rekonstruiert, sie hat Asklepios geprüft, und sie prüft jedes Jahr, ob die Abschriften des Kristallbuchs im Kollegium übereinstimmen.

Die Revision berichtet an den Rat, und nur an ihn. Manche Investigators glauben, dass sie deshalb nie alles finden darf. Andere glauben, dass sie mehr findet, als sie berichtet. Und einige haben bemerkt, dass Akten, die bei der Revision angefragt werden, manchmal dünner zurückkommen, als sie hingegangen sind.

Die Registratur heute

Die Registratur in Stockholm existiert noch. Sie ist heute das Zentralarchiv des Ermittlungszweigs, in einem unauffälligen Bürogebäude in der Nähe des Hauptbahnhofs, mit vier Kellergeschossen voller Akten. Akte Null liegt im untersten, in einem Stahlschrank mit zwei Schlössern. Den einen Schlüssel hat die Registratorin. Wo der andere ist, weiß niemand. Hallström hat ihn nie zurückgegeben.

Jeder Investigator besucht die Registratur mindestens einmal in seiner Laufbahn, um Akte Null zu lesen. Das ist Tradition. Er darf eine Stunde bleiben und sich Notizen machen. Die meisten verlassen den Raum schweigend. Manche kommen Jahre später wieder, um nachzusehen, ob sich etwas verändert hat. Das hat es. Akte Null wird ergänzt, von Investigators aus ganz Europa, jedes Mal, wenn jemand einen Faden findet, der nach Solberg führt.

Die Registratorin

Der Ermittlungszweig wird bis heute von Stockholm aus geführt, und wer ihn führt, trägt Hallströms alten Titel. Die jetzige **Registratorin** ist seit elf Jahren im Amt, Anfang sechzig, mit einem grauen Mantel, den sie auch im Büro nicht auszieht. Sie ist die Einzige im Zweig, die jeden Investigator mit Klarnamen kennt, und die Einzige, die sich angewöhnt hat, in fremden Küchen Tee zu kochen. Sie rekrutiert selten selbst. Wenn sie es tut, dann weil ein Fall sie interessiert, und die Investigators, die sie geholt hat, sind im Zweig daran zu erkennen, dass man ihnen etwas mehr zutraut und etwas genauer zusieht.

Die ungeschriebenen Regeln

- **Einer bleibt draußen.** Bei jeder Tür, von der man nicht weiß, was dahinter ist. Die Soldiers haben seit Nordlicht die Regel der zwei Trupps. Seit Hann. Münden gilt ihre kleine Schwester auch für Investigators, die vorher dachten, so etwas sei nur für Soldiers gemacht.
- **Schreib die Frage auf, bevor du die Antwort suchst.** Sonst findest du die Antwort, die du willst.
- **Kein Faden ohne zwei Enden.** Ein Hinweis, der nur zu einer Stelle führt, ist ein Zufall. Einer, der zu zweien führt, ist ein Muster.
- **Die Wand bleibt im Hort.** Keine Fotos, keine Kopien, keine Skizzen nach draußen.
- **Lies Akte Null.** Einmal. Und dann lies sie noch einmal, zehn Jahre später.
- **Wenn ein Faden nach innen führt, zieh nicht allein daran.**

GERÜCHTE VON DER WAND (W6)

1: Hallström hat den zweiten Schlüssel zum Stahlschrank von Akte Null jemandem gegeben. Es war kein Investigator.

2: Der geschwärzte letzte Satz im Bericht über Elster ist ein Name. Er gehört einem Mitglied des Rates.

3: In jeder Wand in jedem Hort gibt es einen Faden, den niemand aufgehängt hat.

4: Die Registratur hat eine Akte über jeden Agenten bei O.D.I.N. Auch über dich. Sie ist grau.

5: Die Kreise auf der Karte der Kittel und die Kreise an den Wänden sind dieselben. Man muss sie nur übereinanderlegen.

6: Frank Möller, der in Hann. Münden verschwand, hat vor zwei Monaten eine Postkarte an seine Tochter geschrieben. Sie war auf 1994 datiert.

Leben mit dem Muster

Die Ausbildung

Investigators kommen fast alle mit Berufserfahrung: Polizisten, Journalisten, Historiker, Psychologen, Programmierer, Archivare. Das Ermittlungshandwerk bringen sie mit. Was der Zweig ihnen beibringt, ist, wie man ermittelt, wenn der Täter kein Mensch ist, wenn der Tatort sich verändert und wenn die Zeugen im Schlaf singen.

Die Ausbildung dauert fünf Monate, zur Hälfte in Stockholm, zur Hälfte an echten Akten. Neue Investigators beginnen mit Weißen Akten, einem Stapel pro Woche, und lesen danach alte Graue Akten, rekonstruieren sie, suchen die Fehler, die damals gemacht wurden. Die Ausbilder sagen, man lerne nirgends so viel wie aus einer Akte, die zu spät gelesen

wurde. Die erste, die jeder Rekrut bekommt, ist die über die verschwundenen Hunde von Kiruna.

Zwischen den Einsätzen

Die meisten Investigators verbringen ihre Zeit an der Wand und in den Akten. Sie lesen Zeitungen aus ganz Europa, verfolgen Polizeimeldungen, gehen alte Fälle durch. Viele arbeiten nebenbei in ihrem alten Beruf, als Journalist, Dozent oder Buchhändler, weil das eine gute Tarnung ist und weil es ihnen hilft, den Kontakt zur Welt nicht zu verlieren.

Codenamen

Investigators bekommen ihren Codenamen von der Registratur, und die Registratur nimmt ihn fast immer aus der ersten Akte, die ein Rekrut geschlossen oder geöffnet hat: ein Wort aus einer Zeugenaussage, ein Tier, das am Tatort war, ein Gegenstand, der nicht dorthin gehörte. Wer seinen Codenamen verstehen will, muss nur seine erste Akte noch einmal lesen. Die meisten tun es nie. Ein einziger Codename wird vererbt, und die Antiquarians wachen darüber: Folio.

Die Wand zu Hause

Die Regel sagt, dass die Wand im Hort bleibt. Die meisten Investigators halten sich daran. Aber in vielen Wohnungen hängt hinter einer Schranktür, unter einem Bild oder auf der Rückseite eines Regals eine kleine Wand: drei Fotos, zwei Fäden, eine Frage. Hallström hatte eine, die ein ganzes Arbeitszimmer füllte. Die Registratur weiß davon und sagt nichts, solange die Wand zu Hause nicht größer wird als die im Hort. Wenn sie es wird, bekommt der Investigator Besuch von einem Kollegen, der ihn freundlich fragt, wie er schläft.

Der Preis

Investigators zahlen mit ihrer Ruhe. Wer gelernt hat, Muster zu sehen, sieht sie überall: in Nachrichten, in Gesprächen, in der Anordnung der Tassen auf einem Küchentisch. Manche davon sind echt. Manche nicht. Und irgendwann fällt es schwer, den Unterschied zu erkennen. Der Ermittlungszweig hat dafür ein Wort, das niemand gern hört: **Verdacht**. Kapitel IV erklärt, was er im Spiel bedeutet.

Kapitel III.
DIE ANDEREN ZWEIGE

Die Spurenleser und die anderen

„Wir arbeiten mit allen Zweigen. Wir haben über alle Zweige eine Akte. Beides hängt zusammen.“
Investigator, Codename Spiegelbild

Der Ermittlungszweig ist der einzige Zweig, der mit allen anderen gleich eng zusammenarbeitet. Kein Einsatz beginnt ohne eine Akte, und fast jede Graue Akte hat ein Investigator zuerst gelesen. Die anderen Zweige wissen das und schätzen es. Sie wissen auch, dass die Revision zum Ermittlungszweig gehört, und das schätzen sie weniger.

Der Operative Zweig: Agent

„Der Agent lügt dem Zeugen etwas vor, damit er redet. Ich höre zu, was er dann sagt. Wir sind ein gutes Paar, solange er mich nicht auch anlügt.“
Investigator, Codename Raven

Wie die Spurenleser die Agenten sehen: mit professionellem Misstrauen. Ein Agent kann einen Zeugen zum Reden bringen, aber er kann ihn auch dazu bringen, das Falsche zu sagen. Man weiß nie, ob er alles erzählt, was er gehört hat. Journalists unter den Investigators kennen die Methoden der Agenten gut, manche zu gut.

Wie die Schatten die Spurenleser sehen: als die, die man nicht belügen sollte. Investigators finden Muster, und Lügen hinterlassen Muster. Die besten Agenten arbeiten gern mit Investigators zusammen, die schlechtesten meiden sie. Seit der Untersuchung zu Elster trauen viele Agenten der Revision nicht über den Weg.

Der Taktische Zweig: Soldier

„Der Soldier sieht einen Gegner. Ich sehe einen Menschen, der vor drei Tagen noch Busfahrer war. Wir brauchen beide Blicke.“
Investigator, Codename Raven

Wie die Spurenleser die Soldiers sehen: als Schutz an Tatorten, die noch nicht leer sind. Und als Menschen, die man bremsen muss, bevor sie einen Zeugen erschießen. Seit Hann. Münden weiß jeder im Zweig, warum einer draußen bleiben muss.

Wie der Hammer die Spurenleser sieht: als die, die sagen, wohin es geht. Ein Soldier ohne Investigator stürmt oft den falschen Keller. Viele Soldiers bewundern die Geduld der Ermittler, auch wenn sie selbst nie so arbeiten könnten.

Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

„Die Scientistin sagt, das Blut am Tatort ist drei Tage alt. Ich sage, der Zeuge lügt. Zusammen wissen wir, dass es kein Mord war, sondern etwas Schlimmeres.“
Investigator, Codename Raven

Wie die Spurenleser die Kittel sehen: als die besten Partner am Tatort. Forensik, Laboranalysen, Spuren, die kein Mensch sieht. Viele Investigators haben ihre besten Fälle mit einem Kittel gelöst. Und die Revision kennt den Zweig besser als jeden anderen: Asklepios hat in Stockholm einen eigenen Schrank.

Wie die Kittel die Spurenleser sehen: als Verwandte im Geiste. Beide Zweige suchen nach Wahrheit, nur mit anderen Werkzeugen. Die Kittel liefern Befunde, die Spurenleser machen daraus Beweise. Astrobiologen und Paranormal Detectives treffen sich oft an denselben Orten und manchmal an denselben Leichen.

Der Psionik-Kern: Psion

„Sie liest seine Gedanken. Ich lese seine Akte. Am Ende wissen wir beide, dass er lügt, aber nur ich kann es beweisen.“
Profiler, Codename Spiegelbild

Wie die Spurenleser die Psionen sehen: als Abkürzung, der man nicht ganz traut. Investigators arbeiten mit Beweisen, und ein gelesener Gedanke ist kein Beweis. Die besten Zellen nutzen Psionen, um schneller zur richtigen Spur zu kommen, und Investigators, um sie zu belegen. Und mehr als ein Investigator hat versucht herauszufinden, woher die Psionen eigentlich kommen. Die Akten dazu sind dünn. Auffällig dünn.

Wie der Chor die Spurenleser sieht: als natürliche Partner. Investigators und Psionen suchen dasselbe: das, was jemand verbergen will. Profiler und Telepathen arbeiten oft so eng zusammen, dass man im Hort über sie Witze macht. Aber Investigators stellen Fragen, die Psionen nicht beantworten können, über ihre Kindheit, ihre Eltern und die Narbe hinter dem Ohr, und manche Psionen gehen ihnen deshalb aus dem Weg.

Der Arkane Zweig: Thaumaturg

„Der Thaumaturg sagt, der Kreis am Tatort ist eine Anrufung. Ich sage, jemand hat ihn mit Kreide gezogen und dabei links angefangen. Zusammen kommen wir weiter."
Investigator, Codename Raven

Wie die Spurenleser das Kollegium sehen: als Experten, die man an jedem okkulten Tatort braucht und bei jeder Zeugenbefragung besser draußen lässt. Und als den Zweig mit den meisten Geheimnissen. Die Revision prüft jedes Jahr das Kristallbuch, und jedes Jahr gibt es Einträge, die unter „Fundort" nur ein Kürzel tragen. Die Revision schreibt es in ihren Bericht. Der Bericht kommt nie zurück.

Wie das Kollegium die Spurenleser sieht: als natürliche Verbündete. Beide Zweige lesen Zeichen, die andere übersehen. Antiquarians genießen im Kollegium eine Achtung, die sonst nur Magistern zusteht. Einige von ihnen haben die Schwarze Bibliothek gesehen.

Die Subklassen untereinander

Subklasse	Ruf im Zweig
Profiler	Die Seelenleser. Man redet nicht gern mit ihnen, weil sie mehr hören, als man sagt.
Journalist	Die Außenseiter. Sie kennen mehr Menschen außerhalb von O.D.I.N. als innerhalb.
Cryptanalyst	Die Nachtschicht. Sie finden in Datenbergen, was andere in Wochen nicht finden.
Antiquarian	Die Bewahrer. Sie lesen, was vor tausend Jahren geschrieben wurde, und wissen, warum es jetzt wichtig ist.
Paranormal Detective	Die Kellergänger. Sie gehen dorthin, wo die anderen Zweige ihre Toten zählen.

Ein Tatort, drei Blicke

Raven, die Paranormal Detective, stand mit Echo, der Telepathin, und Folio, dem Thaumaturgisten, in einer Wohnung in Hamburg, in der ein Mann seit drei Tagen verschwunden war. Die Tür war von innen verriegelt, die Kette vorgelegt, die Fenster geschlossen.

„Kein Einbruch", sagte Raven. „Keine Kampfspuren. Der Kaffee in der Maschine ist drei Tage alt. Er hat ihn gekocht und nicht getrunken."

„Hier war jemand", sagte Echo. „Nicht er. Ein Gedanke, der hängen geblieben ist. Wie ein Geruch."

„Was für ein Gedanke?"

Echo schloss die Augen. „Warten. Nur warten. Sehr lange."

Folio kniete neben dem Sofa und fuhr mit dem Finger über den Teppich. „Hier war ein Kreis", sagte er. „Mit Salz gezogen und danach weggesaugt. Man sieht noch die Körner in den Fasern." Er hob eines auf, legte es auf die Zunge und verzog das Gesicht. „Kein Speisesalz. Das hat jemand geweiht, der wusste, was er tut. Oder der es gelernt hat, ohne es zu verstehen."

„Um etwas draußen zu halten?"

„Oder um etwas drinnen zu halten." Folio stand auf, und seine Knie knackten. „Ein Kreis hat zwei Seiten. Die Leute vergessen das immer."

Raven nickte. Sie ging in die Küche, nahm den Kalender von der Wand und blätterte zurück. An einem Dienstag vor drei Wochen stand ein Termin, in kleiner Schrift, mit Kugelschreiber: *Frau Petersen, Dr. Sander. Begleiten.*

Sie blieb sehr lange stehen, und keiner der beiden anderen fragte, warum. Dann nahm sie ihr Notizbuch heraus und schrieb die Adresse auf, die daneben stand. Eine neue. Nicht in Hann. Münden. In Hamburg-Altona.

„Wer ist Frau Petersen?", fragte Echo, die gesehen hatte, was Raven dachte, und es nicht verstanden hatte.

„Die Nachbarin von oben. Neunzig Jahre alt. Er hat sie zum Arzt gebracht, weil sie nicht mehr allein die Treppe runterkommt." Raven klappte das Notizbuch zu. „Sie ist noch da. Er nicht."

„Wir brauchen einen Soldier", sagte sie nach einer Weile. „Und diesmal bleibe ich draußen."

Kapitel IV. SPIELMECHANIKEN

Die fünf Blicke

„Jeder von uns sieht dasselbe Zimmer. Jeder von uns sieht etwas anderes darin. Zusammen sehen wir, was passiert ist.“
Ausbilderin, Registratur Stockholm

Dieses Kapitel fasst alles zusammen, was du brauchst, um einen Investigator zu erschaffen und wachsen zu lassen. Jede der fünf Subklassen hat in diesem Buch ein eigenes Kapitel mit ihrer Geschichte, ihren Spielweisen, einem Beispielcharakter und ihrer Säule an der Wand.

Subklasse	Schwerpunkt	Boni
Profiler (VII)	Menschen, Lügen, Täterprofile	+2 WE, +1 IN
Journalist (VIII)	Quellen, Zugang, Öffentlichkeit	+2 CH, +1 IN
Cryptanalyst (IX)	Codes, Daten, Muster	+2 IN, +1 GE
Antiquarian (X)	Artefakte, alte Schriften, Geschichte	+2 IN, +1 WE
Paranormal Detective (XI)	Tatorte, Geister, Schutz	+2 WE, +1 WK

Einen Investigator erschaffen

Investigators werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. Ihre Kernfertigkeiten sind Ermittlung, Wahrnehmung und Menschenkenntnis, je +1, und jeder Investigator beginnt mit der Grundausrüstung des Zweigs: Forensik-Kit, tragbarer Scanner, Kommunikationsgerät mit Aufzeichnung, Multifunktionswerkzeug, Notizbuch und Taschenlampe mit UV-Funktion. Zusätzlich beginnt jeder Investigator mit einer **offenen Akte**, die Kapitel V beschreibt. Überlege dir außerdem, welcher Fall dich zu O.D.I.N. gebracht hat.

Schneller geht es mit dem Charaktergenerator unter odin-rpg.pages.dev/generator/. Er führt dich Frage für Frage durch die Erschaffung, kennt alle fünf Subklassen dieses Buches mit ihren Hintergründen und erstellt am Ende den Klassenbogen als PDF.

Ein Tipp zu den Attributen: Spuren, Akten und Codes laufen über Intelligenz, Menschen und Tatorte über Weisheit. Journalists leben von Charisma. Vergiss die Willenskraft nicht, denn Investigators stehen öfter als andere vor Dingen, die man nicht ansehen sollte, und Grauen-Proben laufen über WK. Und denk an deine Lebenspunkte: Ein Investigator mit KO 2 und Zähigkeit 2 hält zwei gute Treffer aus, nicht drei.

Der erste Fall

W6	Der Fall, der dich zu O.D.I.N. brachte
1	**Sieben Vermisste,** die nichts gemeinsam hatten, außer einem Arzt, den es nicht gibt.
2	**Ein Artikel,** den du nie veröffentlichen durftest. Deine Chefredaktion hat einen Anruf bekommen.
3	**Ein Code** in einem alten Brief, der sich als Koordinaten entpuppte. Am Ort war ein Loch in der Erde.
4	**Ein Täter,** dessen Profil nicht zu einem Menschen passte, und der trotzdem ein Mensch war.
5	**Ein Manuskript** in einer Auktion, das niemand ersteigern wollte, weil es nachts die Seiten umblätterte.
6	**Dein eigener Name** in einer Akte, die dreißig Jahre älter war als du.

Was du nicht vergessen kannst

W6	Das Detail aus deinem ersten Fall, das dich nicht loslässt
1	Ein Kalender, der sich von selbst umgeblättert hat.
2	Ein Zeuge, der dasselbe Lied summte wie ein Kind in einer anderen Stadt.
3	Ein Kreis aus Salz, sorgfältig weggesaugt.
4	Eine Unterschrift unter einem Dokument, datiert auf ein Jahr, in dem der Unterzeichner schon tot war.
5	Ein Ausweis, der auf dem Boden eines leeren Raums lag.
6	Ein Satz, den du aus Versehen gehört hast, auf einem Flur bei O.D.I.N.

Warum sie bleiben

Investigators bleiben bei O.D.I.N., weil sie nicht aufhören können. Ein Fall führt zum nächsten, eine Antwort zu drei Fragen. Die folgenden Archetypen ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk.

```
REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB
Ein Investigator kann statt eines Antriebs aus
dem Grundregelwerk seinen Archetyp als Antrieb
verwenden. Er baut einmal pro Mission 1
Belastung ab, wenn er eine schwere
Entscheidung im Einklang mit seinem Archetyp
trifft.
```

Der Jäger

Er sucht jemanden. Einen Täter, einen Vermissten, eine Wahrheit. Er ist bei O.D.I.N., weil er hier die Akten bekommt, die er sonst nie sehen würde. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn er ihn findet?

Der Rächer

Er hat jemanden verloren, an einem Tatort, den niemand erklären konnte. Er will wissen, warum, und er will, dass jemand dafür bezahlt. Die Frage für sein Spiel: Reicht ihm die Wahrheit, oder braucht er einen Schuldigen?

Der Wahrheitssucher

Er glaubt, dass die Welt ein Recht auf Wahrheit hat, auch wenn O.D.I.N. das anders sieht. Er sammelt, schreibt auf, bewahrt. Die Frage für sein Spiel: Wann ist die Wahrheit gefährlicher als die Lüge?

Der Archivar

Er will verstehen, wie alles zusammenhängt. Nicht einen Fall, sondern alle Fälle. Er ist der Einzige in der Zelle, der Akte Null zweimal gelesen hat. Die Frage für sein Spiel: Was, wenn das Muster zu ihm zurückführt?

Der Wächter

Er ermittelt, damit andere sicher sind. Jeder gelöste Fall ist ein verhinderter. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn die Bedrohung aus O.D.I.N. selbst kommt?

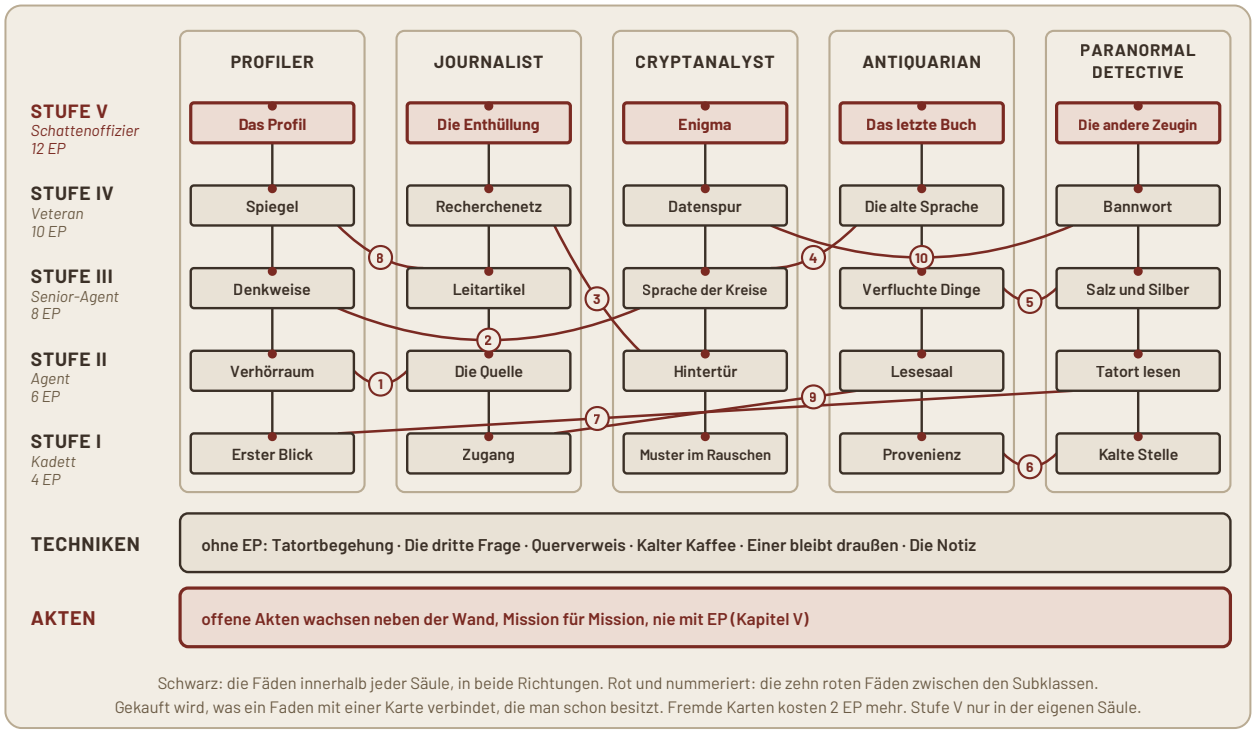
Der Getriebene

Er kann nicht aufhören. Er liest Akten nachts, er sieht Muster in Zeitungen, er hat keine Wohnung mehr, nur eine Wand. Die Frage für sein Spiel: Wer holt ihn da raus?

Die Wand

„Ein Fall ist kein Baum. Ein Fall ist ein Netz. Man kommt von überall hinein, und wenn man Glück hat, auch wieder hinaus."
Viktor Hallström, 1952

Psionen wachsen wie ein Baum, Thaumaturgen dringen in ein Siegel ein, Soldiers bauen ein Arsenal, Agenten bauen einen Doppelten Boden, Scientists arbeiten in einer Versuchsanordnung. Investigators hängen ihre Fähigkeiten an die **Wand**: Karten, verbunden mit Fäden. Wer einen Faden in der Hand hat, kann ihm folgen, auch wenn er in eine ganz andere Richtung führt. In der Registratur hängt diese Wand wirklich, im Ausbildungsraum: Karteikarten an Stecknadeln, schwarzes Garn innerhalb einer Säule, rotes Garn zwischen den Säulen. Jeder Rekrut steckt am ersten Tag seine Nadel an die unterste Karte seiner Säule.



Schwarz: die Fäden innerhalb jeder Säule, in beide Richtungen. Rot und nummeriert: die zehn roten Fäden zwischen den Subklassen.
Gekauft wird, was ein Faden mit einer Karte verbindet, die man schon besitzt. Fremde Karten kosten 2 EP mehr. Stufe V nur in der eigenen Säule.

Aufbau

- **Fünf Säulen.** Jede Subklasse hat fünf Karten, eine pro Stufe, verbunden mit schwarzen Fäden. Die Wand wächst von unten nach oben.
- **Rote Fäden.** Zehn rote Fäden verbinden Karten verschiedener Subklassen. Sie sind der Grund, warum die Wand ein Netz ist und kein Baum. Jeder Faden verbindet in beide Richtungen.
- **Kaufen.** Eine Karte darf gekauft werden, wenn der Investigator ihren Rang erreicht hat und sie durch einen Faden, schwarz oder rot, mit einer Karte verbunden ist, die er schon besitzt. Die Karte der Stufe I der eigenen Säule steht immer offen.
- **Fremde Karten** kosten 2 EP mehr. Außer bei Stufe V gibt es keine weitere Grenze: Wer einem roten Faden folgt, kann an den schwarzen Fäden der fremden Säule weiter nach oben und nach unten gehen.
- **Meisterschaften.** Die Karten der Stufe V stehen nur in der eigenen Säule offen und nur über den schwarzen Faden von Stufe IV. Wer eine einsetzt, nimmt danach 1 Belastung.

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

Aktive Karten nutzen das Attribut und die Fertigkeit, die zur Handlung passen, und haben die Schwierigkeit Machbar (2), sofern nicht anders angegeben. Die Säulen der fünf Subklassen stehen am Ende ihrer Kapitel ab Kapitel VII.

Die roten Fäden

Faden	verbindet
1	Verhörraum (Profiler II) und Die Quelle (Journalist II)
2	Denkweise (Profiler III) und Sprache der Kreise (Cryptanalyst III)
3	Hintertür (Cryptanalyst II) und Recherchenetz (Journalist IV)
4	Sprache der Kreise (Cryptanalyst III) und Die alte Sprache (Antiquarian IV)
5	Verfluchte Dinge (Antiquarian III) und Salz und Silber (Paranormal Detective III)
6	Provenienz (Antiquarian I) und Kalte Stelle (Paranormal Detective I)
7	Tatort lesen (Paranormal Detective II) und Erster Blick (Profiler I)
8	Leitartikel (Journalist III) und Spiegel (Profiler IV)
9	Zugang (Journalist I) und Lesesaal (Antiquarian II)
10	Bannwort (Paranormal Detective IV) und Datenspur (Cryptanalyst IV)

Die Wand belohnt Zellen mit mehr als einem Investigator, aber sie verlangt es nicht. Ein Profiler, der über den siebten Faden Tatort lesen gelernt hat, ist an einem Tatort mehr wert als einer, der nur Gesichter liest. Genau das wollte Hallström: Menschen, die einem Faden folgen, auch wenn er sie aus ihrem Fach hinausführt.

Verdacht

Wer Muster sucht, findet sie, auch dort, wo keine sind. Das ist das Gegenstück zu Resonanz, Flüstern, Nachhall, Schwund und Kontamination der anderen Klassen.

REGEL: VERDACHT

Der Verdacht eines Investigators ist die Zahl seiner offenen Akten mit mindestens drei Fäden, plus 1, wenn er die Meisterschaft seiner Säule besitzt. Manche Regeln erhöhen ihn vorübergehend. Das steht dann dabei.

Immer wenn der Investigator bei einer Probe auf Ermittlung patzt oder an einem Tatort eine Grauen-Probe nicht besteht, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als der Verdacht, sieht er ein Muster. Ob es echt ist, weiß er nicht. Was das bedeutet, entscheidet die Spielleitung. Das Spielleiterbuch gibt ihr Anregungen.

Der Spieler kennt seinen Verdacht, aber nicht den Wurf. Er erfährt nur, was sein Charakter sieht, und das ist das Tückische daran: Das Muster fühlt sich genauso an wie jedes andere. Investigators mit hohem Verdacht erzählen von kleinen Dingen. Einer hat in drei Zeugenaussagen aus drei Ländern dasselbe Wort gefunden, das keiner der Zeugen benutzt hat. Eine hat im Fahrplan ihrer S-Bahn die Hausnummer ihres ersten Tatorts gefunden, jeden Tag um dieselbe Zeit. Einer hat einen Faden an seine

Wand gehängt, an den er sich am nächsten Morgen nicht erinnerte.

Dauerhaft lässt sich Verdacht nur auf eine Weise senken: mit weniger Fäden. Wer einen Faden zieht, bis eine Akte unter drei Fäden fällt, oder wer einen Fall schließt (Kapitel V), senkt seinen Verdacht, weil die Akte nicht mehr zählt. Deshalb sammeln erfahrene Investigators selten länger, als sie müssen. Sie wissen, was jeder Faden kostet, den sie nicht ziehen.

Techniken

Alle Investigators beherrschen die folgenden Techniken. Sie kosten keine EP und stehen ab dem Rang Kadett zur Verfügung, als Gegenstück zu den Manövern, Kunstgriffen und Methoden der anderen Klassen.

Tatortbegehung. Wer einen Tatort mindestens zehn Minuten untersucht, bevor er etwas anfasst, erhält +1 Würfel auf alle Ermittlungsproben an diesem Ort.

Die dritte Frage. Einmal pro Szene stellt der Investigator einem Zeugen dieselbe Frage zum dritten Mal, anders formuliert. Lügt der Zeuge, würfelt er bei Täuschung mit −1 Würfel.

Querverweis. Einmal pro Mission verbindet der Investigator zwei Hinweise aus verschiedenen Missionen. Die Spielleitung sagt ihm, ob es eine Verbindung gibt.

Kalter Kaffee. Einmal pro Mission holt er eine alte, abgelegte Akte aus dem Archiv, die zum aktuellen Fall passt. Die Spielleitung liefert einen Hinweis daraus.

Einer bleibt draußen. Wenn ein Mitglied der Zelle draußen wartet, während die anderen einen unbekannten Ort betreten, erhält die Zelle beim Verlassen +1 Würfel auf alle Proben, um zu fliehen oder Hilfe zu holen.

Die Notiz. Einmal pro Mission darf der Investigator einen Satz nachlesen, den ein anderer Charakter in dieser Mission gesagt hat, wörtlich, als hätte er mitgeschrieben. Er hat mitgeschrieben.

REGEL: GRENZEN

Bonuswürfel aus allen Quellen, auch aus Ausrüstung und Beweisstücken, zählen auf eine einzelne Probe zusammen höchstens +3 Würfel, wie im Grundregelwerk.

Erleichterungen aus Techniken, Fäden und Beweisstücken, also Proben, die dadurch eine Stufe leichter werden, zählen getrennt davon, zusammen aber höchstens eine Stufe.

Automatische Erfolge aus gezogenen Fäden (Kapitel V) sind keine Bonuswürfel. Mehr als einen automatischen Erfolg gibt es auf eine Probe nie.

Einsatzbeispiel: Techniken im Mietshaus

Raven, inzwischen Senior-Agent, und Spiegelbild, der Profiler, arbeiten an einem Vermisstenfall in Hamburg. Drei Menschen sind in einem Jahr verschwunden, alle aus demselben Mietshaus. Enigma sitzt im Wagen an der Straße.

Einer bleibt draußen. Bevor sie hineingehen, sagt Raven es laut, damit es alle hören. Enigma bleibt im Wagen. Wenn die Zelle das Haus in Eile verlassen muss, hat sie +1 Würfel.

Tatortbegehung. Raven untersucht die Wohnung des letzten Vermissten zehn Minuten lang, ohne etwas anzufassen. Sie findet unter UV-Licht einen Kreis in den Fasern des Teppichs und einen Kalendereintrag. +1 Würfel auf alle weiteren Ermittlungsproben in dieser Wohnung.

Die dritte Frage. Spiegelbild befragt die Hausmeisterin. Beim dritten Mal fragt er nicht mehr, ob ihr etwas aufgefallen sei, sondern ob sie jemals einen Arzt ins Haus

gelassen habe. Sie zögert, und ihre Täuschung misslingt: Die dritte Frage und Lügenentlarvung kosten sie drei Würfel. Sie gibt zu, einen Mann mit Arzttasche eingelassen zu haben, dreimal, jedes Mal ein paar Wochen, bevor jemand verschwand.

Querverweis. Raven verbindet den Kalendereintrag mit dem Fall aus Hann. Münden. Die Spielleitung bestätigt: Es gibt eine Verbindung. Raven bekommt einen neuen Faden für ihre offene Akte „Wo ist Frank Möller?“.

Der Verdacht. Raven hat damit vier Fäden in dieser Akte, mehr erlaubt ihr Rang nicht. Sie zieht keinen davon, denn sie will die Akte schließen, und dafür braucht sie den fünften Faden. Weil die Akte mindestens drei Fäden hat, ist ihr Verdacht 1. Als sie am Abend im Archiv des Horts bei einer Recherche auf Ermittlung patzt, würfelt die Spielleitung verdeckt eine 1. Raven sieht ein Muster: Ihr eigener Name steht im Adressbuch des letzten Vermissten. Ob das echt ist, erfährt sie erst später.

Ermitteln

Keine Tätigkeit nimmt im Leben eines Investigators mehr Zeit ein als die Suche nach Hinweisen. Die folgenden Regeln machen daraus mehr als einen einzelnen Wurf, ohne den wichtigsten Hinweis hinter einem Würfel zu verstecken.

REGEL: HINWEISE

Jeder Tatort, jedes Archiv und jeder Zeuge hat einen **Kernhinweis**: den einen, den die Zelle braucht, um weiterzukommen. Den findet ein Investigator, der an der richtigen Stelle sucht, ohne Wurf.

Alles darüber hinaus ist eine Probe: IN + Ermittlung für Spuren und Unterlagen, WE + Wahrnehmung für das, was nicht dorthin gehört. Die Schwierigkeit ist Machbar (2) für Gewöhnliches, Schwer (3) für Übernatürliches und Sehr schwer (4) für Orte, die jemand gründlich gereinigt hat.

Jeder Überschuss ist ein weiterer Hinweis: eine Uhrzeit, ein Name, eine Richtung. Ein grandioser Erfolg verrät etwas, wonach niemand gefragt hat. Ein Patzer lässt den Investigator eine falsche Spur finden, die er für echt hält.

REGEL: RECHERCHE

Eine Recherche ist eine Probe auf IN und die passende Fertigkeit: Ermittlung für Akten und Register, Geschichte für alte Quellen, Hacking für geschützte Daten. Im Feld dauert sie eine Stunde. Im Archiv eines Horts dauert sie einen halben Tag und erhält +1 Würfel, in der Registratur einen Tag und +2 Würfel.

Große Fragen, die über eine Mission hinausgehen, sind eine ausgedehnte Probe (Grundregelwerk, Kapitel II). Die Spielleitung legt die nötigen Erfolge fest, meist 8 bis 15, und der Investigator würfelt einmal zwischen zwei Missionen. Ein Patzer setzt die Recherche auf null zurück.

REGEL: BEFRAGUNG

Wer einen Zeugen befragt, der lügt, würfelt WE + Menschenkenntnis in einer vergleichenden Probe gegen MA + Täuschung des Zeugen. Gewinnt der Investigator, erkennt er die Lüge, und jeder Überschuss verrät, worum der Zeuge herumredet. Bei Gleichstand wird die Lüge weder geglaubt noch entlarvt.

Wer nicht lügt, sondern schweigt, wird nicht durchschaut, sondern überzeugt (CH + Überzeugen) oder unter Druck gesetzt (GL + Einschüchtern).

Die Regel für den Kernhinweis ist die wichtigste in diesem Kapitel. Eine Ermittlung bleibt nie an einem misslungenen Wurf hängen: Wer an der richtigen Stelle sucht, findet, was die Zelle zum nächsten Ort bringt. Die Würfel entscheiden, wie viel sie darüber hinaus erfährt, wie schnell sie ist und was es sie kostet. Für Spieler heißt das: Sag genau, wo du suchst. „Ich sehe mir die Unterseite der Schublade an“ bringt mehr als „Was finde ich?“.

Investigators im Kampf

Investigators sind im Kampf solide, aber keine Spezialisten, und das Grundregelwerk sagt das deutlich. Ihre Stärke liegt davor und danach. Davor wissen sie, wo der Gegner steht, was er will und wie man ihn aufhält, und sie haben einen Faden in der Hand, der der Zelle die erste Runde schenkt. Danach lesen sie den Ort und finden heraus, woher er kam. Dazwischen ist ihr Platz dort, wo sie sehen können: an der Tür, auf der Treppe, hinter dem Soldier.

Kampfbeispiel: Der Waschkeller

Raven, Spiegelbild und Brandt steigen in den Waschkeller des Mietshauses in Altona, aus dem ein Kratzen kommt. Enigma bleibt im Wagen. Hinter den Waschmaschinen hat sich ein kleiner Riss geöffnet, und drei Risslinge (Grundregelwerk, Kapitel XI) kommen hindurch. Sie greifen als Trupp an: ein Wurf mit 2 + 2 und +2 Würfeln, Schaden 2, Verteidigung 2, zusammen 12 LP.

Vor dem Kampf. Raven hört das Kratzen auf der Treppe und nimmt sich die Minute für ihr Schutzritual: Die ganze Zelle erhält für die Szene +2 Würfel auf Grauen-Proben. Dann streut sie Salz über die unterste Stufe. Was aus dem Riss kommt und die Treppe hinaufwill, verliert eine Aktion. Die Grauen-Probe gegen Unheimlich (1) besteht danach jeder.

Runde 1. Die Risslinge (Initiative 5) springen Brandt an, der unten an der Treppe steht. Weiß: 5, 1, 6, 2, bunt: 4, 3, das sind 3 Erfolge gegen Verteidigung 2, also 1 Überschuss: 2 + 1 − 3 (Kampfanzug mit Helm) = 0 Schaden. Brandt (4) schießt mit dem Sturmgewehr, GE 4 und Schusswaffen 4. Weiß: 5, 6, 2, 3, bunt: 4, 5, 1, 2, das sind 4 Erfolge und 2 Überschuss: 4 + 2 = 6 Schaden. Einer der drei zerfällt zu Staub, ein zweiter hinkt. Raven (3) schießt nicht. Sie sucht mit WE 5, Okkultismus 5 und 2 weißen Würfeln aus Geistersichtung, woran der Riss hängt. Die Probe wäre Schwer (3), dank Okkulter Erkennung ist sie Machbar (2), und Raven hat 4 Erfolge. Hinter der zweiten Waschmaschine ist ein Kreis aus Kreide auf den Boden gezeichnet, und der Riss hängt an ihm wie ein Bild an einem Nagel. Spiegelbild (2) hört es, läuft zehn Meter und wischt den Kreis mit dem Ärmel weg.

Runde 2. Der Riss ist zu. Die beiden übrigen Risslinge zerfallen, bevor sie wieder an der Reihe sind. Es riecht nach Ozon.

Nach dem Kampf. Raven macht ihre Tatortbegehung, zehn Minuten, ohne etwas anzufassen. Spiegelbild fotografiert den verwischten Kreis. Und Enigma meldet sich über Funk: Die Waschmaschine, hinter der der Kreis lag, wurde vor einem Monat gebraucht gekauft, bezahlt mit einer Karte, deren Konto seit 1994 niemand mehr benutzt hat.

Was das zeigt. Spiegelbild hat keinen Schuss abgegeben, und Raven auch nicht. Aber Brandt hätte mindestens noch eine Runde gebraucht, um den Trupp zu erledigen, und ohne den Kreis hätte der Riss neue geschickt.

Spielbeispiel: Die Wand wächst

Spiegelbild, der Profiler, ist gerade Agent geworden und hat 20 EP.

Die Möglichkeiten. Erster Blick (Profiler I) besitzt er noch nicht, aber die Karte der Stufe I der eigenen Säule steht immer offen. Er kann sie für 4 EP kaufen. Damit wäre Verhörraum (Profiler II) über den schwarzen Faden offen, und über den roten Faden 7 auch Tatort lesen vom Paranormal Detective (Stufe II, 6 plus 2 EP).

Die Entscheidung. Er kauft Erster Blick (4) und Verhörraum (6). Damit ist über den roten Faden 1 Die Quelle vom Journalist offen (Stufe II, 8 EP). Er kauft sie. 2 EP bleiben übrig.

Die Folgen. Spiegelbild ist jetzt Profiler mit einem Informanten. Als Senior-Agent kann er über Die Quelle an den schwarzen Fäden der Journalists nach oben gehen, bis Leitartikel, und als Veteran von dort über den roten Faden 8 zu Spiegel in seiner eigenen Säule. So wächst die Wand: Man folgt den Fäden, die man in der Hand hat.

Häufige Fragen

Kann ein Investigator eine Karte kaufen, die keinen Faden zu seinen Karten hat? Nein. Die Wand belohnt, wer Fäden verfolgt, nicht wer springt.

Muss ich meine eigene Säule von unten nach oben kaufen? Nein. Ein roter Faden kann dich mitten in die eigene Säule führen, und die schwarzen Fäden verbinden in beide Richtungen. Für Stufe V brauchst du aber die eigene Karte der Stufe IV.

Wie weit darf ich in eine fremde Säule? Bis Stufe IV, so weit dein Rang reicht. Jede Karte dort kostet 2 EP mehr, und Stufe V bleibt der Subklasse vorbehalten, der die Säule gehört.

Können andere Klassen Karten der Wand kaufen? Nein. Die Wand ist das Handwerk des Zweigs. Aber jeder in der Zelle kann einem Investigator helfen, einen Faden zu finden, und viele Fäden finden die anderen zuerst.

Was macht mein Investigator, wenn geschossen wird? Deckung suchen und hinsehen. Wer in einer Kampfrunde nichts Besseres tun kann, darf seine Aktion zum Beobachten nutzen und erhält danach +1 Würfel auf die erste Ermittlungsprobe an diesem Ort.

Kapitel V.
DIE OFFENEN AKTEN

Die offenen Akten

„Ein Psion hat seinen Helm, ein Thaumaturg seinen Stein, ein Soldier sein Silber, ein Agent seine Legenden, ein Scientist seine Prototypen. Wir haben Fragen, die niemand beantworten will. Wir tragen sie mit uns, bis jemand es tut.“
Investigator, Codename Raven

Jeder Investigator hat Fälle, die er nicht loslässt. Eine Vermisstenmeldung, die nie aufgeklärt wurde. Ein Name in einer Akte, der nicht dorthin gehört. Ein Detail an einem Tatort, das zu keinem anderen Detail passt. Im Ermittlungszweig nennt man diese Fälle **offene Akten**, und jeder Investigator führt seine eigenen, neben den Weißen, Grauen und Roten Akten, die ihm der Führungsoffizier gibt.

Offene Akten sind die Signatur des Ermittlungszweigs. Sie wachsen mit dem Charakter, Mission für Mission, Faden für Faden. Jeder Faden ist ein Druckmittel, das der Investigator im richtigen Moment einsetzen kann. Und wer genug Fäden in der Hand hält, kann den Fall schließen, Auge in Auge mit dem, was dahintersteckt.

Eine Akte eröffnen

Eine offene Akte beginnt mit einer **Frage**. Der Spieler formuliert sie, die Spielleitung stimmt zu. Gute Fragen sind konkret und führen irgendwohin:

- „Wo ist Frank Möller?“
- „Wer hat Kuckuck die Anweisung in fremder Handschrift geschickt?“
- „Warum ist das Kristallbuch des Kollegiums nie vollständig?“
- „Was ist in der Nacht von Nordlicht um 22:10 Uhr passiert?“
- „Woher kommen die Psionen?“

Die Spielleitung darf eine Frage ablehnen, wenn sie in der Kampagne nirgendwo hinführt. Sie darf eine Frage annehmen, deren Antwort sie selbst noch nicht kennt.

Fäden

Jede offene Akte hat 0 bis 5 **Fäden**: Hinweise, die zur Antwort führen. Ein Faden ist etwas, das der Investigator in einer Mission gefunden hat und das zu seiner Frage passt. Eine Adresse, ein Name, ein Kalendereintrag, ein Satz eines Zeugen. Fäden bringen von allein keinen Bonus. Ihr Wert liegt darin, dass man sie ziehen kann.

Wie Akten wachsen

REGEL: FÄDEN FINDEN

Eine offene Akte gewinnt einen Faden, wenn der Investigator in einer Mission einen Hinweis findet, der zur Frage passt. Die Spielleitung entscheidet, ob er passt. Höchstens ein Faden pro Akte und Mission.

Eine Akte kann nie mehr Fäden haben, als der Rang des Investigators erlaubt: Kadett 2, Agent 3, Senior-Agent 4, ab Veteran 5. Fäden darüber hinaus gehen nicht verloren. Sie werden notiert und zählen, sobald der Rang reicht.

Fäden können nie mit EP gekauft werden.

Die Zahl der offenen Akten, die ein Investigator gleichzeitig führen darf, hängt ebenfalls von seinem Rang ab. Wer eine weitere eröffnen will, muss vorher eine schließen oder abgeben.

Rang	Höchstzahl der offenen Akten
Kadett	1
Agent	2
Senior-Agent	3
Veteran	4
Schattenoffizier	5

Einen Faden ziehen

Ein Investigator kann einen Faden aus einer Akte **ziehen**, einmal pro Szene. Der Faden ist danach verbraucht. Die Wirkung gilt nur für Dinge, die mit der Frage der Akte zusammenhängen.

Faden ziehen	Wirkung
Spur	Eine Probe erhält +1 automatischen Erfolg.
Druck	Ein Zeuge oder Gegner muss eine Frage wahrheitsgemäß beantworten. Er weiß danach, woher der Investigator sein Wissen hat.
Vorsprung	In einer Begegnung mit jemandem aus der Akte handelt die Zelle in der ersten Runde zuerst.
Querverbindung	Der Faden wandert in eine andere offene Akte, weil sich zeigt, dass beide Fälle zusammenhängen. Auch so gewinnt eine Akte höchstens einen Faden pro Mission.

Damit hat jede Akte eine Entscheidung eingebaut: sammeln oder ziehen. Wer jetzt zieht, hat einen Vorteil im Moment und fängt mit der Akte wieder weiter unten an. Wer sammelt, kommt dem Abschluss näher, aber sein Verdacht steigt, und je länger er wartet, desto eher reißt ein Faden.

Den Fall schließen

Wer fünf Fäden in einer Akte hat, kann den Fall schließen. Das geschieht nicht am Schreibtisch, sondern in einer Konfrontation: mit dem Täter, am Tatort, vor der Tür, hinter der die Antwort liegt. Der Investigator zieht alle fünf Fäden auf einmal.

REGEL: DEN FALL SCHLIESSEN

In einer Szene, in der die Zelle dem gegenübersteht, worum es in der Akte geht, zieht der Investigator alle fünf Fäden.

Für diese Szene erhält die ganze Zelle +2 Würfel auf alle Proben gegen alles, was mit der Akte zu tun hat, und jede Täuschung des Gegners wird automatisch durchschaut.

Die Spielleitung verrät eine **Gewissheit**: die eine Tatsache, die man braucht, um diese Konfrontation zu gewinnen. Eine Schwäche, einen Namen, einen Ausweg. Nicht das ganze Geheimnis, nur den Schlüssel für diesen Moment.

Danach ist die Akte geschlossen. Sie zählt nicht mehr für den Verdacht.

Was hinter dem Fall steckt, erfährt die Zelle in der Konfrontation selbst, durch das, was sie sieht, hört und tut. Die großen Antworten der Kampagne entstehen so im Spiel, und die Spielleitung bestimmt, wie viel davon sichtbar wird. Oft wirft ein geschlossener Fall eine neue Frage auf. Viele Investigators schreiben sie noch am selben Abend auf die Innenseite einer neuen Akte. So ist aus Akte Null im Laufe von fast neunzig Jahren ein Regal geworden.

OPTIONALE REGEL: KURZE KAMPAGNEN

Wer eine Kampagne mit wenigen Missionen spielt, kann festlegen, dass ein Fall geschlossen werden darf, sobald die Akte so viele Fäden hat, wie der Rang erlaubt. Die Zelle erhält dann nur +1 Würfel statt +2, und die Gewissheit ist kleiner: ein Hinweis auf den Schlüssel, nicht der Schlüssel selbst.

Beweisstücke

Aus jedem geschlossenen Fall behält der Investigator ein **Beweisstück**: einen Gegenstand, einen Namen, eine Erfahrung, die ihn dauerhaft stärker macht. Der Spieler wählt eines aus der folgenden Liste und legt mit der Spielleitung fest, was es im Spiel ist.

Beweisstück	Wirkung
Erfahrung	+1 Würfel auf alle Proben gegen die Art Gegner oder Phänomen, um die es im Fall ging.
Zugang	Ein Ort, ein Archiv oder eine Organisation aus dem Fall steht der Zelle dauerhaft offen.
Verbündeter	Ein Mensch aus dem Fall hilft einmal pro Kampagne, ohne Fragen zu stellen.

Beweisstück	Wirkung
Asservat	Ein Gegenstand aus dem Fall mit einer kleinen Wirkung, die die Spielleitung festlegt.
Name	Der Investigator kennt einen Namen, der ihm einmal pro Kampagne eine Tür öffnet oder schließt.

Beweisstücke zählen wie andere Boni zur Grenze von +3 Würfeln.

Verlorene Fäden

Fäden können reißen. Ein Zeuge stirbt, ein Dokument verbrennt, ein Ort verändert sich. Und manchmal verschwindet eine Akte, einfach so, aus einem verschlossenen Schrank.

REGEL: GERISSENE FÄDEN

Die Spielleitung darf einen Faden reißen lassen, wenn in der Geschichte etwas passiert, das einen Hinweis zerstört. Sie sagt es dem Investigator sofort.

In jeder Mission, in der ein Investigator eine Akte mit mindestens vier Fäden führt, ohne einen davon zu ziehen, darf die Spielleitung einmal einen W6 würfeln. Bei 1 reißt ein Faden.

Anfragen

Manche Fragen lassen sich nicht im Feld beantworten, sondern nur in den Akten anderer: in einem Bericht der Revision, in einer Schwarzen Akte, in einem Verzeichnis, das beim Rat liegt. Investigators können dort anfragen. Sie tun es selten, und nie leichtfertig.

REGEL: ANFRAGE

Einmal pro Mission kann ein Investigator bei der Revision oder beim Rat eine Akte anfragen, die zu einer seiner offenen Akten passt. Die Spielleitung liefert einen Hinweis daraus. Passt er zur Frage, ist er der Faden dieser Mission.

Eine angefragte Akte ist danach bekannt. Zu Beginn der nächsten Mission würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Bei 1 oder 2 ist die offene Akte des Investigators verschwunden. Er behält einen einzigen Faden. Er erinnert sich an ihn. Er weiß nicht, warum.

Die Übergabe

Stirbt ein Investigator, gehen seine offenen Akten nicht verloren. Die Registratur gibt sie an einen anderen weiter, meist an jemanden aus seiner Zelle oder seiner Subklasse, manchmal an jemanden, den der Verstorbene selbst benannt hat.

REGEL: DIE ÜBERGABE

Wer eine offene Akte erbt, behält die Hälfte ihrer Fäden, aufgerundet. Er darf die Frage nicht ändern. Die Akte zählt zu seiner Höchstzahl an offenen Akten, und sie unterliegt seinem Rang: Fäden über der Grenze werden notiert und zählen später. Erbt er mehr Akten, als sein Rang erlaubt, bleiben die übrigen in der Registratur, bis er sie führen darf.

Antiquarians erben besser (Kapitel X).

Bräuche

„Man legt die offene Akte nie in den Schrank. Man trägt sie. Wer sie in den Schrank legt, hat aufgehört.“

Investigator, Codename Folio-7

- **Die Frage auf der Innenseite.** Jede offene Akte hat auf der Innenseite des Deckels die Frage, handschriftlich, mit Datum. Wer die Frage ändert, muss das neue Datum dazuschreiben. Viele Akten haben drei oder vier Daten.
- **Der rote Faden.** An jeder Wand hängt für jede offene Akte eines Investigators ein roter Faden mit seinem Codenamen. Wenn die Akte geschlossen wird, nimmt er den Faden ab und legt ihn in die Akte.
- **Nicht nach außen.** Keine offene Akte verlässt den Zweig. Das ist Hallströms letzte Regel, und jeder hält sich daran. Fast jeder.

- **Die Übergabe.** Wer eine Akte erbt, schreibt unter die Frage nur das Datum und seinen Codenamen. Er darf die Frage nicht ändern. Er darf nur weitermachen.
- **Akte Null.** Wer einen Fall schließt, der mit Solberg zu tun hat, fährt nach Stockholm und legt eine Kopie in Akte Null. Das ist die einzige Reise, für die der Zweig ohne Nachfrage bezahlt.

Deine erste offene Akte

W6	Die Frage, die du mitgebracht hast
1	Wo ist der Mensch, der vor deinen Augen verschwunden ist?
2	Wer hat die Geschichte gestoppt, die du veröffentlichen wolltest?
3	Was bedeutet der Code, den du nicht knacken konntest?
4	Wer ist der Täter, dessen Profil nicht menschlich war?
5	Wem gehörte das Buch, das nachts die Seiten umblätterte?
6	Warum steht dein Name in einer Akte, die älter ist als du?

Ugglas Ordner

Die Wohnung in Göteborg roch nach Pfeifentabak und Papier. Folio-7 stand im Flur zwischen zwei Regalen, die bis zur Decke reichten, und wartete darauf, dass die Witwe mit dem Karton aus dem Arbeitszimmer zurückkam.

Der Karton war schwerer, als er aussah. Drei Aktenordner, graue Pappe, abgegriffene Ecken. Auf jedem Deckel ein Codename, der nicht mehr vergeben wurde: *Uggla*.

„Er hat gesagt, Sie würden kommen“, sagte die Witwe. „Vor einem Jahr schon. Er hat gesagt, wenn ihm etwas passiert, kommt der Nächste mit dem Namen und holt die drei. Nur die drei. Den Rest holt ohnehin die Registratur.“

Folio-7 nickte. Er hatte Uggla nie getroffen. Er wusste nur, dass er über fünfzig Jahre im Zweig gewesen war, Antiquarian wie er selbst, seit 1996 der sechste Folio, auch wenn ihn bis zuletzt alle bei seinem alten Codenamen nannten. Und dass er vor drei Wochen in einem Archiv in Uppsala zwischen zwei Regalen gefunden worden war, sitzend, mit einem Buch auf dem Schoß. Herzversagen, stand im Bericht.

Er setzte sich in der Küche an den Tisch, auf dem noch eine halbe Tasse Kaffee stand, und öffnete den ersten Ordner. Auf der Innenseite des Deckels stand eine Frage, mit vier Daten dahinter:

Wer hat die Kreise unter der Tapete in Solberg gezeichnet? 1974. 1981. 1996. 2019.

Vier Fäden. Die Notizen waren sorgfältig, in einer kleinen, gleichmäßigen Handschrift. Ein Gutshof am Solbergsee, 1870 an eine Familie aus Uppsala verkauft. Ein junger Hilfspfarrer, der dort Hauslehrer war und in der Dorfkirche über Kreise predigte. Ein Kirchenbuch in Uppsala, in dem eine Seite fehlte. Und ein letzter Eintrag, drei Wochen alt: *Die Seite fehlt nicht. Sie ist in einem anderen Buch. Das Buch liegt nicht in Uppsala. Es liegt in*

Der Satz brach ab.

Folio-7 las ihn dreimal. Dann schlug er die Akte zu und sah hinaus aus dem Küchenfenster, auf einen Hinterhof mit einer Birke, deren Blätter sich gelb färbten. Er dachte an die Regel. Er durfte die Frage nicht ändern. Er durfte nur weitermachen.

Die Witwe brachte ihm eine Tasse Kaffee, ohne zu fragen. „Er hat nachts oft hier gesessen“, sagte sie. „Mit diesem Ordner. Er hat gesagt, er sei ganz nah dran.“

„War er“, sagte Folio-7.

Er schrieb auf die Innenseite des Deckels, unter die vier Daten, ein fünftes. Dann seinen Codenamen. Dann steckte er die drei Ordner in seine Tasche und fuhr zurück nach Stockholm, in die Registratur, und hängte an die Wand einen neuen roten Faden, direkt neben den alten, auf dem noch Ugglas Name stand.

Kapitel VI.
DAS WERKZEUG

Das Werkzeug der Spurenleser

„Ein Investigator braucht ein Notizbuch, einen Stift und einen Grund, die Tür aufzumachen. Alles andere ist Luxus.“
Viktor Hallström, 1950

Die folgende Ausrüstung ergänzt Kapitel X des Grundregelwerks. Investigators bekommen sie über die Registratur oder das Büro ihres Horts. Das meiste ist unauffällig und passt in eine Manteltasche, weil ein Investigator selten weiß, wo ein Einsatz endet, und oft an Orten steht, an denen ein Koffer auffällt. Die Ausrüstung der einzelnen Subklassen steht in ihren Kapiteln.

```
REGEL: ANFORDERUNG
Ein Investigator kann Ausrüstung aus diesem
Kapitel bei der Registratur anfordern, statt
sie zu kaufen. Häufige Gegenstände bekommt er
sofort. Seltene bekommt er ab Rang Agent für
eine Mission, wenn er die Frage nennt, für die
er sie braucht, und die Spielleitung zustimmt.
Sehr seltene erst ab Rang Senior-Agent und nur
mit Unterschrift der Registratorin.

Wer angeforderte Ausrüstung verliert, schreibt
einen Bericht. Die Registratur liest jeden
Bericht zweimal.
```

Am Tatort

Gegenstand	Wirkung
Salzkreide	Kreide mit geweihtem Salz aus der Werkstatt des Kollegiums. Wo etwas Übernatürliches war, wird der Strich grau. +1 Würfel, um festzustellen, ob an einem Ort etwas war und wie lange es her ist. *Selten.*
Abdruckset	Gips, Folie, Silikon. Sichert Fuß-, Werkzeug- und Bissabdrücke, auch solche, die keinem Tier gehören. *Häufig.*
Wärmebildkamera	Wie im Grundregelwerk. Zeigt außerdem kalte Stellen im Raum und damit die Spuren von Wesen, die Wärme nehmen, statt sie abzugeben. *Selten.*
Diktiergerät mit Rauschfilter	Zeichnet Gespräche auf und filtert Störgeräusche heraus. Manchmal bleiben Stimmen übrig, die niemand gesprochen hat. *Selten.*

Im Archiv

Gegenstand	Wirkung
Registraturausweis	Zugang zu allen Weißen und Grauen Akten der Registratur, auch zu abgelegten. *Häufig für Investigators.*
Mikrofiche-Lesegerät	Liest alte Zeitungsarchive, Kirchenbücher und Behördenakten auf Mikrofilm. +1 Würfel auf Recherchen vor 1990. *Selten.*
Handscanner mit Texterkennung	Liest Akten schneller als ein Mensch. Eine Recherche im Feld dauert eine halbe Stunde statt einer. *Häufig.*
Die rote Rolle	Eine Rolle roten Garns. Kein Spielwert. Jeder Investigator hat eine.

Unterwegs

Gegenstand	Wirkung
Presseausweis des Zweigs	Echt aussehend, bei echten Zeitungen hinterlegt. +1 Würfel, um Zugang zu Tatorten und Zeugen zu bekommen. *Selten.*
Dienstmarke	Eine echte Marke einer echten Behörde, beschafft vom Legendenbüro. +1 Würfel auf Überzeugen und Einschüchtern gegenüber Zeugen, die der Polizei glauben. Wer mit ihr erwischt wird, braucht eine Legende. *Selten.*
Wetterfestes Notizbuch	Übersteht Regen, Blut und Feuer. Kein Investigator geht ohne. *Häufig.*
Zweites Telefon	Ein altes Mobiltelefon ohne Kamera und ohne Internet, mit einer einzigen Nummer darin. Wer die Registratur von draußen anruft, benutzt es. *Häufig.*

Überwachung

Gegenstand	Wirkung
Richtmikrofon	Hört Gespräche auf 50 m. +1 Würfel auf Wahrnehmung beim Belauschen. *Selten.*
Wanzen	Fünf Stück wie im Grundregelwerk, eine Woche Laufzeit. Um sie unbemerkt anzubringen, braucht es eine Probe auf GE + Heimlichkeit. *Selten.*
GPS-Sender	Magnetisch, kaum größer als eine Münze. Zeigt einen Wagen eine Woche lang. *Häufig.*
Kamerafalle	Bewegungsmelder, Nachtsicht, 72 Stunden. Nimmt manchmal etwas auf, das sich nicht bewegt hat. *Häufig.*

Schutz

Investigators sind keine Soldiers, und die Registratur rüstet sie nicht so aus. Wer eine Waffe will, bekommt die

Pistole und die Schutzweste aus dem Grundregelwerk und einen Termin auf dem Schießstand. Was die Registratur selbst ausgibt, ist älter.

Gegenstand	Wirkung
Salzsäckchen	Leinensäckchen mit geweihtem Salz aus dem Kollegium, genug für eine Schwelle. Jeder kann damit einen Kreis streuen, der Wesen aus Rissen eine Runde lang aufhält. Ein Paranormal Detective sichert damit zusätzlich eine Schwelle (Kapitel XI). *Häufig*.
Silbermünze am Band	+1 Würfel auf eine Grauen-Probe pro Mission. Niemand weiß, ob es am Silber liegt oder am Glauben daran. *Häufig*.
UV-Handscheinwerfer	Heller als die Taschenlampe der Grundausrüstung. Wesen, denen helles Licht schadet, erleiden im Lichtkegel den Schaden, den das Grundregelwerk für sie angibt. Der Akku hält zehn Minuten. *Selten*.

DIE MANTELTASCHE, MERKBLATT DER REGISTRATUR

Notizbuch. Zwei Stifte, weil einer immer versagt.

Taschenlampe mit UV. Ersatzbatterie.

Handschuhe, zwei Paar. Probentüten, sechs Stück.

Kreide. Salzsäckchen. Die rote Rolle.

Kleingeld für Telefone, die es nicht mehr gibt.

Die Nummer der Registratur. Im Kopf, nicht auf Papier.

Was nicht in die Manteltasche gehört

Die Registratur hat eine zweite Liste, und die lernt jeder Rekrut auswendig. Kein Original einer Akte, nur Abschriften. Kein Foto der Wand, auch nicht der eigenen. Keine Namen von Zeugen auf Papier, nur Kürzel, die man selbst auflösen kann. Kein Asservat ohne Eintrag im Verzeichnis. Und nichts, was die örtliche Polizei nicht erklären könnte, wenn sie einen Investigator nach einem Unfall durchsucht. Wer eine Waffe trägt, trägt auch den Waffenschein, den das Legendenbüro dazu ausgestellt hat.

Die Registratur

Die Registratur in Stockholm ist mehr als ein Archiv. Sie ist der Ort, an dem Investigators aus ganz Europa ihre Akten abgleichen, ihre Wände vergleichen und ihre Fäden austauschen. Sie hat ein Lesezimmer mit zwölf Tischen, eine Kantine, in der es nur Kaffee und Zimtschnecken gibt, und eine Wand im zweiten Kellergeschoss, die größer ist als jede andere bei O.D.I.N.

Einmal im Jahr, im Dezember, treffen sich dort die dienstältesten Investigators für drei Tage, legen ihre offenen Akten auf einen langen Tisch und suchen nach Fäden, die zueinander führen. Sie nennen es **die Konferenz**. Die Konferenz beginnt am 2. Dezember, dem Abend vor dem Morgen von Solberg, und niemand im Zweig hält das für einen Zufall.

Was auf der Konferenz besprochen wird, bleibt in der Registratur. Aber nach jeder Konferenz werden einige offene Akten zusammengelegt und einige Fragen umformuliert. Und manchmal wird eine Akte schwarz.

REGEL: DIE KONFERENZ

Ein Investigator ab dem Rang Senior-Agent kann einmal pro Kampagnenjahr an der Konferenz teilnehmen. Er darf eine seiner offenen Akten mit der eines anderen Investigators abgleichen. Haben beide Akten Fäden, die zueinander passen, erhalten beide einen Faden. Er zählt als Faden der nächsten Mission.

Die Spielleitung darf bei jeder Konferenz verdeckt einen W6 würfeln. Bei 1 fehlt am letzten Tag eine der Akten auf dem Tisch. Ist es die eines Investigators, gilt sie als verschwunden wie nach einer Anfrage (Kapitel V).

Die Auswertung

„Was auf dem Bild ist, war da."
Zettel an der Tür der Dunkelkammer, Registratur Stockholm

Nicht alles lässt sich am Tatort lesen. Was Investigators mitbringen, geht in die **Auswertung** im zweiten Kellergeschoss der Registratur: eine Dunkelkammer, ein Tonstudio aus den Sechzigern, ein Raum mit Mikroskopen und ein Raum voller Schränke mit Vergleichsproben, Handschriften und Stimmen. Jeder Hort kann dorthin schicken. Die Antwort kommt mit der Post, in einem grauen Umschlag, und sie ist fast immer kürzer als die Frage.

Auswertung	Ergebnis	Dauer
Handschrift	Vergleich mit allen Handschriften der Registratur seit 1948. Ergebnis: eine Akte, in der dieselbe Hand schon einmal schrieb.	3 Tage
Papier und Tinte	Alter und Herkunft eines Schriftstücks, auf zehn Jahre genau. Manchmal ist das Papier jünger als die Tinte.	2 Tage
Stimme	Vergleich mit dem Tonarchiv, über sechzigtausend Stimmen seit 1961. Ergebnis: die Aufnahme, auf der sie schon einmal zu hören war.	1 Woche
Film und Speicher	Entwickelt Filme, liest beschädigte Speicherkarten und Festplatten. Was auf einem Bild zu sehen ist, obwohl es beim Fotografieren niemand gesehen hat, bekommt eine eigene Akte.	1 Tag
Salz und Staub	Geht weiter an das Institut der Kittel. Ergebnis: ob an einem Ort etwas Übernatürliches war und wie lange es her ist.	1 Woche
Aktenabgleich	Sucht einen Namen, einen Ort oder ein Datum in allen Weißen und Grauen Akten. Liefert alle Treffer, auch die, die man nicht wollte.	1 Tag

REGEL: AUSWERTUNG

Ein Investigator kann einmal pro Mission ein Fundstück, eine Aufnahme oder eine Probe zur Auswertung schicken. Das Ergebnis kommt nach der angegebenen Dauer. Die Spielleitung würfelt verdeckt für die Auswertung, mit 4 + 4 Würfeln, gegen Machbar (2) bei gewöhnlichen und Schwer (3) bei übernatürlichen Spuren.

Gelingt der Wurf, erhält der Investigator einen Hinweis. Gehört das Fundstück zu einer offenen Akte und ist der Hinweis neu, erhält die Akte einen Faden, der als Faden dieser Mission zählt (Kapitel V). Misslingt der Wurf, kommt der Umschlag zurück mit dem Vermerk: Ohne Befund.

Die Auswertung gibt es seit 1956. Hallström holte dafür eine Polizeifotografin aus Göteborg, **Birgit Wallin**, die zwanzig Jahre lang Tatorte fotografiert und auf drei ihrer Negative Dinge gefunden hatte, die beim Fotografieren nicht im Raum gewesen waren. Sie leitete die Dunkelkammer einunddreißig Jahre lang. Von ihr stammt der Zettel an der Tür, und von ihr stammt die Regel, dass von jedem Negativ zwei Abzüge gemacht werden: einer für die Akte und einer für den Fall, dass die Akte verschwindet.

Das Asservatenzimmer

Jeder Hort hat neben seiner Wand ein kleines Zimmer ohne Fenster, das dem Ermittlungszweig gehört: das **Asservatenzimmer**. Dort liegen in beschrifteten Kästen die Dinge, die Investigators von ihren Tatorten mitgebracht haben. Ein Kinderschuh. Ein Wecker, der rückwärts läuft. Ein Glas mit Salz, das nicht mehr weiß werden will. Eine Kassette aus einem Anrufbeantworter, auf der jeden Abend eine neue Nachricht derselben Frau ist, obwohl sie seit Jahren tot ist.

Die meisten Asservate sind harmlos. Einige nicht. Die Registratur führt ein Verzeichnis, in dem jedes Stück steht, mit dem Fall, aus dem es kommt, und mit der Unterschrift des Investigators, der es gebracht hat. Wer ein Asservat mitnimmt, trägt sich ein. Wer es nicht zurückbringt, wird gefragt, warum.

REGEL: ASSERVATE

Ein Investigator kann ein Asservat für eine Mission ausleihen. Solange er es bei sich trägt, erhält er +1 Würfel auf alle Proben, die mit dem Fall zusammenhängen, aus dem es stammt, und die Spielleitung verrät ihm, wenn das Asservat einem Ort, einem Menschen oder einem Wesen dieses Falls begegnet.

Asservate aus übernatürlichen Fällen erhöhen den Verdacht um 1, solange man sie trägt. Das gilt auch für ein Asservat, das ein Investigator als Beweisstück behalten hat (Kapitel V).

Artefakte des Zweigs

Der Ermittlungszweig besitzt nur wenige Artefakte, und sie sind alle Beweisstücke aus Fällen, die nie ganz geschlossen wurden. Sie werden wie alle Artefakte bei O.D.I.N. erst ab dem Rang Veteran ausgegeben, nur für eine Mission, und nur mit Unterschrift in der Registratur.

Die Totenköpfe geben die **Gefahr** eines Artefakts an, von einem bis fünf (Grundregelwerk, Kapitel X). Wer ein Artefakt benutzt, zahlt seinen **Preis**, egal welcher Klasse er angehört.

Artefakt	Wirkung
Hallströms Lupe ☠☠☠☠☠	Die Lupe, mit der Hallström 1938 die Bleistiftkreise unter der Tapete fand. Wer durch sie schaut, sieht Spuren, die älter als hundert Jahre sind, als wären sie frisch: +2 Würfel auf Ermittlung an alten Spuren. **Preis:** Verdacht +1, solange man sie trägt.
Der Kalender aus Hann. Münden ☠☠☠☠☠	Ein Wandkalender von 1994 aus Sanders Sprechzimmer im Erdgeschoss, sichergestellt nach seinem Verschwinden, aufgeschlagen auf den März. Er blättert sich von selbst um und zeigt den Monat, in dem sich Sanders Tür das nächste Mal öffnet. In der Registratur hat er sich ein einziges Mal bewegt: im Februar 2025, einmal ganz herum, bis er wieder auf dem März stand. **Preis:** Wer ihn aufhängt, bekommt einen Termin. Die Spielleitung notiert den Monat, und der Charakter erleidet bis dahin in jeder Mission 1 Belastung.
Die Tonbänder von 1971 ☠☠☠☠☠	Aufnahmen aus der Halle in Wales, am Abend vor der Kaskade. Wer sie abspielt, hört vierzig Stimmen. Und manchmal eine einundvierzigste. Einmal pro Kampagne gibt ihre Auswertung einen Faden für eine Akte, die mit der Kaskade zu tun hat. Wird nur mit Genehmigung des Psionik-Kerns ausgegeben. **Preis:** Wer die einundvierzigste Stimme hört, legt eine Grauen-Probe gegen Verstörend (2) ab.
Der rote Faden ☠☠☠☠☠	Hallströms letzter Faden, in einem Umschlag in Akte Null. Wird nicht ausgegeben. Es heißt, wer ihn an eine Wand hängt, sieht, wohin er führt. **Preis:** Wer es gesehen hat, vergisst es nicht mehr: Verdacht +2, für immer.

Kapitel VII.
PROFILER

Profiler

„Jeder hinterlässt ein Muster. Auch die, die glauben, keines zu haben."
Profiler, Codename Spiegelbild

Das Wesen der Subklasse

Profiler lesen Menschen. Sie sehen, was jemand denkt, an der Art, wie er sitzt, wie er schweigt, welche Frage er nicht stellt. Sie erkennen Lügen, bevor sie ausgesprochen sind, und sie erstellen aus drei Hinweisen das Bild eines Täters, den noch niemand gesehen hat. Bei O.D.I.N. sind sie die Verhörspezialisten, die Psychologen, die Menschenkenner jeder Zelle.

Und sie lernen bei O.D.I.N. etwas, das keine Polizeischule lehrt: dass manche Täter keine Menschen sind und dass manche Menschen tun, was sie tun, weil etwas anderes durch sie handelt. Ein Profiler, der das nicht verkraftet, hört schnell auf. Einer, der es verkraftet, wird unverzichtbar.

PROFILER AUF EINEN BLICK

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.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das dritte Gespräch

Der Mann auf der anderen Seite des Tisches hieß Wilhelm Brandes, er war zweiundsechzig Jahre alt, pensionierter Lehrer aus Wels, und er hatte seit drei Stunden nichts gesagt, was nicht stimmte. Spiegelbild wusste das. Er hatte jede Antwort geprüft, jede Pause gemessen, jede Bewegung der Hände notiert. Brandes log nicht.

Und trotzdem hatte er am Abend des 3. März vor dem Haus gestanden, in dem eine Familie verschwunden war. Eine Überwachungskamera zeigte ihn, dreiundzwanzig Minuten lang, reglos, mit dem Gesicht zum Fenster im zweiten Stock.

„Erzählen Sie mir noch einmal von dem Abend", sagte Spiegelbild.

„Ich habe es Ihnen zweimal erzählt." Brandes klang nicht verärgert. Nur müde. „Ich war zu Hause. Ich habe gelesen. Ich bin um zehn ins Bett gegangen."

„Sie waren nicht zu Hause. Die Kamera zeigt Sie vor dem Haus in der Lindenstraße."

„Das weiß ich jetzt. Sie haben mir das Video gezeigt." Brandes hob die Hände, eine hilflose Geste. „Aber ich erinnere mich nicht. Ich war zu Hause."

Spiegelbild lehnte sich zurück. Das war der Moment, in dem die meisten Ermittler den Druck erhöhten. Er tat das Gegenteil. Er sah Brandes an, lange, und dachte nicht darüber nach, was er sagte, sondern darüber, was er nicht sagte.

Brandes hatte in drei Stunden nicht ein einziges Mal gefragt, was mit der Familie passiert war. Nicht einmal. Unschuldige fragen. Schuldige vermeiden die Frage, weil sie die Antwort kennen. Brandes vermied sie nicht. Er stellte sie einfach nicht. Als gäbe es für ihn keine Familie, keine Tat, kein Verschwinden. Als hätte er an etwas ganz anderes gedacht.

„Herr Brandes", sagte Spiegelbild und stellte zum dritten Mal eine Frage, anders als vorher. „Was haben Sie an diesem Abend gehört?"

Brandes sah ihn an. Zum ersten Mal an diesem Tag veränderte sich etwas in seinem Gesicht. Nicht Angst. Erkennen.

„Ein Lied", sagte er langsam. „Ich habe im Bett gelegen und ein Lied gehört. Kinder haben gesungen. Ich dachte, ich träume." Er runzelte die Stirn. „Ich bin aufgestanden. Ich wollte wissen, woher es kam."

„Und dann?"

„Dann war ich wieder im Bett." Brandes schüttelte den Kopf. „Ich schwöre Ihnen, ich war wieder im Bett."

Spiegelbild glaubte ihm. Das war das Beunruhigendste an dem ganzen Fall. Er hatte zwanzig Jahre lang Mörder, Entführer und Lügner begutachtet. Er erkannte eine Lüge, bevor sie ausgesprochen war. Und dieser Mann log nicht. Er war dreiundzwanzig Minuten lang an einem Ort gewesen, an dem er nicht war, und hatte ein Lied gehört, das niemand sonst gehört hatte.

Außer den Kindern der Familie, die verschwunden war. Die Nachbarn sagten, sie hätten seit Wochen im Schlaf gesungen.

In sein Profil schrieb Spiegelbild an diesem Abend einen Satz, den er noch nie in ein Profil geschrieben hatte: *Der Zeuge ist kein Täter. Der Zeuge ist ein Hörer.*

Die Gutachter

Legende: Die Psychiaterin von Uppsala

Dr. Karin Ek war junge Assistenzärztin an der psychiatrischen Universitätsklinik Uppsala, als Hallström sie 1952 bat, die Protokolle der Kinder von Solberg zu lesen. Sie las sie ein Jahr lang und schrieb dann ein Gutachten von sechs Seiten, das bis heute die Grundlage jeder Befragung von Psionen ist. Ihr zentraler Satz: *Diese Kinder lügen nicht. Sie berichten von einer Erinnerung, die nicht ihre eigene ist.* Ek arbeitete bis 1980 für den Ermittlungszweig und bildete die ersten Profiler aus. Sie hat nie einen Psion befragt, der nicht die Wahrheit sagte. Sie sagte, das sei das Schwierigste an ihnen.

Die Geschichte der Subklasse

Profiler gab es im Ermittlungszweig seit Karin Ek, aber lange hießen sie nur Gutachter. Sie wurden gerufen, wenn ein Zeuge seltsam aussagte, ein Täter unerklärlich handelte, ein Psion etwas berichtete, das niemand glauben wollte. Erst in den Achtzigern, als Profiling bei der Polizei in Mode kam, übernahm der Zweig den Namen, und die alten Gutachter haben ihn nie benutzt.

Nach Elster bekamen die Profiler eine neue Aufgabe, über die sie nicht gern sprechen: Ein Teil von ihnen arbeitet seitdem für die Revision. Jeder Agent, jeder Führungsoffizier, der in eine sensible Position kommt, spricht vorher mit einem Profiler. Die Profiler sagen, sie suchen nach Verrätern. Die Agenten sagen, sie suchen nach Schwächen. Beides stimmt.

Seit 2011 werden Profiler vor allem zu Fällen gerufen, in denen Menschen Dinge tun, an die sie sich nicht erinnern. Sie haben dafür ein Wort gefunden, das in keinem Lehrbuch steht: **Hörer**. Jeder Profiler, der es benutzt, glaubt, er habe es selbst erfunden. Das ist das Seltsamste an dem Wort.

Der erste Fall

W6	Der Mensch, den du bei O.D.I.N. zuerst verhört hast
1	Ein Zeuge, der nicht log und trotzdem an einem Ort war, an dem er nicht war.
2	Ein Kultmitglied, das sich an jede Einzelheit erinnerte, nur nicht an sein eigenes Gesicht.
3	Ein Agent, der nach vier Jahren Legende nicht mehr wusste, welcher Name seiner war.
4	Ein Psion, der von einer Kindheit erzählte, die nicht zu seiner Akte passte.
5	Ein Kind, das alle Fragen beantwortete, bevor du sie gestellt hast.
6	Dein eigener Führungsoffizier, in einem Gespräch, das offiziell nie stattfand.

Ein Tag im Leben

Profiler verbringen ihre Tage in Gesprächen. Zeugen, Verdächtige, Agenten, Psionen. Sie hören zu, stundenlang, und sie schreiben mit, nicht was gesagt wird, sondern wie. Pausen, Blicke, Hände. Zwischen den

Gesprächen lesen sie Akten, um zu wissen, was sie im nächsten Gespräch fragen müssen.

Im Einsatz sind sie die, die reden, wenn jemand festgenommen oder gefunden wurde. Sie sind nicht die Schnellsten und nicht die Stärksten, aber sie merken als Erste, wenn an einer Aussage etwas nicht stimmt. Und viele Zellen haben gelernt, auf ihren Satz zu hören: „Der sagt nicht alles."

Abends schreiben sie Profile. Und manche Profiler schreiben, ohne es zu wollen, auch über ihre eigene Zelle eines. Sie zeigen es niemandem.

Die Ausbildung

Profiler kommen aus der Psychologie, der Psychiatrie, der Kriminalpolizei, manchmal aus der Seelsorge. Die Ausbildung beginnt in Stockholm mit Karin Eks Gutachten, sechs Seiten, die jeder Rekrut abschreiben muss, von Hand. Danach befragen die Rekruten Menschen, die O.D.I.N. kennt: ehemalige Kultmitglieder, Zeugen alter Fälle, freiwillige Agenten. Sie lernen, wann jemand lügt, wann er sich irrt und wann etwas anderes durch ihn spricht.

Die Prüfung ist ein Gespräch mit einem Psion, der sich freiwillig meldet. Der Rekrut muss am Ende ein Profil schreiben. Der Psion liest es und sagt, ob es stimmt. Die meisten Profile stimmen. Die besten machen den Psion traurig.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Karten stehen am Ende des Kapitels, die Techniken in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Verhörer	Er bringt jeden zum Reden, geduldig, freundlich, gnadenlos. Karten: Verhörraum, Spiegel, dazu die dritte Frage.
Der Jäger	Er erstellt Profile und sagt vorher, wo der Täter als Nächstes zuschlägt. Karten: Denkweise, Das Profil.
Der Revisor	Er prüft die eigenen Leute und findet, was sie verbergen. Karten: Erster Blick, Verhörraum, dazu Querverweis und eine offene Akte über O.D.I.N. selbst.

REGEL: DER HÖRER

Befragt ein Profiler einen Menschen, der unter übernatürlichem Einfluss gehandelt hat, erkennt er das mit einer Probe WE + Menschenkenntnis gegen Machbar (2). Er erfährt nicht, wer oder was den Menschen beeinflusst hat, aber dass es so war und wann.

REGEL: DAS PROFIL SCHREIBEN

Täterprofiling aus dem Grundregelwerk braucht drei Hinweise. Ein Profiler, der eine offene Akte mit mindestens drei Fäden zum selben Täter führt, darf die Fäden als Hinweise zählen, ohne sie zu ziehen.

BEISPIEL: SPIEGELBILD UND DIE HAUSMEISTERIN

Spiegelbild, inzwischen Agent, befragt die Hausmeisterin des Mietshauses in Hamburg. Erster Blick verrät ihm in der ersten Minute, dass sie sich für etwas schämt. Nach zehn Minuten im Verhörraum ist jede Probe, um etwas aus ihr herauszubekommen, eine Stufe leichter.

Sie lügt über den Arzt. Sie würfelt MA 2 und Täuschung 2, mit −2 Würfeln aus Lügenentlarvung und −1 aus der dritten Frage: 1 Würfel. Spiegelbild würfelt WE 5 und Menschenkenntnis 5 mit +2 aus Psychologischer Analyse. Er gewinnt mit 5 Erfolgen gegen 0.

Dann die Regel für Hörer, Machbar (2), dank Verhörraum nur Einfach (1). Er schafft sie. Die Hausmeisterin hat den Mann mit der Arzttasche eingelassen, weil sie an diesen Abenden ein Lied gehört hat und aufgestanden ist, um die Haustür aufzuschließen. Sie weiß nicht, warum.

Der Preis

Profiler zahlen mit ihrem Vertrauen. Wer jeden Tag Lügen erkennt, hört irgendwann auf, Menschen zu glauben. Viele Profiler haben keine engen Freunde, weil sie bei jedem Gespräch mitlesen, was der andere nicht sagt. Und die, die mit Hörern arbeiten, zahlen noch mehr: Sie wissen, dass Menschen Dinge tun können, von denen sie nichts wissen. Auch sie selbst.

OPTIONALE REGEL: SELBST EIN HÖRER

Ein Profiler, der in einer Mission mindestens drei Hörer befragt hat, legt am Ende der Mission eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1) ab. Misslingt sie, hört er in der nächsten Nacht das Lied, und die Spielleitung darf ihn in der nächsten Mission einmal einen Satz sagen lassen, an den er sich nicht erinnert.

W6	Was dich das Zuhören gekostet hat
1	Du hörst beim Einkaufen, wer an der Kasse lügt. Du kaufst nachts ein.
2	Deine Schwester erzählt dir nichts mehr. Sie sagt, du würdest ohnehin merken, was sie verschweigt.
3	Du hast dein eigenes Profil geschrieben, eine Seite. Du hast es nicht zu Ende gelesen.
4	Du summst manchmal eine Melodie, die du nie gelernt hast. Ein Psion hat dich darauf angesprochen.
5	Du glaubst Zeugen erst beim dritten Mal. Bei Freunden auch.
6	Du hast einmal einen Hörer verhört, der deinen Namen kannte. Du hast ihn nicht gefragt, woher.

Im Spiel

- **Du liest Menschen.** Zeugen, Verdächtige, Verbündete. Du merkst, wenn jemand etwas verschweigt.
- **Frag nach dem, was nicht gesagt wird.** Die fehlende Frage verrät oft mehr als jede Antwort.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welches Profil würdest du über dich selbst schreiben?

Mit anderen Klassen spielen

Der Profiler ist der natürliche Partner des **Telepathen**: Der eine liest Gedanken, der andere Verhalten, und zusammen gibt es keine Lüge, die sie nicht finden. Mit einem **Negotiator** unter den Agenten bildet er ein Verhörteam, das kaum jemand übersteht. Ein **Biochemist** kann ihm sagen, ob ein Zeuge unter Drogen stand. Und ein **Invoker** kann ihm erklären, was durch einen Hörer gesprochen hat.

Aus den Akten

PROFIL, AUSZUG

Vorgang GA-2317, Lindenstraße, Wels. Verschwinden einer Familie mit zwei Kindern.

Befragter: BRANDES, W., Zeuge.

Einschätzung: Der Zeuge ist kein Täter. Der Zeuge ist ein Hörer.

Vermerk der Revision: Begriff „Hörer“ nicht verwenden, bis geklärt ist, woher er kommt.

GUTACHTEN EK, 1953, NACHTRAG VON 1980

Ich habe 1953 nicht geschrieben, dass drei der Kinder mir sagten, sie seien schon vorher einmal gerufen worden. Vor Solberg. Ich hielt es für Fantasie. Ich halte es heute für wichtig.

Fragen an deinen Profiler

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Wer oder was Brandes zur Lindenstraße gerufen hat
2	Was Karin Ek nicht in ihr Gutachten geschrieben hat
3	Wer vor Solberg die Kinder gerufen hat
4	Welchen Führungsoffizier Olsen als Risiko eingestuft hat
5	Woher das Wort Hörer kommt, das er erfunden zu haben glaubt
6	Welches Profil seine Zelle über ihn schreiben würde

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Eks Gutachten	Eine Abschrift der sechs Seiten, mit Randnotizen der ersten Profiler. +1 Würfel auf Menschenkenntnis bei Psionen und Hörern. *Selten.*
Verdecktes Diktiergerät	Zeichnet Gespräche unbemerkt auf, zwölf Stunden lang. *Häufig.*
Verhörkoffer	Zwei Klappstühle, ein Klapptisch, eine Lampe. Jeder Raum wird zum Verhörraum. Kein Spielwert. Die Profiler schwören darauf.
Fotomappe	Hundert Porträts von Fremden, geordnet nach Gesichtsausdruck. Wer sie einem Zeugen zeigt, erfährt, welches Gesicht er meidet. +1 Würfel auf Menschenkenntnis bei Zeugen, die ein Gesicht beschreiben sollen. *Häufig.*

Die anderen und wir

Über die Journalists: „Sie bringen die Menschen zum Reden. Wir hören, was sie dabei nicht sagen."

Über die Cryptanalysts: „Sie lesen Daten, wir lesen Gesichter. Manchmal lügen die Daten weniger."

Über die Antiquarians: „Ihre Zeugen sind tausend Jahre tot. Sie lügen nie. Wir beneiden sie manchmal."

Über die Paranormal Detectives: „Sie verhören Tote. Wir verhören die, die glauben, noch am Leben zu sein."

Figuren der Subklasse

Dr. Karin Ek. Die Psychiaterin von Uppsala, hundertein Jahre alt, lebt in einem Pflegeheim und empfängt Profiler, die sie besuchen. Sie erinnert sich an jedes Kind aus Solberg, das sie gesprochen hat. Sie sagt, sie habe damals etwas nicht in ihr Gutachten geschrieben, und sie sagt es jedem, als wäre es das erste Mal.

Henrik Olsen. Leiter der Profiler in der Revision, ein stiller Mann mit einem Hörgerät, das er nur einschaltet, wenn er etwas nicht hören will. Er hat nach Elster jeden Führungsoffizier des Operativen Zweigs befragt. Einen hat er als Risiko eingestuft. Der Führungsoffizier ist immer noch im Dienst.

Wilhelm Brandes. Der pensionierte Lehrer, der ein Lied hörte. Er wohnt noch in Wels. Spiegelbild besucht ihn einmal im Monat. Brandes hört das Lied manchmal noch, und er hat angefangen, die Noten aufzuschreiben.

```
REVISION, EINSTUFUNG, AUSZUG
Befragter: Führungsoffizier [GESCHWÄRZT],
Operativer Zweig.
Einschätzung OLSEN: Risiko. Begründung: Er
stellt keine der Fragen, die er stellen
müsste. Er weiß die Antworten schon.
Vermerk des Rates: Einstufung zur Kenntnis
genommen. Keine Maßnahme.
```

Beispielcharakter: Spiegelbild

Profiler, Kadett. Dr. Tomas Adler, 47, war zwanzig Jahre lang forensischer Psychiater in Wien und hat mehr Mörder begutachtet als jeder andere in Österreich. Sein letzter Fall war ein Mann, der seine Familie getötet haben sollte und sich an nichts erinnerte. Adler fand heraus, dass er zur Tatzeit nachweislich im Krankenhaus gelegen hatte, und schrieb es in sein Gutachten. Zwei Wochen später stand ein Mann in seiner Praxis, der keinen Termin hatte und keinen Namen nannte.

Spiegelbild	Profiler, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 4, WE 5, WK 3, CH 3, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Menschenkenntnis 5, Ermittlung 4, Wahrnehmung 4, Überzeugen 3, Akademisches Wissen 3, Stressbewältigung 3, Geistige Widerstandskraft 3, Ausweichen 3, Täuschung 2, Schusswaffen 2, Zähigkeit 2, Medizin 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 2, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Psychologische Analyse, Lügenentlarvung, Täterprofiling
Offene Akte	„Wer ist der Mann, der zur selben Zeit an zwei Orten war?" (0 Fäden)
Antrieb	Wissenssucher. Als Archetyp: Der Jäger

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, Analyse-Tablet, Mini-Diktiergerät, wetterfester Notizblock, Verhörkoffer, Fotomappe. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Spiegelbild: Du bist ruhig, freundlich und hörst mehr zu, als du redest. Du erkennst Lügen sofort. Was dich beunruhigt, sind die Menschen, die nicht lügen und trotzdem nicht die Wahrheit sagen.

Der Weg an der Wand

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Erster Blick 4, Verhörraum 6, Die Quelle vom Journalist 8. 2 EP spart er. Zweite offene Akte.
Senior-Agent (50 EP)	Denkweise 8, Sprache der Kreise vom Cryptanalyst 10, Menschenkenntnis auf 6 für 12. 2 EP spart er. Dritte offene Akte.
Veteran (100 EP)	Spiegel 10, Leitartikel vom Journalist 10, Ermittlung auf 5 für 10, Überzeugen auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 4 für 8, Täuschung auf 3 für 6. Vierte offene Akte.

Die Säule an der Wand

Stufe	Karte	Wirkung
I	**Erster Blick**	Passiv. In der ersten Minute eines Gesprächs erfährt der Profiler einen Charakterzug seines Gegenübers, den dieser verbergen will.
II	**Verhörraum**	Passiv. Nach zehn Minuten Gespräch sind alle Proben, um Informationen aus diesem Menschen herauszubekommen, eine Stufe leichter.
III	**Denkweise**	Einmal pro Mission sagt ihm die Spielleitung, was ein Gegner, den er profiliert hat, als Nächstes tun wird.
IV	**Spiegel**	Passiv. Gegenüber einem profilierten Gegner erhält er +2 Würfel auf Täuschung und Überzeugen. Er weiß, was dieser hören will.
V	**Das Profil**	Einmal pro Mission, nach Täterprofiling: Die Zelle handelt in der ersten Runde einer Begegnung mit dem Ziel zuerst, und das Ziel würfelt die ganze Szene mit −2 Würfeln auf Täuschung. Danach 1 Belastung.

Kapitel VIII. JOURNALIST

Journalist

„Die Wahrheit steht nicht in der Zeitung. Sie steht in dem, was die Zeitung nicht drucken durfte.“
Journalist, Codename Feder

Das Wesen der Subklasse

Journalists finden Geschichten. Sie haben Quellen in Redaktionen, Behörden, Kneipen und Krankenhäusern, und sie wissen, wie man Menschen dazu bringt, zu erzählen, was sie niemandem erzählen wollten. Bei O.D.I.N. sind sie die, die Graue Akten aus Zeitungsmeldungen machen und Rote Akten aus Gerüchten.

Journalists sind die Investigators mit den meisten Verbindungen außerhalb von O.D.I.N. Das macht sie wertvoll, weil sie Dinge hören, die sonst niemand hört, und gefährlich, weil sie Dinge wissen, die sonst niemand weiß. Die meisten schreiben weiter, unter falschem Namen, für echte Zeitungen, über echte Themen. Und über die wichtigsten nie.

JOURNALIST AUF EINEN BLICK

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.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die Geschichte, die nicht erschien

Die Geschichte war fertig. Vierzehntausend Zeichen, drei Quellen, zwölf Fotos, ein Dokument aus einem Ministerium, das nie hätte kopiert werden dürfen. Marta Zielińska hatte acht Monate daran gearbeitet, und am Dienstagmorgen sollte sie auf der Titelseite stehen.

Es ging um ein Kinderheim in Ostpolen, das 2014 geschlossen worden war. Offiziell wegen Baumängeln. In Wahrheit, das hatten ihre Quellen gesagt, weil innerhalb von zwei Jahren sieben Kinder verschwunden waren, alle nachts, alle ohne Spuren, alle mit einem Eintrag in der Heimakte, der lautete: *In Pflegefamilie vermittelt.* Marta hatte die Pflegefamilien gesucht. Es gab sie nicht. Es gab Adressen, Namen, sogar Telefonnummern, und hinter allen stand niemand.

Eine Quelle, eine ehemalige Erzieherin, hatte ihr etwas erzählt, das nicht in die Geschichte kam, weil es zu seltsam war: In den Wochen, bevor ein Kind verschwand, hatte es im Schlaf gesungen. Immer dieselbe Melodie. Die Erzieherin hatte sie aufgenommen, auf ihrem Handy, und Marta hatte die Aufnahme gehört. Es waren keine Worte. Nur ein Lied, das sie nicht mehr aus dem Kopf bekam.

Am Montagabend um neun rief ihr Chefredakteur an.

„Wir bringen sie nicht“, sagte er.

„Warum?“

Er schwieg. Dann sagte er: „Ich habe einen Anruf bekommen. Ich kann dir nicht sagen, von wem. Aber wenn wir die Geschichte bringen, sterben Kinder. Das hat sie gesagt. Nicht die sieben. Andere.“

„Das ist eine Drohung.“

„Nein“, sagte der Chefredakteur. „So hat es nicht geklungen. Es hat geklungen wie eine Bitte. Wie eine alte Frau, die um etwas bittet.“

Marta legte auf. Sie saß in ihrer Wohnung in Warschau, vor dem Laptop mit vierzehntausend Zeichen, die nie jemand lesen würde, und dachte zwei Stunden lang darüber nach, ob sie die Geschichte woanders anbieten sollte. Dann klingelte es an der Tür.

Draußen stand ein Mann in einem grauen Mantel. Er zeigte keinen Ausweis. Er sagte: „Sie haben recht mit dem Heim. Und Sie haben unrecht mit dem, was dahintersteht. Wollen Sie wissen, wie es wirklich ist?“

„Werde ich es schreiben dürfen?“

„Nein“, sagte der Mann. „Nie. Aber Sie werden es wissen. Und Sie werden die nächste Geschichte finden, bevor jemand anderes sie findet.“

Marta sah an ihm vorbei in den dunklen Hausflur. Dann fragte sie das, was sie in fünfzehn Jahren als Journalistin gelernt hatte, zuerst zu fragen.

„Wer hat den Anruf bei meinem Chef gemacht?“

Der Mann sah sie lange an. „Das“, sagte er, „ist nicht mein Fachgebiet.“

Sie hat die Geschichte nie veröffentlicht. Die Aufnahme des Liedes hat sie noch. Und die Frage steht auf der Innenseite ihrer ersten offenen Akte, seit dem Tag, an dem sie Feder wurde.

Die Frühwarner

Legende: Der Mann, der nichts schrieb

Der berühmteste Journalist im Ermittlungszweig ist ein Mann, dessen Artikel nie erschienen sind. **Anders Berglund** war in den Sechzigern Reporter bei einer Stockholmer Tageszeitung und stieß 1963 auf die Geschichte von Solberg, fünfundzwanzig Jahre nach der Nacht. Er fand drei der einunddreißig Kinder, inzwischen erwachsen und unter anderen Namen, und sie erzählten ihm alles, woran sie sich erinnerten. Hallström selbst besuchte ihn am Abend, bevor die Geschichte erscheinen sollte, in der Redaktion, als niemand mehr da war. Was die beiden besprochen haben, weiß niemand. Berglund zog die Geschichte zurück und arbeitete die nächsten dreißig Jahre für den Ermittlungszweig. Seine Notizen über die drei Kinder liegen in Akte Null. Er hat sie nie jemandem gezeigt, der nicht fragte.

Die Geschichte der Subklasse

Journalists kamen erst 1963 in den Ermittlungszweig, aber Hallström wusste schon lange, dass Zeitungen die besten Frühwarnsysteme sind. Eine Meldung über verschwundene Hunde in Kiruna, ein Artikel über einen seltsamen Brand, eine Serie von Leserbriefen zu Lichtern über einem See. Die Registratur abonnierte in den Fünfzigern jede Zeitung Europas, die sie bekommen konnte, und jemand musste sie lesen. Nach Berglund lasen sie Journalists.

Wegen des Schleierprotokolls hatten die Journalists von Anfang an eine zweite Aufgabe: Sie sorgen dafür, dass Geschichten, die nicht erscheinen dürfen, nicht erscheinen. Nicht durch Drohung, sondern durch Überzeugung, durch bessere Geschichten, durch Hinweise an Chefredakteure. Die Agenten machen dasselbe, aber anders. Journalists sagen, sie würden die Wahrheit nicht unterdrücken, sondern verschieben. Auf später.

Seit 2011 ist diese Arbeit schwerer geworden. Soziale Medien, Handyvideos, Blogs. Jede Nacht erscheinen Hunderte Geschichten über Dinge, die nicht sein können. Die meisten sind falsch. Die Journalists müssen die wenigen finden, die stimmen, bevor jemand anderes es tut, und sie müssen dafür sorgen, dass sie zwischen den falschen verschwinden. Das Zweite können sie inzwischen besser als das Erste.

Der erste Fall

W6	Die Geschichte, die dich zu O.D.I.N. brachte
1	Ein Kinderheim, in dem Kinder in Pflegefamilien vermittelt wurden, die es nicht gab.
2	Ein Firmenkonto, auf das seit 1961 Geld aus elf Ländern überwiesen wird.
3	Ein Dorf, in dem alle Uhren gleichzeitig stehen geblieben sind.
4	Ein Politiker, der vor einer Abstimmung zwei Stunden verschwunden war und sich an nichts erinnerte.
5	Ein Brand in einem Labor, bei dem die Feuerwehr gebeten wurde, nicht hineinzugehen.
6	Deine eigene Todesanzeige, in einer Zeitung von morgen.

Ein Tag im Leben

Journalists beginnen den Tag mit Zeitungen, Nachrichtenseiten, Polizeimeldungen und dem Telefon. Sie rufen Quellen an, trinken Kaffee mit Informanten, gehen zu Pressekonferenzen, auf denen nichts gesagt wird. Viele arbeiten tatsächlich als Journalisten, unter falschem Namen, für Zeitungen, Magazine oder Portale, und schreiben über Politik, Wirtschaft oder Kultur.

Im Einsatz sind sie diejenigen, die Zugang verschaffen. Ein Presseausweis öffnet mehr Türen als ein Dietrich, und ein Journalist weiß, mit wem man reden muss und wie. Sie sind oft die Ersten am Tatort, weil sie wussten, dass etwas passiert, bevor die Polizei es wusste.

Abends schreiben sie. Zwei Fassungen: die, die erscheinen darf, und die, die in die Akte kommt.

Die Ausbildung

Journalists bringen ihr Handwerk mit. Die Ausbildung in Stockholm lehrt sie, was sie nicht schreiben dürfen und warum. Sie lernen die Grenzen des Schleiers, die Arbeit mit Agenten und den Umgang mit Quellen, die Dinge gesehen haben, die sie nicht verstehen. Und sie lernen den Presseraum der Registratur kennen, in dem seit 1950 jede Meldung aufbewahrt wird, die nicht erschienen ist.

Die Prüfung ist eine Geschichte. Der Rekrut bekommt eine Graue Akte und eine Woche. Er muss herausfinden, was passiert ist, und zwei Texte schreiben: einen für die Akte, vollständig und wahr, und einen für eine Zeitung, der alles erklärt, ohne etwas zu verraten. Die zweite Fassung ist schwerer.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Karten stehen am Ende des Kapitels, die Techniken in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Die Recherchеurin	Sie findet Informationen, schnell und überall. Karten: Zugang, Recherchenetz.
Der Quellenpfleger	Er hat Menschen, die ihm vertrauen, und er schützt sie. Karten: Die Quelle, dazu Kontakte auf hohem Wert.
Die Enthüllerin	Sie kann eine Geschichte gegen einen Gegner einsetzen. Karten: Leitartikel, Die Enthüllung.

REGEL: DIE ZWEI FASSUNGEN

Ein Journalist, der nach einer Mission beide Fassungen schreibt, eine für die Akte und eine für die Öffentlichkeit, senkt das Risiko, dass der Vorfall bekannt wird. Kommt es darauf an, ob etwas in die Zeitung gelangt, würfelt die Spielleitung für die Presse mit −2 Würfeln.

REGEL: QUELLEN SCHÜTZEN

Jede Quelle, die ein Journalist nutzt, ist ein Mensch mit einem Leben. Verbrennt eine Quelle, weil der Journalist sie preisgegeben hat, verliert er alle Boni auf Kontakte in diesem Umfeld bis zum Ende der Kampagne. Die Quelle vergisst nicht.

BEISPIEL: FEDER IN DER KINDERKLINIK

Feder, inzwischen Agent, will auf die Kinderstation einer Klinik in Posen, auf der ein Junge liegt, der im Schlaf singt. Sie zeigt den Presseausweis des Zweigs und erzählt von einer Reportage über Pflegepersonal. Mit Zugang ist die Probe Machbar (2) statt Schwer (3), und sie würfelt CH 5 und Überzeugen 5 mit +2 aus Informationsbeschaffung. Die Stationsleitung führt sie selbst herum.

Die Quelle, eine Nachtschwester, beantwortet ihr eine einzige Frage. Feder fragt, wer den Jungen außer den Eltern besucht hat. Ein Arzt, sagt die Schwester, einmal, spät am Abend, und er hat sich in keine Liste eingetragen.

Nach der Mission schreibt Feder zwei Fassungen. In der einen steht ein Arzt ohne Namen. In der anderen steht nichts von einem Jungen.

Der Preis

Journalists zahlen mit ihren Geschichten. Sie wissen mehr als jeder Reporter der Welt, und sie dürfen nichts davon schreiben. Viele haben Schubladen voller Texte, die nie erscheinen werden. Manche lesen sie nachts. Und alle leben mit dem Wissen, dass sie Wahrheiten verschweigen, für die sie früher ihre Karriere riskiert hätten.

OPTIONALE REGEL: DIE SCHUBLADE

Einmal pro Kampagne darf ein Journalist eine Geschichte aus seiner Schublade erscheinen lassen, unter einem fremden Namen, in einer echten Zeitung. Die Zelle erhält für die nächste Mission einen Vorteil, den die Spielleitung festlegt: Zeugen melden sich, ein Gegner verliert Schutz, eine Behörde öffnet ihre Akten.

Die Revision liest mit. In der Mission danach würfelt die Spielleitung für jede offene Akte des Journalisten einen W6. Bei 1 ist sie verschwunden, wie nach einer Anfrage (Kapitel V).

W6	Was dich das Schweigen gekostet hat
1	Deine alte Redaktion lädt dich nicht mehr ein. Man glaubt dort, du hättest den Beruf verraten.
2	Du hast eine Schublade voller Texte. Du liest sie nachts, wenn du nicht schlafen kannst.
3	Eine Quelle ist gestorben, weil du geschwiegen hast. Du weißt es. Niemand sonst.
4	Du schreibst unter drei Namen für drei Zeitungen. Keiner davon ist deiner.
5	Du hast einen Preis gewonnen, für eine Geschichte, die nicht stimmte. Du hast ihn angenommen.
6	Deine Mutter fragt jede Woche, warum man nichts mehr von dir liest.

Im Spiel

- **Du findest Informationen, wo andere keine sehen.** Zeitungen, Quellen, Gerüchte. Du verschaffst der Zelle Zugang zu Menschen und Orten.
- **Pflege deine Quellen.** Sie sind Menschen, und sie werden wichtig.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welche Geschichte würdest du schreiben, wenn der Schleier fällt?

Deine Quellen

Schreib zu Beginn drei Quellen auf deinen Charakterbogen: einen Namen, einen Ort und das, was die Quelle von dir will. Die Spielleitung darf sie in Missionen auftauchen lassen, und wenn du Netzwerk-Kontakte einsetzt, klingelt meistens bei einer von ihnen das Telefon.

W6	Eine Quelle, die du mitbringst
1	Eine Nachtschwester in einer Kinderklinik, die nicht mehr schlafen kann, seit sie die Melodie gehört hat.
2	Ein Polizeisprecher, der mehr weiß, als er sagen darf, und dir das übel nimmt.
3	Der Archivar einer Lokalzeitung, der jede Meldung seit 1970 im Kopf hat.
4	Eine Taxifahrerin, die nachts Menschen zu Adressen fährt, die es nicht gibt.
5	Ein alter Nachrichtenredakteur, der sich an Meldungen erinnert, die nie gedruckt wurden.
6	Ein Kind, das dir Briefe schreibt. Du hast ihm nie deine Adresse gegeben.

Mit anderen Klassen spielen

Der Journalist ist der natürliche Partner des **Agenten**: Beide arbeiten mit Menschen, beide lügen, wenn es sein muss, und beide wissen, wie man eine Geschichte verschwinden lässt. Mit einem **Negotiator** teilt er die Kunst der Befragung. Ein **Cyberneticist** unter den Scientists findet in Daten, was ein Journalist nur ahnt. Und ein **Soldier** freut sich, wenn der Journalist vorher weiß, welcher Keller der richtige ist.

Aus den Akten

PRESSEBEOBACHTUNG, AUSZUG

Geschichte „Das verschwundene Heim“, Warschau, zurückgehalten.

Anrufer beim Chefredakteur: nicht ermittelt. Der Anruf kam von einer Nummer, die O.D.I.N. gehört.

Vermerk der Revision: Die Nummer ist keinem Zweig zugeordnet.

ARCHIV BERGLUND, NOTIZ VON 1963

Drei der Kinder, heute erwachsen, sagen unabhängig voneinander dasselbe: In der Nacht von Solberg habe jemand im Kreis gefehlt. Sie seien zweiunddreißig gewesen, nicht einunddreißig.

Vermerk Hallström: Nicht veröffentlichen. Nicht vergessen.

Fragen an deine Journalistin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wer den Anruf beim Chefredakteur gemacht hat
2	Wohin die sieben Kinder aus dem Heim gebracht wurden
3	Was Hallström und Berglund 1963 besprochen haben
4	Wer der Zweiunddreißigste im Kreis war
5	Welchem Zweig die Nummer gehört, die keinem gehört
6	Ob sie die Geschichte irgendwann doch schreiben wird

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Presseausweis einer echten Zeitung	Hinterlegt bei der Redaktion. +2 Würfel auf Zugang zu Pressekonferenzen, Behörden und Tatorten. *Selten.*
Quellenbuch	Ein verschlüsseltes Adressbuch. Einmal pro Mission +1 Würfel auf Kontakte. *Häufig.*
Zeitungsarchiv-Zugang	Ein Passwort für die digitalen Archive großer europäischer Zeitungen. Recherchen in alten Meldungen erhalten +1 Würfel. *Häufig.*
Berglunds Notizbuch (Abschrift)	+1 Würfel auf Befragungen von Menschen, die als Kinder etwas Übernatürliches erlebt haben. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Profiler: „Sie hören, was nicht gesagt wird. Wir bringen die Leute dazu, überhaupt etwas zu sagen."

Über die Cryptanalysts: „Sie finden die Daten. Wir finden die Menschen hinter den Daten."

Über die Antiquarians: „Ihre Quellen sind tausend Jahre alt. Unsere haben Telefonnummern. Beides ist nützlich."

Über die Paranormal Detectives: „Sie gehen in den Keller. Wir wissen vorher, welcher Keller."

Figuren der Subklasse

Anders Berglund. Der Mann, der nichts schrieb. Er lebt noch, dreiundneunzig Jahre alt, in einer Wohnung in Stockholm voller Zeitungen, die er nach Datum stapelt und nicht nach Thema. Er empfängt Journalists aus dem Zweig und erzählt ihnen von 1963. Über das Gespräch mit Hallström spricht er nie.

Die Redakteurin. Die Chefredakteurin einer großen europäischen Zeitung, die seit zwanzig Jahren für O.D.I.N. Geschichten zurückhält. Sie weiß nicht genau, für wen. Sie hat einmal angefangen nachzuforschen, und dann aufgehört.

Die Erzieherin aus Ostpolen. Feders Quelle. Sie hat die Aufnahme des Liedes gemacht. Sie ruft Feder einmal im Jahr an, am Jahrestag des letzten Verschwindens, und fragt, ob es Neuigkeiten gibt.

```
PRESSERAUM DER REGISTRATUR, ZURÜCKGEHALTENE MELDUNGEN
1952: „Hunde in Kiruna seit Wochen verschwunden". Lokalblatt, nicht erschienen.
1971: „Singende Kinder im Keller einer Botschaft". Wiener Wochenzeitung, nicht erschienen.
1977: „Wetterstation in Nordnorwegen meldet sich nicht". Nachrichtenagentur, nicht erschienen.
2025: „Das verschwundene Heim". Warschau, nicht erschienen.
```

Beispielcharakter: Feder

Journalist, Kadett. Marta Zielińska, 39, war fünfzehn Jahre lang Investigativjournalistin in Warschau, bis eine Geschichte über ein geschlossenes Kinderheim nicht erscheinen durfte. Ihre Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

Feder	Journalist, Kadett
Attribute	ST 1, GE 3, KO 2, IN 4, WE 3, WK 2, CH 5, MA 2, GL 2
Fertigkeiten	Überzeugen 5, Ermittlung 4, Kontakte 3, Menschenkenntnis 3, Täuschung 3, Wahrnehmung 3, Ausweichen 3, Etikette 2, Fahren 2, Heimlichkeit 2, Technik 2, Zähigkeit 2, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 8, Initiative 3, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Informationsbeschaffung, Enthüllungsgespür, Netzwerk-Kontakte
Offene Akte	„Wer hat den Anruf beim Chefredakteur gemacht?“ (0 Fäden)
Antrieb	Wissenssucherin. Als Archetyp: Die Wahrheitssucherin

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, Mini-Kamera, Diktiergerät, gefälschte Presseausweise, Quellenbuch, ein Handy mit einer Aufnahme, die sie nicht löscht. Startkapital 7.000 €.

So spielst du Feder: Du bist neugierig, hartnäckig und charmant. Du redest mit jedem, und jeder redet mit dir. Du hast eine Geschichte, die du nicht schreiben darfst, und eine Frage, die dich nicht loslässt.

Der Weg an der Wand

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Zugang 4, Die Quelle 6, Lesesaal vom Antiquarian 8. 2 EP spart sie. Zweite offene Akte.
Senior-Agent (50 EP)	Leitartikel 8, Verhörraum vom Profiler 8, Kontakte auf 4 für 8, Menschenkenntnis auf 4 für 8. Dritte offene Akte.
Veteran (100 EP)	Recherchenetz 10, Hintertür vom Cryptanalyst 8, Ermittlung auf 5 für 10, Überzeugen auf 6 für 12, Kontakte auf 5 für 10. Vierte offene Akte.

Die Säule an der Wand

Stufe	Karte	Wirkung
I	**Zugang**	Passiv. Proben, um mit Presseausweis oder Vorwand Zugang zu Tatorten, Behörden und Zeugen zu bekommen, sind eine Stufe leichter. Er kennt immer den Namen der Person, die ihn hereinlassen könnte.
II	**Die Quelle**	Der Journalist hat einen festen Informanten. Einmal pro Mission beantwortet er eine Frage aus seinem Umfeld: Polizei, Behörde, Kirche, Krankenhaus.
III	**Leitartikel**	Einmal pro Mission lenkt er, was die Öffentlichkeit über einen Vorfall glaubt. Ein Gerücht verbreitet sich, oder eines verstummt.
IV	**Recherchenetz**	Einmal pro Mission erfährt er in einer Stunde alles Öffentliche über eine Person, eine Firma oder einen Ort, einschließlich dessen, was nur in alten Zeitungen steht.
V	**Die Enthüllung**	Einmal pro Mission macht er einen Gegner öffentlich unmöglich. Der Gegner verliert Verbündete, Geld oder Schutz. Die Spielleitung würfelt, ob der Schleier dabei Schaden nimmt. Danach 1 Belastung.

Kapitel IX.
CRYPTANALYST

Cryptanalyst

„Jeder Code ist ein Gespräch. Man muss nur herausfinden, wer mit wem redet."
Cryptanalyst, Codename Enigma

Das Wesen der Subklasse

Cryptanalysts knacken Codes. Verschlüsselte Nachrichten, Datenbanken, geheime Konten, alte Chiffren, und bei O.D.I.N. auch Zeichen, die kein Mensch geschrieben hat. Sie finden Muster in Datenbergen, die sonst niemand durchsuchen könnte, und sie lesen, was andere für Rauschen halten.

Sie sind die Investigators, die am wenigsten an Tatorten zu sehen sind und am meisten wissen. Ein Cryptanalyst sitzt oft Hunderte Kilometer von der Zelle entfernt vor einem Bildschirm und findet heraus, wem das Haus gehört, in das die anderen gerade hineingehen, wer es bezahlt hat und warum.

CRYPTANALYST AUF EINEN BLICK

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.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Die Zahlenstation

Die Frequenz war seit 1971 still gewesen. Sanne de Vries wusste das, weil sie im Archiv des niederländischen Nachrichtendienstes die Aufzeichnungen gefunden hatte: eine Kurzwellenstation irgendwo in Nordeuropa, die in den Sechzigern jede Nacht um drei Uhr Zahlen gesendet hatte, fünfstellige Gruppen, gesprochen von einer Frauenstimme auf Englisch. Niemand hatte den Code je geknackt. Im Oktober 1971 hatte die Station aufgehört.

Und in der Nacht zum 12. Februar sendete sie wieder.

Sanne hörte es zufällig. Sie hatte einen Empfänger in ihrer Wohnung in Den Haag, ein altes Hobby, das sie beim Dienst nie ganz abgelegt hatte. Um drei Uhr nachts, als sie nicht schlafen konnte, drehte sie durch die Frequenzen und blieb bei einer Stimme hängen. Eine Frau, englisch, fünfstellige Gruppen. Dieselbe Stimme wie auf den Bändern von 1971. Sie hätte es beschwören können.

Sie nahm auf. Vierzig Minuten Zahlen. Dann Stille.

In den folgenden drei Wochen versuchte sie alles, was sie in sieben Jahren beim Dienst gelernt hatte. Häufigkeitsanalyse, Einmalblock-Muster, Schlüsselsuche, Abgleich mit bekannten Codes des Kalten Krieges. Nichts passte. Die Zahlen waren kein Zufall, das sah sie, aber sie folgten keiner Logik, die sie kannte.

In der vierten Woche legte sie die Zahlen von 1971 und die neuen nebeneinander. Und sah es. Die neuen Zahlen waren nicht neu. Es waren dieselben Gruppen wie in der letzten Nacht von 1971, nur rückwärts. Als hätte jemand eine Nachricht zurückgespult.

Sie drehte sie um und las sie in der richtigen Reihenfolge. Dann nahm sie ein Blatt Papier und zeichnete, was die Zahlen beschrieben, wenn man sie als Koordinaten las, jeweils zwei Gruppen für Breite und Länge. Es waren dreizehn Punkte. Zwölf davon lagen in einem Kreis. Der dreizehnte lag in der Mitte.

Die Mitte lag in Wales.

Sie meldete es niemandem. Nicht ihrem Dienst, der sie ohnehin für eine Querulantin hielt, nicht der Polizei. Sie steckte die Koordinaten in einen Umschlag und legte ihn in ihr Bankschließfach. Zwei Tage später saß ein Mann in

ihrem Stammcafé an ihrem Tisch und fragte, ob sie sich für Zahlenstationen interessiere.

„Wer sendet das?“, fragte Sanne.

„Das wissen wir nicht“, sagte der Mann. „Aber wir wissen, dass Sie die Erste sind, die es gelesen hat. Seit 1971.“

Die Rechner

Legende: Die Rechnerin

Die erste Cryptanalystin des Ermittlungszweigs war **Greta Sundqvist**, eine Mathematikerin, die im Krieg für den schwedischen Nachrichtendienst deutsche Funksprüche entschlüsselt hatte. Hallström holte sie 1950, damit sie die Kreise unter der Tapete von Solberg untersuchte. Sie arbeitete zwölf Jahre daran und schrieb am Ende ein Gutachten, das sie selbst für gescheitert hielt: Die Kreise seien kein Code, sondern eine Sprache, und sie verstehe nur die Grammatik. Ihr Gutachten liegt heute in der Schwarzen Bibliothek des Kollegiums. Die Thaumaturgen haben es sich 1965 ausgeliehen und nie zurückgegeben.

Die Geschichte der Subklasse

In den ersten Jahrzehnten waren Cryptanalysts im Ermittlungszweig vor allem Codebrecher. Sie lasen Funksprüche von Kulten, Briefe von Sammlern, Tagebücher in Geheimschrift. Der Kalte Krieg lieferte viel Arbeit und viele fähige Leute, die nach seinem Ende keinen Auftraggeber mehr hatten.

Mit den Neunzigern kamen die Datenbanken, und die Cryptanalysts wurden zu Datenanalysten. Sie durchsuchten Kontobewegungen, Telefonverbindungen, Reisedaten. Seit 2011 arbeiten sie eng mit Projekt Karte der Kittel zusammen und liefern Daten, die dort niemand sonst beschaffen könnte: Polizeimeldungen, Notrufe, Stromausfälle, alles, was eine Stadt aufzeichnet, wenn in einem Keller etwas geschieht.

Und seit einigen Jahren hat die Subklasse eine Aufgabe, die an Greta Sundqvist anknüpft: Sie untersucht die Zeichen der Kulte, die Kreise an Tatorten, die Muster in Proben. Viele Cryptanalysts glauben, dass diese Zeichen eine gemeinsame Quelle haben. Und dass man sie lesen kann, wenn man genug davon nebeneinanderlegt.

Der erste Fall

W6	Der erste Code, den du für O.D.I.N. gelesen hast
1	Eine Zahlenstation, die seit 1971 still war und rückwärts wieder sendete.
2	Ein Tagebuch in einer Geheimschrift, die ein Kind erfunden hatte, das es nicht gab.
3	Die Kontobewegungen eines Sammlers, die ein Muster zeigten, wenn man sie auf einer Karte einzeichnete.
4	Ein Computervirus, der nur Dateien löschte, in denen Kreise vorkamen.
5	Die Kreise an einem Tatort, die sich als Zahlen lesen ließen.
6	Eine Nachricht an dich, in deinem eigenen Schlüssel, den du nie jemandem gegeben hast.

Ein Tag im Leben

Cryptanalysts leben vor Bildschirmen und in der Nacht. Sie lesen Daten, schreiben Programme, vergleichen Muster. Die meisten arbeiten von einem Hort aus, manche von zu Hause, einige direkt in der Registratur in Stockholm, wo die alten Akten liegen, die noch nie jemand digital erfasst hat.

Im Einsatz sind sie oft nicht vor Ort, sondern am Funk. Sie sagen der Zelle, welche Tür auf welchen Code reagiert, wer im Haus gemeldet ist, wer vor einer Stunde telefoniert hat. Wenn sie vor Ort sind, dann mit einem Laptop und einem Blick, der Kameras und Kabel sucht.

Abends, wenn niemand mehr etwas von ihnen will, arbeiten viele an ihrem eigenen Code. An den Kreisen. An den Zahlen. An dem, was Greta Sundqvist nicht lesen konnte.

Die Ausbildung

Cryptanalysts kommen aus der Mathematik, der Informatik, den Nachrichtendiensten, manchmal aus der Hackerszene. Die Ausbildung in Stockholm lehrt sie nicht, wie man Codes knackt. Das können sie schon. Sie lehrt sie, wie man Zeichen liest, die keinem Code folgen: Kreise, Muster, Wiederholungen in Proben und Zeugenaussagen.

Die Prüfung ist Greta Sundqvists letzte Aufgabe. Der Rekrut bekommt eine Kopie der Kreise unter der Tapete von Solberg und eine Woche. Niemand erwartet, dass er sie liest. Man erwartet, dass er am Ende sagen kann, warum er es nicht kann. Nur einmal, 1987, hat eine Rekrutin am sechsten Tag eine Zeile übersetzt. Sie hat sie niemandem gesagt und ist am siebten Tag nicht zur

Prüfung gekommen. Ihre Notizen liegen in der Registratur. Die Zeile fehlt darin.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Karten stehen am Ende des Kapitels, die Techniken in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Die Hackerin	Sie kommt in jedes System, das ein Kabel hat. Karten: Hintertür, Datenspur.
Der Codebrecher	Er liest, was andere verschlüsselt haben. Karten: Muster im Rauschen, Enigma.
Die Zeichenleserin	Sie arbeitet an den Kreisen und Mustern des Übernatürlichen. Karten: Sprache der Kreise, über den vierten roten Faden Die alte Sprache der Antiquarians.

REGEL: DIE FERNE HAND

Ein Cryptanalyst kann eine Mission per Funk und Rechner aus der Ferne begleiten. Er kann in jeder Szene einmal eine Probe auf Hacking, Kryptografie oder Ermittlung für die Zelle würfeln, als wäre er vor Ort. Dafür gerät er selbst nicht in Gefahr, kann aber keine Proben am Tatort machen.

REGEL: ZEICHEN SAMMELN

Jedes übernatürliche Zeichen, das ein Cryptanalyst in einer Mission dokumentiert, notiert er. Hat er zehn verschiedene gesammelt, erhält er +1 Würfel auf alle Proben, um neue Zeichen zu deuten. Bei zwanzig +2. Die Spielleitung darf ihm dabei etwas zeigen, das er nicht sehen wollte.

Codes am Spieltisch

Die meisten Codes sind kein Rätsel für die Spieler, sondern eine Probe auf IN + Kryptografie, die man ungeübt nicht versuchen kann (Grundregelwerk, Kapitel II). Die Frage ist nur, wie schwer sie ist und wie lange sie dauert.

Code	Schwierigkeit	Dauer
Geheimschrift eines Tagebuchs	Einfach (1)	eine Stunde
Buchcode, wenn man das Buch hat	Machbar (2)	ein Abend
Funkschlüssel aus dem Kalten Krieg	Schwer (3)	ein Tag
Moderne Verschlüsselung ohne Schlüssel	Sehr schwer (4), Hacking statt Kryptografie	eine Woche
Einmalblock ohne den Block	keine Probe	nie
Übernatürliche Zeichen und Kreise	Schwer (3) bis Unmöglich (5)	so lange, wie sie wollen

Code-Knacken macht jede dieser Proben auf Kryptografie eine Stufe leichter, nie aber leichter als Einfach (1). Bei moderner Verschlüsselung hilft stattdessen Digitale Infiltration. Einen Einmalblock knackt ohne die Karte Enigma auch ein Cryptanalyst nicht. Er sucht den Block.

Der Preis

Cryptanalysts zahlen mit ihrem Blick. Wer jahrelang Muster sucht, sieht sie überall: in Nummernschildern, Kassenzetteln, den Kacheln im Badezimmer. Viele Cryptanalysts zählen zwanghaft. Manche können nicht mehr schlafen, ohne das Radio leise auf eine Frequenz zu stellen, auf der nichts gesendet wird. Nur um sicher zu sein.

OPTIONALE REGEL: DIE FREQUENZ

Ein Cryptanalyst, der eine Woche lang jede Nacht um drei Uhr die Frequenz der Zahlenstation abhört, erhält einen Faden für eine offene Akte, die mit der Station zu tun hat, und nimmt 1 Belastung, weil er nicht mehr richtig schläft. Der Faden zählt als Faden der nächsten Mission. Das geht einmal zwischen zwei Missionen.

W6	Was dich das Zählen gekostet hat
1	Du zählst Treppenstufen. Wenn eine fehlt, gehst du zurück.
2	Du kannst keine Uhr mehr ansehen, ohne zu prüfen, ob sie zehn nach zehn zeigt.
3	Du hast in den Zahlen deiner Steuererklärung einen Kreis gefunden. Du hast die Erklärung nicht abgegeben.
4	Dein Radio läuft jede Nacht auf einer leeren Frequenz. Einmal war sie nicht leer.
5	Du hast deinen eigenen Namen in Zahlen umgerechnet. Es ergab eine Koordinate.
6	Freunde schicken dir keine Nachrichten mehr, weil du jede zweimal liest.

BEISPIEL: ENIGMA IM WAGEN

Enigma sitzt im Wagen vor dem Mietshaus in Altona, während Raven, Spiegelbild und Brandt in den Keller gehen. Mit der fernen Hand darf sie in der Szene eine Probe für die Zelle würfeln. Sie wählt Hacking, um an die Zahlungsdaten der Hausverwaltung zu kommen: IN 5 und Hacking 4, +2 aus Digitaler Infiltration und +1 aus dem Laptop, gegen Schwer (3). Sie hat 5 Erfolge.

In der nächsten Szene geht sie mit Mustererkennung und Muster im Rauschen die Rechnungen des letzten Jahres durch. Eine Waschmaschine für den Keller, gebraucht gekauft, bezahlt mit einer Karte, deren Konto seit 1994 niemand mehr benutzt hat. Das Konto gehört einer Praxis in Hann. Münden.

Im Spiel

- **Du liest, was andere für Rauschen halten.** Daten, Codes, Kreise. Du findest heraus, wer mit wem redet.
- **Du musst nicht vor Ort sein.** Deine Hand reicht weit.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was würdest du tun, wenn du die Kreise lesen könntest?

Aus der Ferne spielen

Ein Cryptanalyst, der im Wagen sitzt, während die anderen in den Keller gehen, soll sich nicht langweilen, und du auch nicht. Drei Dinge helfen. Beschreibe deine Bildschirme wie einen Raum: Kameras sind deine Fenster, Datenbanken deine Schränke. Sprich über Funk und nicht über den Tisch, und sag nur, was die anderen hören können. Und such dir in jeder Mission eine eigene Frage, die nur du beantworten kannst, während die Zelle unterwegs ist. Den Hinweis auf die Waschmaschine in Altona hat Enigma gefunden, nicht die Zelle im Keller.

Mit anderen Klassen spielen

Der Cryptanalyst ist der natürliche Partner des **Infiltrators** und des **Saboteurs** unter den Agenten: Er öffnet digitale Türen, sie die echten. Mit einem **Cyberneticist** unter den Scientists teilt er die Liebe zu Systemen. Ein **Thaumaturgist** aus dem Kollegium ist der Einzige, mit dem er über die Kreise sprechen kann, ohne verrückt zu wirken. Und ein **Physicist** liefert ihm Messdaten, die er auswerten kann.

Aus den Akten

FUNKÜBERWACHUNG, AUSZUG

Zahlenstation, Rufname unbekannt. Sendungen 1961 bis 10/1971, jede Nacht 03:00 Uhr.

Letzte Sendung: 14.10.1971, 03:00 Uhr.

Vermerk: Datum entspricht der Nacht vor der Kaskade.

AUSWERTUNG ENIGMA, AUSZUG

Die Zahlen der neuen Sendungen ergeben 13 Koordinaten. 12 im Kreis mit einem Radius von 340 km. Mittelpunkt: Wales.

Vermerk der Revision: Abgleich mit Projekt Karte angefordert. Antwort des Instituts: Übereinstimmung mit den Funden bis 1977. Für die Funde seit 2019 keine Übereinstimmung. Weitere Auskunft verweigert.

Fragen an deine Cryptanalystin

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wer die Zahlen sendet
2	Warum die Station nach der Kaskade verstummte und jetzt rückwärts sendet
3	Was im dreizehnten Punkt in Wales liegt
4	Wer die elf Akten aus der Registratur entfernt hat
5	Wessen Stimme auf der Aufnahme von 1937 ist
6	Was die Kreise sagen, wenn man sie lesen kann

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Laptop des Zweigs	+1 Würfel auf Hacking und Kryptografie. Verschlüsselt, mit Selbstlöschung. *Häufig für Cryptanalysts.*
Frequenzschreiber	Zeichnet 24 Stunden lang ein Frequenzband auf und markiert jede Wiederholung. *Häufig.*
Kurzwellenempfänger	Empfängt Zahlenstationen und Funk. Manchmal auch Frequenzen, die niemand benutzt. *Selten.*
Sundqvists Tabellen	Abschriften ihrer Arbeit an den Kreisen. +1 Würfel auf Kryptografie bei übernatürlichen Zeichen. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Profiler: „Sie lesen Gesichter. Gesichter lügen. Daten lügen weniger."

Über die Journalists: „Sie finden die Menschen. Wir finden, was die Menschen gelöscht haben."

Über die Antiquarians: „Sie lesen Sprachen, die tot sind. Wir lesen eine, die gerade erst entsteht. Oder vielleicht dieselbe."

Über die Paranormal Detectives: „Sie gehen dorthin, wo wir nur Daten haben. Wir sagen ihnen, wohin."

Figuren der Subklasse

Greta Sundqvist. Die Rechnerin, gestorben 1998. Ihre Wohnung in Göteborg steht leer, der Zweig zahlt die Miete. An der Wand hängt eine Tafel mit Kreidezeichen, die seit 1998 niemand abgewischt hat, weil niemand weiß, ob sie fertig war.

Der Nachtarbeiter. Ein Cryptanalyst in der Registratur, der seit 2014 jede Nacht die alten Akten digitalisiert. Er hat dabei elf Akten gefunden, die in keinem Verzeichnis stehen. Er hat es gemeldet. Die Akten waren am nächsten Morgen verschwunden. Er digitalisiert seitdem schneller.

Die Stimme. Die Sprecherin der Zahlenstation. Enigma hat ihre Stimme mit Tonaufnahmen aus ganz Europa verglichen. Einmal gab es eine Übereinstimmung: eine Aufnahme aus einem Sanatorium am Solbergsee, von 1937.

```
REGISTRATUR, MELDUNG DES NACHTDIENSTES, 2014
Beim Digitalisieren des dritten
Kellergeschosses elf Akten ohne
Verzeichnisnummer gefunden. Graue Deckel,
keine Codenamen, Datum 14.02.1977.
Vermerk am nächsten Morgen: Akten nicht
auffindbar. Meldung abgelegt.
```

Beispielcharakter: Enigma

Cryptanalyst, Kadett. Sanne de Vries, 29, kam nach dem Mathematikstudium zum niederländischen Nachrichtendienst, galt dort sieben Jahre lang als brillant und schwierig und hörte in einer Nacht eine Zahlenstation, die seit 1971 still war. Ihre Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

Enigma	Cryptanalyst, Kadett
Attribute	ST 1, GE 4, KO 2, IN 5, WE 3, WK 3, CH 1, MA 3, GL 2
Fertigkeiten	Kryptografie 5, Hacking 4, Akademisches Wissen 4, Wahrnehmung 4, Ermittlung 3, Technik 3, Ausweichen 3, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Konzentration 2, Menschenkenntnis 1, Schusswaffen 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 4, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Code-Knacken, Digitale Infiltration, Mustererkennung
Offene Akte	„Wer sendet die Zahlen?" (0 Fäden)
Antrieb	Wissenssucherin. Als Archetyp: Die Getriebene

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, Hochleistungs-Laptop, Algorithmenmodul, Dokumentenscanner, ein Schlüssel zu einem Bankschließfach. Startkapital 8.000 €.

So spielst du Enigma: Du bist brillant, ungeduldig und nachts am klarsten. Du siehst Muster, bevor andere Daten sehen. Du hörst jede Nacht um drei Uhr die Frequenz ab. Meistens ist sie still.

Der Weg an der Wand

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Muster im Rauschen 4, Hintertür 6, Menschenkenntnis auf 2 für 4. 6 EP spart sie. Zweite offene Akte.
Senior-Agent (50 EP)	Sprache der Kreise 8, Denkweise vom Profiler 10, Kryptografie auf 6 für 12, Zähigkeit auf 3 für 6. Dritte offene Akte.
Veteran (100 EP)	Datenspur 10, Die alte Sprache vom Antiquarian 12, Bannwort vom Paranormal Detective 12, Hacking auf 5 für 10, Stressbewältigung auf 3 für 6. Vierte offene Akte.

Die Säule an der Wand

Stufe	Karte	Wirkung
I	**Muster im Rauschen**	Passiv. +1 Würfel auf Ermittlung beim Auswerten von Daten, Aufzeichnungen und Listen. Er findet eine Wiederholung, die andere übersehen.
II	**Hintertür**	Einmal pro Szene kommt er ohne Probe in ein digitales System, das er vorher mindestens eine Stunde untersucht hat.
III	**Sprache der Kreise**	Passiv. +2 Würfel, um übernatürliche Zeichen, Kreise und Muster als Code zu deuten.
IV	**Datenspur**	Einmal pro Mission verfolgt er die digitale Spur eines Menschen ein Jahr zurück: Konten, Reisen, Anrufe, Kameras.
V	**Enigma**	Einmal pro Mission entschlüsselt er einen beliebigen Code, eine Chiffre oder eine unbekannte Schrift, auch eine übernatürliche. Danach 1 Belastung.

Kapitel X.
ANTIQUARIAN

Antiquarian

„Alles, was heute geschieht, ist schon einmal aufgeschrieben worden. Man muss nur das richtige Buch finden."
Antiquarian, Codename Folio-7

Das Wesen der Subklasse

Antiquarians lesen die Vergangenheit. Alte Handschriften, Kirchenbücher, Artefakte, Inschriften, Karten. Sie bestimmen Herkunft, Alter und Wert von allem, was älter ist als ein Menschenleben, und sie erkennen verfluchte Gegenstände, bevor sie jemand berührt. Bei O.D.I.N. sind sie die Gedächtnisträger: Sie wissen, dass fast alles, was heute geschieht, schon einmal geschehen ist, und sie finden heraus, wann.

Antiquarians sind die Investigators, die dem Kollegium am nächsten stehen. Viele arbeiten regelmäßig mit Thaumaturgen, einige haben die Schwarze Bibliothek betreten. Und sie sind die Einzigen im Zweig, die mit den alten Sprachen umgehen können, in denen manche Kulte ihre Rituale schreiben.

ANTIQUARIAN AUF EINEN BLICK

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.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Das Kirchenbuch

Das Kirchenbuch der Gemeinde Solberg lag im Landesarchiv Uppsala, in einem Kellerraum mit Klimaanlage, und Folio-7 hatte drei Wochen gebraucht, um die Erlaubnis zu bekommen, es einzusehen. Er trug weiße Baumwollhandschuhe. Er hatte vierzig Jahre lang Handschriften restauriert, bevor er zu O.D.I.N. kam. Er wusste, wie man ein Buch berührt, das nicht berührt werden will.

Das Buch reichte von 1841 bis 1893. Taufen, Hochzeiten, Beerdigungen, in der gleichmäßigen Handschrift von vier aufeinanderfolgenden Pfarrern. Folio-7 suchte nach einer Seite, die Uggla, sein Vorgänger, in seiner letzten Notiz erwähnt hatte, bevor er zwischen zwei Regalen gestorben war: eine Seite aus dem Winter 1871.

Die Seite fehlte. Das hatte Uggla gewusst. Aber er hatte in seiner letzten Notiz geschrieben, sie fehle nicht, sie sei in einem anderen Buch.

Folio-7 nahm eine Lupe und sah sich den Falz an. Die Seite war nicht herausgerissen worden. Sie war herausgeschnitten, sauber, mit einem Messer, und der Schnitt war alt. Älter als das Archiv. Und am Rand der gegenüberliegenden Seite, dort, wo die fehlende Seite beim Schließen des Buches gelegen hätte, gab es einen Abdruck. Tinte, die sich vor anderthalb Jahrhunderten auf das Nachbarblatt übertragen hatte, schwach, spiegelverkehrt.

Er brauchte einen Spiegel. Er brauchte vier Stunden. Am Ende hatte er einen einzigen Eintrag rekonstruiert, in der Handschrift des dritten Pfarrers:

Den 21. Dezember 1871. Heute Nacht haben die Kinder des Guts im Kreis gesessen und gesungen. Der Hauslehrer sagt, es sei ein altes Lied. Ich habe es aufgeschrieben, damit Gott es hört. Ich fürchte, jemand anderes hat es zuerst gehört.

Darunter, noch schwächer, eine Reihe von Zeichen, die keine Buchstaben waren. Kreise. Folio-7 kannte sie. Er hatte sie in Akte Null gesehen, unter der Tapete von Solberg, abgezeichnet 1938 von Hallström.

Er saß lange in dem Kellerraum, die Lupe in der behandschuhten Hand. Dann schrieb er in Ugglas Akte

einen neuen Faden. Die Frage war, wer die Kreise unter der Tapete gezeichnet hatte. Die Antwort war: jemand, der es 1871 schon einmal getan hatte. Siebenundsechzig Jahre vor Solberg.

Das war keine Antwort. Das war eine neue Frage.

Als er das Archiv verließ, war es dunkel. Auf dem Weg zum Bahnhof hörte er aus einem offenen Fenster ein Kind singen. Er blieb nicht stehen. Er hatte in vierzig Jahren gelernt, dass man manche Dinge nicht zweimal liest.

Die Bewahrer

Legende: Die Folio-Reihe

Im Ermittlungszweig gibt es einen Codenamen, der vererbt wird: **Folio**. Der erste Folio war ein Bibliothekar aus Uppsala, der 1949 für Hallström alte Handschriften nach Kreisen durchsuchte. Als er 1962 starb, übernahm seine Assistentin die Arbeit und den Namen: Folio-2. Seitdem gibt es immer einen Antiquarian mit diesem Namen, und er erbt die offenen Akten seines Vorgängers. Der sechste hieß über fünfzig Jahre lang Uggla, und alle nannten ihn weiter so, auch nachdem er den Namen geerbt hatte. Heute gibt es Folio-7. Im Kollegium gibt es einen Thaumaturgisten, der ebenfalls Folio heißt, ein Zufall, sagen beide Zweige. Die Antiquarians sind sich da nicht so sicher.

Die Geschichte der Subklasse

Antiquarians gehörten zu Hallströms ersten Mitarbeitern. Er glaubte, dass Solberg nicht das erste Ereignis war, nur das erste, das jemand ernst genommen hatte, und dass die Antworten in Archiven lagen. Die ersten Antiquarians durchsuchten in den Fünfzigern Kirchenbücher, Gerichtsakten und Klosterchroniken in ganz Skandinavien nach Berichten über singende Kinder, Kreise und Menschen, die über Nacht verschwanden. Sie fanden mehr, als Hallström erwartet hatte.

Seitdem ist die Subklasse gewachsen. Antiquarians arbeiten mit Auktionshäusern, Museen und Sammlern, weil viele Artefakte, die O.D.I.N. sucht, irgendwann auf einem Auktionstisch landen. Sie bewerten Kristalle für das Kollegium, bestimmen die Herkunft von Proben für die Kittel, lesen die Schriften von Kulten für die Zellen.

Und sie führen, mehr als jede andere Subklasse, die langen Akten: Fragen, die über Jahrzehnte weitergegeben werden, von einem Antiquarian zum nächsten. Die älteste offene Akte im Zweig nach Akte Null ist eine Folio-Akte von 1949. Der erste Folio hat ihre Frage viermal umgeschrieben. Seit 1962 wird sie vererbt, und niemand darf sie mehr ändern. Sie hat noch nie mehr als drei Fäden gehabt.

Der erste Fall

W6	Das erste Objekt, das dich zu O.D.I.N. brachte
1	Ein Kirchenbuch, aus dem eine Seite so herausgeschnitten war, dass sie noch da war.
2	Ein Manuskript, das nachts die Seiten umblätterte.
3	Ein Ring aus einem Grab, der wärmer war als die Hand, die ihn hielt.
4	Eine Karte von 1650, auf der ein See eingezeichnet war, den es erst seit 1938 gibt.
5	Ein Brief, der in einer Handschrift geschrieben war, die du als deine erkanntest.
6	Ein Stein in einer Auktion, den niemand kaufen wollte, weil er beim Aufruf jedes Mal lauter summte.

Ein Tag im Leben

Antiquarians verbringen ihre Tage in Archiven, Bibliotheken und Auktionshäusern. Sie lesen, vergleichen, restaurieren. Sie sprechen mit Händlern, Sammlern, Kuratoren. Viele führen tatsächlich ein Antiquariat oder arbeiten in einem Museum, weil das die beste Tarnung ist und weil sie es lieben.

Im Einsatz sind sie die, die ein Symbol an der Wand deuten, ein Buch auf dem Altar einer Kultstätte lesen und den Gegenstand in einer Vitrine erkennen, den man besser nicht anfasst. Sie gehen selten vorn, aber wenn die Zelle vor einer Tür mit einer Inschrift steht, schaut jeder auf sie.

Abends lesen sie weiter, meistens bis nach Mitternacht.

Die Ausbildung

Antiquarians kommen aus der Geschichte, der Archivkunde, der Restaurierung, dem Kunsthandel, manchmal aus dem Klerus. Die Ausbildung in Stockholm besteht vor allem aus Lesen: Akte Null, die Berichte der ersten Folios, das Gutachten von Karin Ek und die Abschriften von Sundqvists Tabellen. Dazu lernen sie, was sie im Studium nie gelernt haben: welche Gegenstände man nicht berührt, welche Bücher man nicht laut liest und warum.

Die Prüfung ist ein Objekt aus dem Asservatenzimmer der Registratur, das der Rekrut bestimmen muss: Alter, Herkunft, Geschichte, Gefahr. Die Ausbilder wählen Objekte, die harmlos sind. Meistens.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Karten stehen am Ende des Kapitels, die Techniken in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Der Sammler	Er kennt Artefakte, bewertet sie, erkennt Fälschungen und Gefahren. Karten: Provenienz, Verfluchte Dinge.
Die Gelehrte	Sie liest, was niemand sonst lesen kann. Karten: Lesesaal, Die alte Sprache, Das letzte Buch.
Der Erbe	Er führt die langen Akten weiter, die ihm übergeben wurden. Karten: Provenienz, Lesesaal, dazu Kalter Kaffee.

REGEL: NICHT LAUT LESEN

Liest ein Antiquarian eine übernatürliche Schrift laut, statt sie nur zu übersetzen, würfelt die Spielleitung einen W6. Bei 1 oder 2 geschieht etwas: Ein Riss flackert, ein Kristall erwacht, ein Kult hört mit. Ein Antiquarian, der die Schrift nur leise liest oder aufschreibt, ist sicher.

REGEL: DIE ERBSCHAFT

Übernimmt ein Antiquarian die offene Akte eines verstorbenen Kollegen, behält die Akte alle Fäden bis auf einen, mindestens aber so viele wie bei einer gewöhnlichen Übergabe (Kapitel V). Er darf die Frage nicht ändern. Dafür darf er einmal pro Mission einen Faden dieser Akte ziehen, ohne dass er verbraucht wird. Für die Regel Gerissene Fäden zählt dieser Zug nicht als Ziehen.

Alte Schriften am Spieltisch

Welche Fertigkeit eine Schrift verlangt, hängt davon ab, wer sie geschrieben hat, und das weiß man oft erst hinterher.

Schrift	Probe
Latein, Griechisch, alte Amts- und Kirchensprachen	IN + Geschichte
Runen, tote Alphabete, Keilschrift	IN + Geschichte, eine Stufe schwerer
Kreise, Siegel und Schriften der Kulte	IN + Okkultismus
Zeichen, die sich wie ein Code wiederholen	IN + Kryptografie
Eine Schrift, die sich beim Lesen verändert	IN + Okkultismus, danach eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1)

Sprachentschlüsselung hilft bei allen fünf, das Übersetzungskompendium aus dem Grundregelwerk nur bei den ersten beiden. Wer nicht weiß, welcher Weg der richtige ist, fragt einen Cryptanalyst und einen Thaumaturgen. Beide halten ihren eigenen für den richtigen.

Der Preis

Antiquarians zahlen mit ihrer Gegenwart. Wer lange genug in der Vergangenheit liest, sieht in jedem neuen Ereignis ein altes. Viele Antiquarians haben das Gefühl, dass sich alles wiederholt und dass sie es nur nicht verhindern können. Und manche lesen Dinge, die sie nicht vergessen können, in Büchern, die sie nie hätten öffnen sollen.

OPTIONALE REGEL: WIEDERHOLUNG

Einmal pro Mission darf ein Antiquarian an einem Ort, an dem etwas Übernatürliches geschehen ist, die Spielleitung fragen: „Wann ist das hier schon einmal passiert?“ Die Spielleitung antwortet ehrlich, mit einem Jahr und einem Satz. Danach nimmt der Antiquarian 1 Belastung, weil er es jetzt weiß.

W6	Was dich das Lesen gekostet hat
1	Du liest die Zeitung von heute und weißt, in welchem Jahrhundert sie schon einmal gedruckt wurde.
2	Du trägst Handschuhe, auch wenn du jemandem die Hand gibst.
3	Du hast ein Buch nicht zu Ende gelesen. Du weißt, wie es ausgeht.
4	Du erkennst deine eigene Handschrift in einem Brief von 1802. Du hast ihn nicht geschrieben.
5	In deiner Wohnung stehen mehr Bücher als Möbel, und eines davon gehört dir nicht.
6	Du summst beim Lesen eine Melodie, die dir ein Kirchenbuch beigebracht hat.

BEISPIEL: FOLIO-7 UND DIE SPIELUHR

Folio-7, inzwischen Agent, steht im Lager eines Auktionshauses in London vor einer Spieluhr, die morgen versteigert werden soll. Wertbestimmung sagt ihm, bevor er sie berührt, dass mit ihr etwas nicht stimmt. Er würfelt IN 5 und Geschichte 5 mit +2 aus Artefakt-Analyse. Die Probe wäre Schwer (3), mit Wertbestimmung ist sie Machbar (2). Er hat 6 Erfolge.

Die Spieluhr ist hundertdreißig Jahre alt und spielt eine Melodie, die in keinem Notenverzeichnis steht. Provenienz verrät ihm, wem sie zuletzt gehörte: einem Kinderheim in Ostpolen, das 2014 geschlossen wurde. Folio-7 ruft Feder an. Die Melodie ist dieselbe wie auf ihrer Aufnahme.

Im Spiel

- **Du liest, was vor dir geschrieben wurde.** Artefakte, alte Schriften, Kirchenbücher. Du findest heraus, wann etwas schon einmal passiert ist.
- **Frag nach Geschichte.** Jeder Ort hat eine, und oft erklärt sie, was dort heute geschieht.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welches Buch würdest du nie öffnen?

Mit anderen Klassen spielen

Der Antiquarian ist der natürliche Partner jedes **Thaumaturgen**: Beide lesen alte Zeichen, und die Grenze zwischen Übersetzung und Zauber ist dünner, als beide zugeben. Mit einem **Astrobiologen** unter den Scientists bestimmt er, was eine Probe mit einer alten Überlieferung zu tun hat. Ein **Spy** unter den Agenten hilft ihm, an Sammler heranzukommen. Und ein **Invoker** kann ihm sagen, ob der Name in einem alten Buch einem Wesen gehört.

Aus den Akten

LANDESARCHIV UPPSALA, BESUCHERBUCH, AUSZUG

Kirchenbuch Solberg, 1841 bis 1893. Einsicht:

1938, V. Hallström. 1974, Uggla. 2019, Uggla. 2026, Folio-7.

1957, ein Name, der mit Tinte überschrieben ist.

REKONSTRUKTION FOLIO-7

Kirchenbuch Solberg, fehlende Seite, 21.12.1871. Kinder des Guts singen im Kreis. Darunter Zeichen, identisch mit den Kreisen unter der Tapete von 1938.

Vermerk der Registratur: Kopie an Akte Null. Kopie an das Kollegium verweigert.

Fragen an deinen Antiquarian

W6	Was dein Charakter noch nicht weiß
1	Wer 1871 die Kreise gezeichnet hat
2	In welchem Buch die fehlende Seite liegt
3	Wessen Name 1957 im Besucherbuch überschrieben wurde
4	Woran Uggla wirklich gestorben ist
5	Was der Hauslehrer mit „ein altes Lied“ meinte
6	Warum es im Kollegium auch einen Folio gibt

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
Archivhand-schuhe aus Seide	Schützen vor Flüchen, die bei Berührung wirken. Einmal pro Mission. *Selten.*
Übersetzungs-kompendium des Zweigs	+1 Würfel auf alte Sprachen und auf Kreise, Siegel und Schriften der Kulte. Ersetzt das Kompendium aus dem Grundregelwerk. Die Ausgabe des Zweigs enthält Randnotizen von sechs Folios. *Selten.*

Gegenstand	Wirkung
Bleikästchen	Für kleine Gegenstände, die man nicht in der Tasche tragen will. Was darin liegt, flüstert nicht und wird nicht warm. *Häufig.*
Ugglas Lupe	Die Lupe des sechsten Folio. +1 Würfel auf Ermittlung an Papier, Pergament und Tinte. Zeigt Abdrücke, Radierungen und überschriebene Stellen. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Profiler: „Sie lesen Lebende. Wir lesen Tote. Die Toten sind geduldiger."

Über die Journalists: „Sie schreiben die Geschichte von morgen. Wir lesen die von gestern. Meistens ist es dieselbe."

Über die Cryptanalysts: „Sie nennen es Code. Wir nennen es Sprache. Greta Sundqvist hat uns beiden recht gegeben."

Über die Paranormal Detectives: „Sie fragen, was im Keller ist. Wir wissen, wer dort vor dreihundert Jahren begraben wurde."

Figuren der Subklasse

Uggla. Folio-6, über fünfzig Jahre im Zweig, gestorben in einem Archiv in Uppsala. Welches Buch er auf dem Schoß hatte, sagt der Bericht nicht. Seine Akten führt Folio-7 weiter.

Die Auktionatorin. Eine Auktionatorin in London, die seit dreißig Jahren für den Ermittlungszweig verdächtige Objekte meldet, bevor sie versteigert werden. Sie hat ein Gespür für Dinge, die summen. Sie sagt, sie höre nichts. Sie fühle es in den Zähnen.

Der Pfarrer von 1871. Der dritte Pfarrer von Solberg, dessen Eintrag im Kirchenbuch fehlt. Er starb im Frühjahr 1872. Sein Grab liegt am Solbergsee, und der Stein trägt keinen Namen, nur einen Kreis.

```
KATALOG DER AUKTIONATORIN, ZURÜCKGEZOGENE LOSE
Los 114: Spieluhr, Nussbaum, um 1890.
Zurückgezogen, gemeldet.
Los 212: Glaskugel mit Schnee, spielt nicht.
Zurückgezogen, gemeldet.
Los 341: Visier, Metall, Inschrift
unleserlich. Zurückgezogen. Käufer bot vorab
das Zehnfache. Gemeldet.
```

Beispielcharakter: Folio-7

Antiquarian, Kadett. Erik Lindgren, 61, war vierzig Jahre lang Handschriftenrestaurator an der Königlichen Bibliothek in Stockholm. Er kam spät zu O.D.I.N., nachdem er im Nachlass eines Bibliothekars einen Brief gefunden hatte, den Hallström 1949 geschrieben hatte, mit Kreisen am Rand, die er aus einem Kirchenbuch kannte. Er wurde Folio-7, als Uggla starb, und erbte dessen Akten. Seine Geschichte erzählen die Übergabe in Kapitel V und der Anfang dieses Kapitels.

Folio-7	Antiquarian, Kadett
Attribute	ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 2, MA 2, GL 3
Fertigkeiten	Geschichte 5, Akademisches Wissen 4, Okkultismus 4, Wahrnehmung 4, Ermittlung 3, Ausweichen 3, Handwerk 2, Menschenkenntnis 2, Etikette 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Kontakte 1, Geistige Widerstandskraft 1
Werte	LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2
Fähigkeiten	Artefakt-Analyse, Sprachentschlüsselung, Wertbestimmung
Offene Akte	„Wer hat die Kreise unter der Tapete in Solberg gezeichnet?" (geerbt von Uggla, nach der Übergabe 3 Fäden, von denen als Kadett 2 zählen)
Antrieb	Wissenssucher. Als Archetyp: Der Archivar

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, tragbares Mikroskop, Archivhandschuhe, Übersetzungskompendium, Bleikästchen, drei graue Aktenordner. Zwei davon liegen in der Registratur, bis sein Rang sie erlaubt. Startkapital 9.000 €.

So spielst du Folio-7: Du bist ruhig, höflich und gründlich. Du hast Zeit, und du nimmst sie dir. Du hast Akten geerbt, deren Fragen du nicht ändern darfst, und du bist näher an einer Antwort, als du dir wünschst.

Der Weg an der Wand

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Provenienz 4, Lesesaal 6, Kalte Stelle vom Paranormal Detective 6. 4 EP spart er. Zweite offene Akte: der zweite Ordner von Uggla.
Senior-Agent (50 EP)	Verfluchte Dinge 8, Zugang vom Journalist 6, Salz und Silber vom Paranormal Detective 10, Okkultismus auf 5 für 10. Dritte offene Akte.
Veteran (100 EP)	Die alte Sprache 10, Sprache der Kreise vom Cryptanalyst 10, Geschichte auf 6 für 12, Akademisches Wissen auf 5 für 10, Ermittlung auf 4 für 8. Vierte offene Akte.

Die Säule an der Wand

Stufe	Karte	Wirkung
I	**Provenienz**	Passiv. Bestimmt er Herkunft und Alter eines Gegenstands, erfährt er zusätzlich, wer ihn zuletzt besaß und wo er zuletzt war.
II	**Lesesaal**	Passiv. Recherchen in Archiven und Bibliotheken dauern nur die halbe Zeit. Er bekommt Zugang zu Sammlungen, die anderen verschlossen bleiben.
III	**Verfluchte Dinge**	Passiv. Er kann verfluchte oder übernatürliche Gegenstände gefahrlos untersuchen und transportieren, wenn er sie vorher erkannt hat.
IV	**Die alte Sprache**	Passiv. Er liest übernatürliche Schriften, die Kulte und Thaumaturgen benutzen. Proben dafür sind eine Stufe leichter, und die Regel Nicht laut lesen gilt für ihn nie.
V	**Das letzte Buch**	Einmal pro Kampagne findet er das Buch, das eine der großen Fragen der Kampagne beantwortet, oder zumindest die Hälfte davon. Danach 1 Belastung.

Kapitel XI.
PARANORMAL DETECTIVE

Paranormal Detective

„Die Toten reden. Man muss nur wissen, wie man zuhört.“
Paranormal Detective, Codename Raven

Das Wesen der Subklasse

Paranormal Detectives ermitteln dort, wo das Übernatürliche Spuren hinterlässt. Sie untersuchen Tatorte, an denen etwas geschehen ist, das nicht geschehen sein kann, und sie finden die Zeichen, die andere übersehen: die kalte Stelle im Raum, das Salz im Teppich, den Kalender, der sich von selbst umgeblättert hat. Sie sind die Investigators, die am häufigsten vor Ort sind, und die, die am meisten riskieren.

Sie sind auch die Einzigen im Ermittlungszweig, die Schutzrituale beherrschen. Nicht wie Thaumaturgen, mit Kristallen und Kreisen, sondern mit dem, was Menschen seit Jahrhunderten tun: Salz, Silber, Worte, Licht. Es wirkt nicht immer. Aber oft genug.

PARANORMAL DETECTIVE AUF EINEN BLICK

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.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

Altona

Die Adresse in Hamburg-Altona war ein Hinterhaus, drei Stockwerke, Backstein, mit einem Hof, in dem Fahrräder standen und eine Kastanie wuchs. Im Keller gab es eine Tür, die grün gestrichen war, mit einem Namensschild aus Messing.

Raven stand auf der obersten Stufe der Kellertreppe und ging nicht hinunter.

Neben ihr stand Brandt, das Gewehr unter dem Mantel, und sah auf die Tür. Hinter ihnen im Hof stand Echo mit ihrem Helm und sah auf nichts, oder auf etwas, das nur sie sah. Folio, der Thaumaturg, saß im Wagen an der Straße, mit dem Funkgerät und einem Kreidesatz.

„Das ist sie?“, fragte Brandt.

„Das ist sie.“ Raven sprach leise. „Dieselbe Farbe. Dasselbe Schild. Dr. med. H. Sander. Sprechstunde nach Vereinbarung.“

„Und dahinter?“

„Ein Wartezimmer. Ein Kalender. Eine zweite Tür.“ Sie hatte es in den letzten Monaten hundertmal geträumt. „Und hinter der zweiten Tür ist nichts. Oder alles.“

Echo kam zu ihnen herüber. Sie war blass. „Da unten ist niemand“, sagte sie. „Keine Gedanken. Aber es ist nicht leer. Es ist, als würde jemand warten und dabei nicht denken.“

„Warten worauf?“

„Auf einen Termin.“

Raven nahm ihr Notizbuch heraus und schlug die Seite mit der Liste auf. Sieben Vermisste aus der Gegend um Hann. Münden, drei aus Hamburg. Frank Möller. Alle außer Frank hatten jemanden begleitet, zu einem Termin, bei einem Arzt, den es nicht gab.

„Einer bleibt draußen“, sagte sie. „Das ist die Regel.“

„Ich gehe“, sagte Brandt.

„Nein.“ Raven klappte das Notizbuch zu. „Niemand geht. Nicht heute.“ Sie nahm das Funkgerät. „Folio, ich brauche den Kreis. Um die ganze Treppe. Und dann

brauchen wir noch jemanden aus dem Kollegium, jemanden, der weiß, was man mit einer Tür macht, die sich von selbst öffnet."

„Du willst sie nicht aufmachen?", fragte Brandt.

Raven sah auf die grüne Tür. Sie hatte sechzehn Monate darauf gewartet, sie wiederzufinden. Sie hatte gedacht, sie würde hineingehen, sobald sie sie sah. Sie hatte gedacht, Frank würde dahinter warten.

„Ich will sie zumachen", sagte sie. „Für immer. Und dafür muss ich wissen, wer sie gebaut hat."

Folio zog den Kreis um die Kellertreppe, sorgfältig, aus der Schulter heraus, nicht aus der Hand. Als er ihn schloss, raschelte hinter der grünen Tür etwas, leise, wie ein Kalenderblatt, das umgeschlagen wird.

Raven stand die ganze Nacht Wache. Am Morgen war die Tür noch da. Das Namensschild auch. Aber jemand hatte darunter, in einer feinen, altmodischen Handschrift, mit Bleistift einen Termin eingetragen.

Er war für sie.

Die Kellergänger

Legende: Hallström selbst

Der erste Paranormal Detective war Viktor Hallström, auch wenn es das Wort damals nicht gab. Er war es, der 1938 in Solberg die Tapete ablöste, weil ihm die Wand zu glatt vorkam. Er war es, der einen Kreis aus Salz um den Speisesaal streute, bevor er ging, weil ihm eine alte Frau im Dorf gesagt hatte, das helfe. Und er war es, der in seinen Notizen den Satz hinterließ, der bis heute über dem Eingang zur Ausbildung der Paranormal Detectives steht: *Wenn der Tatort dich ansieht, schau nicht weg. Schreib auf, was er sieht.*

Die Geschichte der Subklasse

Paranormal Detectives waren lange die kleinste Subklasse im Ermittlungszweig. Hallström suchte Polizisten, die an Tatorten Dinge gesehen hatten, über die sie nicht reden durften, und er fand wenige, die bereit waren, weiter hinzusehen. In den ersten Jahrzehnten gab es nie mehr als ein Dutzend.

Seit 2011 hat sich das geändert. Die Häufung brachte mehr Tatorte, mehr Vermisste, mehr Keller, in die jemand hineinsehen musste. Die Subklasse ist heute die am schnellsten wachsende im Zweig und die mit den meisten Verlusten. Viele Paranormal Detectives kommen aus der Polizei, einige aus der Seelsorge, manche aus Familien, in denen Salz auf der Fensterbank nie Aberglaube war.

Sie haben eine Regel, die auf die Regel der zwei Trupps der Soldiers zurückgeht und die sie ernster nehmen als alle anderen im Zweig: Einer bleibt draußen. Seit Hann. Münden gilt sie für jeden, auch für die Erfahrensten.

Der erste Fall

W6	Der erste Tatort, der dich ansah
1	Ein Keller hinter einer grünen Tür, aus dem dein Partner nicht zurückkam.
2	Eine Wohnung, in der alle Spiegel zur Wand gedreht waren, von innen.
3	Ein Kinderzimmer, in dem der Staub auf dem Boden einen Kreis bildete.
4	Ein Autowrack ohne Fahrer, mit laufendem Motor, drei Tage nach dem Unfall.
5	Eine Kirche, in der die Kerzen alle zur gleichen Zeit erloschen, als du hineingingst.
6	Dein eigenes Elternhaus. Du hast es erst beim zweiten Mal erkannt.

Ein Tag im Leben

Paranormal Detectives verbringen ihre Tage an Orten, an denen andere nicht sein wollen. Verlassene Häuser, Keller, Friedhöfe, Wohnungen von Vermissten. Sie gehen durch jeden Raum langsam, mit einem EMF-Detektor, einer UV-Lampe und einem Säckchen Salz. Sie notieren alles: Temperatur, Gerüche, Geräusche, die Richtung, in die ein Hund nicht gehen will.

Zwischen den Einsätzen lesen sie alte Fälle und reden mit Zeugen, die niemand ernst nimmt: Kindern, Alten, Menschen in Kliniken. Sie haben gelernt, dass diese Zeugen oft mehr gesehen haben als die, denen man glaubt.

Abends waschen sie sich lange. Viele haben ein Ritual, bevor sie schlafen gehen: Salz auf die Fensterbank, das Licht im Flur an, die Tür einen Spalt offen. Sie sagen, das sei Aberglaube. Sie lassen es trotzdem nicht aus.

Die Ausbildung

Paranormal Detectives kommen meist mit Polizeierfahrung. Die Ausbildung beginnt in Stockholm und endet in einer Küche in Norrland, bei einer alten Frau, deren Großmutter Hallström 1938 gezeigt hat, wie man Salz streut. Dazwischen lernen die Rekruten alles, was die Polizei nicht lehrt: Schutzrituale, die Zeichen übernatürlicher Anwesenheit, die Arbeit mit Psionen

und Thaumaturgen am Tatort, und vor allem, wann man einen Raum nicht betritt.

Die Prüfung ist ein Tatort, echt, alt, aufgeklärt. Der Rekrut darf ihn untersuchen, solange er will. Er muss am Ende sagen, was dort geschehen ist. Und er muss sagen, ob er den Raum betreten hätte. Wer Ja sagt, obwohl die richtige Antwort Nein war, besteht nicht.

Am letzten Abend in der Küche in Norrland stellt die alte Frau jedem Rekruten ein Glas Wasser hin und eine Schale Salz. Sie sagt nichts. Die meisten streuen Salz ins Wasser, weil sie eine Prüfung vermuten. Manche trinken das Wasser. Einer von zehn fragt, wofür das Salz ist, und nur wer fragt, bekommt am Morgen ein Säckchen aus ihrer Küche mit.

Spielweisen

Die folgenden Spielweisen sind Vorschläge, keine Pflicht. Die genannten Karten stehen am Ende des Kapitels, die Techniken in Kapitel IV.

Spielweise	Beschreibung
Die Tatortleserin	Sie findet an jedem Ort die Spuren, die andere übersehen. Karten: Kalte Stelle, Tatort lesen.
Der Beschützer	Schutzrituale, Salz, Silber, Bannworte. Er hält die Zelle sicher, bis Hilfe kommt. Karten: Salz und Silber, Bannwort.
Die Zeugin der Toten	Sie redet mit dem, was an einem Ort zurückgeblieben ist. Karten: Tatort lesen, Die andere Zeugin, dazu Okkultismus auf hohem Wert.

REGEL: DER TATORT SIEHT ZURÜCK

Ein Paranormal Detective, der einen übernatürlichen Tatort untersucht, erfährt bei 3 oder mehr Erfolgen auf Wahrnehmung oder Okkultismus nicht nur, was dort geschehen ist, sondern auch, ob noch etwas dort ist. Die Spielleitung sagt es ihm ehrlich. Ob er dann geht, ist seine Entscheidung.

REGEL: SALZ UND LICHT

Ein Paranormal Detective mit Salz, Silber oder einer UV-Lampe kann einmal pro Szene eine Schwelle sichern: eine Tür, ein Fenster, eine Treppe. Wesen aus Rissen, Tote und Alte, die sie überschreiten wollen, würfeln mit −1 Würfel oder verlieren eine Aktion. Die Wirkung ist schwächer als ein Bannkreis, aber sie braucht keinen Kristall.

Zeichen am Tatort

Der letzte Teil der Ausbildung, in der Küche in Norrland, beginnt mit einer Liste, die älter ist als O.D.I.N. Die Salzfrau hat sie Hallström 1938 diktiert. Er hat nur eine Zeile angefügt, die letzte.

Zeichen	Was es meist bedeutet
Kalte Stelle	Etwas hat Wärme genommen, statt sie abzugeben. Je kälter, desto kürzer ist es her.
Graues Salz	Hier war etwas Übernatürliches, aus einem Riss oder etwas Altes. Grau wie Asche: vor Stunden. Grau wie Staub: vor Jahren.
Uhren, Kalender	Etwas hat mit der Zeit gespielt. Ein Kalender, der sich umblättert, zeigt fast immer auf einen Termin.
Tiere	Hunde gehen nicht hinein. Katzen schon. Niemand weiß, warum.
Kreise im Staub	Jemand hat sich sehr lange im Kreis bewegt. Oder etwas.
Spiegel zur Wand	Jemand wollte nicht gesehen werden. Oder nicht sehen.
Nichts	Ein Tatort, an dem alles stimmt. Geh wieder.

Der Preis

Paranormal Detectives zahlen mit den Orten, die sie gesehen haben. Sie tragen sie mit sich: die kalte Stelle, den Kalender, die grüne Tür. Viele schlafen nicht mehr bei geschlossener Tür. Und fast alle haben einen Fall, der sie verfolgt, einen Menschen, den sie nicht zurückgeholt haben, eine Tür, die sie nicht geschlossen haben.

OPTIONALE REGEL: ORTE, DIE MAN MITNIMMT

Ein Paranormal Detective, der in einer Mission einen Ort betreten hat, an dem noch etwas war, legt am Ende der Mission eine Probe auf GL + Stressbewältigung gegen Machbar (2) ab. Misslingt sie, nimmt er den Ort mit: In der nächsten Mission würfelt er an Orten, die diesem ähneln, mit −1 Würfel auf Grauen-Proben, aber mit +1 Würfel auf Wahrnehmung.

W6	Was dich die Orte gekostet haben
1	Du gehst in keinen Keller ohne Taschenlampe, auch nicht in deinen eigenen.
2	Du streust jeden Abend Salz auf die Fensterbank. Einmal lag am Morgen ein Abdruck darin.
3	Du erkennst kalte Stellen in Cafés, Kinos und Kirchen. Du setzt dich nie dorthin.
4	Du hast einen Schlüssel zu einem Haus, das es nicht mehr gibt. Du trägst ihn trotzdem.
5	Hunde mögen dich nicht mehr. Katzen folgen dir.
6	Du hörst manchmal, wie hinter einer geschlossenen Tür ein Kalenderblatt umgeschlagen wird.

Im Spiel

- **Du untersuchst, wo das Übernatürliche Spuren hinterlässt.** Tatorte, Keller, verlassene Häuser. Du findest, was andere übersehen.
- **Du schützt die Zelle mit einfachen Mitteln.** Salz, Silber, Licht, Worte.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welche Tür würdest du wieder öffnen, wenn du wüsstest, wer dahinter ist?

Mit anderen Klassen spielen

Der Paranormal Detective ist der natürliche Partner jedes **Soldiers**, der draußen bleibt, und jedes **Thaumaturgisten**, der einen richtigen Kreis ziehen kann, wo sein Salz nicht reicht. Mit einem **Telepathen** findet er heraus, ob ein Raum leer ist. Ein **Chronomancer** aus dem Kollegium kann ihm zeigen, was an einem Tatort geschehen ist, und er kann dem Chronomancer sagen, warum.

Aus den Akten

GRAUE AKTE, AUSZUG

Vorgang: SANDER, H. Neue Fundstelle: Hamburg-Altona, Hinterhaus, Keller.

Tür gesichert durch Bannkreis. Kollegium angefordert.

Nachtrag: Am Morgen Bleistifteintrag unter dem Namensschild. Name der Ermittlerin. Datum: in drei Wochen.

PRIVATE NOTIZ, HALLSTRÖM, 1938

Die alte Frau sagt, man streue Salz nicht, um etwas draußen zu halten. Man streue es, damit man merkt, ob etwas hereingekommen ist. Heute Morgen lag im Salz ein Fußabdruck. Barfuß. Ein Kind.

BEISPIEL: RAVEN IM KINDERZIMMER

Raven steht in der Tür eines verlassenen Kinderzimmers. Der Staub auf dem Boden bildet einen Kreis um das Bett. Sie würfelt WE 5 und Wahrnehmung 5 mit +2 aus Geistersichtung gegen Schwer (3) und hat 5 Erfolge. Die Spielleitung gibt ihr zwei zusätzliche Hinweise: Der Kreis ist nicht gezogen, er ist entstanden, weil sich jemand sehr lange im Kreis bewegt hat. Und er ist frisch.

Weil sie 3 oder mehr Erfolge hat, sieht der Tatort zurück. Raven fragt, ob noch etwas hier ist. Die Spielleitung sagt: Ja. Unter dem Bett.

Raven betritt den Raum nicht. Sie streut Salz über die Schwelle, sagt Brandt Bescheid und schreibt in ihr Notizbuch, was der Tatort gesehen hat.

Fragen an deine Paranormal Detective

W6	Was deine Charakterin noch nicht weiß
1	Wer Dr. Sander ist, oder was
2	Wohin Frank Möller gegangen ist und warum er 1994 schreibt
3	Wer den Termin für sie eingetragen hat
4	Wessen Fußabdruck 1938 im Salz lag
5	Was passiert, wenn sie den Termin wahrnimmt
6	Was passiert, wenn sie es nicht tut

Ausrüstung der Subklasse

Gegenstand	Wirkung
EMF-Detektor mit Aufzeichnung	Wie im Grundregelwerk, zeichnet aber auf. Die Aufzeichnungen zeigen manchmal Ausschläge, die niemand gesehen hat. *Selten.*
Silberkreuz ohne Glauben	Ein schlichtes Kreuz aus Silber. Es wirkt nicht wegen des Glaubens, sondern wegen des Silbers. Im Nahkampf Schaden 1, und Wesen aus Rissen spüren es, auch wenn sie gewöhnliche Waffen nicht spüren. *Selten.*

Gegenstand	Wirkung
Kreidesatz des Kollegiums	Geweihte Kreide in sechs Stärken. Ein Kreis, den ein Paranormal Detective damit zieht, ist kein Bannkreis, aber eine Schwelle, die man nicht übersieht. *Selten.*
Hallströms Salzdose	Eine alte Blechdose mit Salz aus Solberg. Ein damit gezogener Kreis wirkt wie ein Bannkreis, ohne Kristall, einmal pro Mission. *Sehr selten.*

Die anderen und wir

Über die Profiler: „Sie lesen den Täter. Wir lesen den Tatort. Manchmal ist der Tatort der Täter."

Über die Journalists: „Sie wissen vorher, welcher Keller. Wir gehen dann hinein. Oder nicht."

Über die Cryptanalysts: „Sie lesen die Kreise als Zahlen. Wir sehen, was die Kreise mit einem Raum machen."

Über die Antiquarians: „Sie wissen, wer dort begraben liegt. Wir wissen, ob er noch da ist."

Figuren der Subklasse

Frank Möller. Ravens Partner beim BKA, verschwunden in Hann. Münden. Offiziell tot. Seine Tochter Nele hat vor zwei Monaten eine Postkarte von ihm bekommen, abgestempelt in Hann. Münden, datiert auf 1994.

Dr. med. H. Sander. Ein Landarzt, der von 1958 bis 1994 in Hann. Münden praktizierte, in keinem Melderegister vor 1958 steht und dessen Praxis sich seit seinem Verschwinden an Orten zeigt, an denen er nie war. Niemand hat ihn seitdem gesehen. Die Termine in seinem Kalender sind mit Bleistift eingetragen, in einer feinen, altmodischen Handschrift.

Die Salzfrau. Eine alte Frau aus dem Dorf am Solbergsee, deren Familie seit Generationen weiß, wie man Salz streut. Hallström hat sie 1938 um Rat gefragt und bis zu ihrem Tod jedes Jahr besucht. Ihre Enkelin lebt heute in Norrland und bildet dort Paranormal Detectives aus, in ihrer Küche, mit einem Säckchen Salz und einer Fensterbank.

> **POSTKARTE, EINGANG BEI N. MÖLLER, AUSZUG**
>
> Liebe Nele, mir geht es gut. Hier ist es ruhig, und es ist immer März. Ich habe eine Arbeit, die dir gefallen würde: Ich begleite Leute. Sag Lena, sie soll nicht nach mir suchen. Sie soll nach den anderen suchen. Papa.
>
> Datum: 14. März 1994. Poststempel: Hann. Münden, laufendes Jahr.

Beispielcharakter: Raven

Paranormal Detective, Kadett. 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. Ihre Geschichte erzählt der Prolog. Wohin sie sechzehn Monate später führt, zeigt der Anfang dieses Kapitels.

Raven	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
Offene Akte	„Wo ist Frank Möller?" (2 Fäden)
Antrieb	Rache. Als Archetyp: Die Rächerin

Ausrüstung: Grundausrüstung Investigator, EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe, Pistole, Schutzweste, ein Säckchen Salz, Franks Dienstausweis. Startkapital 8.000 €.

So spielst du Raven: Du bist kontrolliert, gründlich und gibst niemals auf. Du hast gelernt, draußen zu bleiben, und es ist das Schwerste, was du je gelernt hast.

Irgendwo wartet eine grüne Tür, und du weißt nicht, ob du hineingehen wirst.

Der Weg an der Wand

Rang	Neue Karten und Steigerungen
Agent (20 EP)	Kalte Stelle 4, Tatort lesen 6, Erster Blick vom Profiler 6. 4 EP spart sie. Zweite offene Akte.
Senior-Agent (50 EP)	Salz und Silber 8, Verfluchte Dinge vom Antiquarian 10, Okkultismus auf 5 für 10, Zähigkeit auf 3 für 6. Dritte offene Akte.
Veteran (100 EP)	Bannwort 10, Datenspur vom Cryptanalyst 12, Menschenkenntnis auf 4 für 8, Ermittlung auf 5 für 10, Schusswaffen auf 4 für 8. 2 EP spart sie. Vierte offene Akte.

Die Säule an der Wand

Stufe	Karte	Wirkung
I	**Kalte Stelle**	Passiv. Er spürt, ob in einem Raum etwas Übernatürliches ist oder war, sobald er ihn betritt.
II	**Tatort lesen**	Passiv. An Orten, an denen etwas Übernatürliches geschehen ist, erfährt er bei jeder gelungenen Probe auf Ermittlung oder Wahrnehmung ein Detail mehr, als seine Erfolge hergeben: eine Uhrzeit, eine Richtung, einen Geruch.
III	**Salz und Silber**	Passiv. Nach einer Begegnung mit einem Wesen kennt er eine seiner Schwächen.
IV	**Bannwort**	Einmal pro Szene sieht er ein Wesen aus einem Riss an und spricht es an. Es zögert eine Runde lang und handelt nicht.
V	**Die andere Zeugin**	Einmal pro Mission befragt er das, was an einem Tatort zurückgeblieben ist: einen Toten, ein Echo, einen Eindruck. Er erhält drei Antworten. Danach 1 Belastung.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Investigator, Klassenbuch

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