I WÜRFEL UND PROBEN

DIE PROBE

Weiße Würfel = Attribut, Erfolg bei 5 oder 6. **Bunte** Würfel = Fertigkeit, Erfolg bei 4, 5 oder 6. Die Erfolge beider Farben zählen zusammen. Fertigkeit 0: nur weiße Würfel.

Schwierigkeit	Erfolge
Automatisch	kein Wurf
Einfach	1
Machbar	2
Schwer	3
Sehr schwer	4
Unmöglich	5

Eine Stufe leichter oder schwerer verschiebt die Zeile. Nie unter Einfach (1).

ERGEBNIS

Fall	Bedeutung
Überschuss	Jeder Erfolg über der Schwierigkeit verbessert das Ergebnis. Im Kampf: zusätzlicher Schaden.
Grandioser Erfolg	3 oder mehr Überschuss. Zusätzlich etwas Besonderes: Hinweis, Zeit, Eindruck.
Patzer	Probe misslungen und mehr Einsen als Erfolge, beide Farben zählen.

WANN WIRD GEWÜRFELT?

Nur, wenn ein Scheitern interessant ist und Folgen hat. Wer in Ruhe und ohne Zeitdruck eine einfache Aufgabe erledigt, schafft sie automatisch. Die Frage ist nie „Kann der Agent das?“, sondern „Was passiert, wenn es schiefgeht?“. Ein Fehlschlag hält die Geschichte nicht an, er lenkt sie um.

HÄUFIGE PROBEN

Bemerken: WE + Wahrnehmung · **Lüge erkennen:** WE + Menschenkenntnis · **Tatort, Recherche:** IN + Ermittlung · **Okkultes deuten:** IN + Okkultismus · **Schleichen:** GE + Heimlichkeit · **Klettern, Werfen:** ST + Athletik · **Bluffen:** MA + Täuschung · **Überreden:** CH + Überzeugen · **Gift, Schmerz:** KO + Zähigkeit

BONI UND MALI

„+X“ heißt immer X Würfel, automatische Erfolge nur, wo ausdrücklich genannt. Bonuswürfel sind weiß, höchstens +3 aus allen Quellen. Maluswürfel nehmen zuerst weiße, dann bunte Würfel weg.

Null Würfel oder weniger: ein einzelner weißer Würfel, nur eine 6 zählt, eine 1 ist Patzer.

VERGLEICHENDE PROBE

Beide würfeln, mehr Erfolge gewinnt, die Differenz ist der Überschuss. Gleichstand: Wer den bestehenden Zustand verteidigt, gewinnt.

ZUSAMMENARBEIT

Helfer würfeln vorab gegen Einfach (1). Jeder Erfolg +1 Würfel für den Hauptakteur, höchstens +3. Patzer eines Helfers: −1 Würfel.

AUSGEDEHNTE PROBE

Gesamterfolge sammeln, meist 5 bis 15. Die Spielleitung legt die Dauer pro Wurf fest. Patzer setzt auf null oder hat eine andere Folge.

WIE WAHRSCHEINLICH IST EIN ERFOLG?

Würfel	1	2	3	4	5
3 + 0 ungeübt	70 %	26 %	4 %	0 %	0 %
4 + 0 ungeübt	80 %	41 %	11 %	1 %	0 %
2 + 2	89 %	56 %	19 %	3 %	0 %
3 + 2	93 %	67 %	31 %	8 %	1 %
3 + 3 Neuling	96 %	80 %	49 %	20 %	5 %
4 + 3	98 %	85 %	59 %	30 %	10 %
4 + 4 Profi	99 %	91 %	72 %	44 %	20 %
5 + 5 Veteran	100 %	97 %	86 %	66 %	41 %
6 + 6 Legende	100 %	99 %	94 %	81 %	61 %

Ein frischer Agent schafft in seinem Fachgebiet „Machbar“ fast immer und „Schwer“ etwa jedes zweite Mal.

AKTENFARBEN UND SPESEN

Farbe	Mission	Spesen
Weiß	Beobachtung, halbe Sitzung	500 €
Grau	Ermittlung, 1 bis 2 Sitzungen	2.000 €
Rot	Sofortiges Eingreifen, Zeitdruck, 1 Sitzung	10.000 €
Schwarz	Der Rat hat übernommen, ab 2 Sitzungen	nach Bedarf

AUFBAU EINER MISSION

1 Briefing · 2 Ermittlung · 3 Eskalation · 4 Konfrontation · 5 Nachspiel

Drei-Hinweise-Regel: mindestens drei Hinweise für jede Schlussfolgerung. Knoten statt Kette, jede Klasse bekommt ihren Moment.

RISS-ZYKLUS

Phase	Was geschieht	Einstieg der Zelle
Übertretung	Jemand ruft, öffnet, gräbt, stiehlt, forscht	Weiße Akte, noch zu verhindern
Vorzeichen	Vorzeichen häufen sich	Graue Akte, Ermittlung
Manifestation	Menschen sterben, verschwinden, verändern sich	Rote Akte, Zeitdruck
Bann	beendet, gebannt, vertrieben, verlegt	Konfrontation
Ruhe	Der Schleier wird geflickt, etwas bleibt	Nachspiel, Keim der nächsten Akte

FAUSTREGELN FÜR GEGNER

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

Trupp aus 3 Handlangern: ein Wurf mit +2, LP addiert. Anführer, Kreaturen: oft 2 Aktionen pro Runde.

O.D.I.N.
NACHSPIEL

DIE RUNDE

Etwa drei Sekunden. **Initiative** = GE plus Boni, absteigend. Gleichstand: höhere WE, dann Würfelwurf. Jeder hat eine Bewegung (10 m) und eine Aktion, Sprint 20 m statt Aktion. Überrascht: keine Aktion in Runde 1.

Aktionen: Angriff · Zielen (nur Fernkampf) · Volle Verteidigung (kein Angriff) · Kraft oder Zauber · Nachladen, Gegenstand, Erste Hilfe, Tür aufbrechen. Ein bis zwei freie Aktionen.

ANGRIFF

Nahkampf ST + Nahkampf, Fernkampf GE + Schusswaffen (oder Energiewaffen, Schwere Waffen), Wurf GE + Athletik, gegen die Verteidigung des Ziels.

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

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

GÄNGIGE WAFFEN

Waffe	Schaden	Reichweite	Eigenschaften
Waffenlos	1	Nah	Handgemenge
Dolch	2	Nah	Schnell, Verdeckt
Katana	3	Nah	Präzise
Taserpistole	2	10 m	Betäubend
Pistole 9 mm	3	30 m	Leise mit Dämpfer
Schrotflinte	4	20 m	Streuung
Sturmgewehr	4	100 m	Automatisch
Scharfschützengewehr	5	300 m	Präzise, Durchschlag 1, Langsam

Rüstung: leicht 1 · Schutzweste 2 · Kampfanzug mit Helm 3 · schwerer Kampfanzug 4.

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

Werfen: GE + Athletik, 20 m. **Hochexplosiv** 5, Fläche 5 · **Schock** 3, Fläche 5, Betäubend · **EMP** Fläche 5, Elektronik 2 Runden aus, Drohnen und Roboter 4 Schaden · **Rauch** Fläche 5, 3 Runden Sichtschutz, +2 Vert. gegen Fernkampf · **Sprengladung** 6, Fläche 5, doppelt gegen Strukturen, platzieren mit IN + Sprengstoffe.

VERTEIDIGUNG

Situation	Vert.
Teilweise Deckung	+1
Gute Deckung	+2
Ziel sprintet	+1
Liegt, gegen Fernkampf	+1
Liegt, gegen Nahkampf	−1
Volle Verteidigung	+2
Überrascht, gefesselt, bewusstlos	1

ANGREIFER

Situation	Würfel
Zielen, 1 oder 2 Aktionen	+1 oder +2
Nahkampf, je weiterer Angreifer	+1 (max. +2)
Über Reichweite, bis doppelt	−2
Dunkelheit, Rauch	−1 bis −3
Angeschlagen	−1
Zweithand	−2

SCHADEN

Waffenschaden + Überschuss − Rüstung. Null oder weniger: prallt ab. Waffenlos (ST + Handgemenge): Schaden 1. Psychischer Schaden ignoriert Rüstung.

GRANDIOS IM KAMPF

Ab 3 Überschuss ein Effekt nach Wahl: Rüstung zählt nicht · entwaffnet, gestürzt oder 2 m zurück · Ziel verliert nächste Aktion · zweites Ziel daneben erleidet Waffenschaden ohne Überschuss.

PATZER IM KAMPF

SL wählt: Ladehemmung (1 Aktion) · Klinge steckt · stolpert (Vert. 1 bis zur nächsten Aktion) · trifft im Handgemenge Verbündeten.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Eigenschaft	Kurz
Automatisch	2 Ziele bis 5 m auseinander, je −1, dreifache Munition
Betäubend	statt Schaden: KO + Zähigkeit gegen Waffenschaden, misslungen 1 Runde handlungsunfähig, Patzer bewusstlos
Durchschlag X	Rüstung zählt X weniger
Feuer	1 Schaden pro Runde bis gelöscht (1 Aktion)
Fläche X	alle im Radius X m
Langsam	−1 Initiative, solange geführt
Leise	außerhalb von 10 m kaum zu hören
Präzise	+1 Würfel
Schnell	+1 Initiative, solange geführt
Streuung	bis halbe Reichweite +1 Schaden, darüber −1
Verdeckt	+2 Würfel, um sie am Körper zu verbergen
Wurf	kann geworfen werden (GE + Athletik)

VERLETZUNG

LP = 6 + KO + Zähigkeit. Halbe LP: −1 Würfel. **0 LP:** sterbend, −1 LP pro Runde, Tod bei −KO. **IN + Medizin:** Stabilisieren gegen Machbar (2), ohne Medizin nur mit Verbandskasten gegen Schwer (3). Erste Hilfe mit Verbandskasten gegen Einfach (1): Erfolge heilen, max. 3, je Verletztem einmal pro Kampf. **Sturz:** 1 Schaden je 2 m, Rüstung zählt nicht, GE + Akrobatik: je Erfolg −1. **Explosion:** halbiert mit GE + Ausweichen gegen Machbar (2).

HEILUNG

Natürlich: mit Ruhe 1 LP pro Tag, unter ärztlicher Betreuung 2 LP. **Übernatürlich:** Psi, Zauber, Elixiere und Naniten wie beschrieben, mit Erster Hilfe kombinierbar.

WEITERE SITUATIONEN

Feuer, Gift, Säure, Ersticken: 1 bis 3 Schaden pro Runde, je nach Stärke. KO + Zähigkeit kann Gift und Rauch abschwächen. **Nichttödlich:** Wer mit Fäusten, stumpfen Waffen oder betäubend kämpft und es ansagt, bringt das Ziel bei 0 LP nur zur Bewusstlosigkeit.

O.D.I.N.
KONFRONTATION

III GRAUEN, BELASTUNG UND PREISE

GRAUEN-PROBE

WK + Geistige Widerstandskraft. Misslungen: fehlende Erfolge als Belastung, mindestens 1. Patzer: 2 Belastung zusätzlich und nächste Aktion verloren. Dasselbe Grauen einmal pro Mission.

Stufe	Erfolge
Unheimlich	1
Verstörend	2
Grauenhaft	3
Wahnsinnig machend	4
Kosmisch	5

BELASTUNG

Belastbarkeit = 4 + WK + GL. Quellen: misslungenes Grauen, Überziehen, Patzer bei Psi und Zaubern, manche Kräfte, Beschwörungen, Artefakte, Erschütterndes wie Tod in der Zelle (1 bis 3).

Abbauen: nach der Mission GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1), je Erfolg 1 · Antrieb 1 pro Mission · Urlaub eine Woche: alles · Zwischenzeit „Erholen“: 2.

TRAUMA (W6)

Belastung erreicht Belastbarkeit: wählen oder W6.

W6	Trauma	Wirkung
1	Albträume	−1 am Tag nach schlafloser Nacht
2	Phobie	−2 nahe dem Auslöser
3	Paranoia	−2 Überzeugen, Führung
4	Zwang	Ritual, sonst −1
5	Taubheit	−1 soziale Proben
6	Flashbacks	bei Stress Grauen Einfach (1), sonst 1 Runde handlungsunfähig

Danach Belastung auf die halbe Belastbarkeit (abgerundet). Ablegen: Sitzungen beim Psychologen, dann GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3). Drei Traumata gleichzeitig: Rückzug aus dem aktiven Dienst.

KRÄFTE UND ZAUBER

PSI-Macht = WK + WE + IN. **Magische Kapazität** = CH + WE + IN. Bezahlt wird auch, wenn die Probe misslingt. **Überziehen:** je fehlender Punkt 1 Belastung.

Kategorie	PSI	ME	Schwierigkeit
Kleine Kraft, Zaubertrick	1	1	Einfach (1)
Subklassenfähigkeit	2	2	Machbar (2)
Mittlere Kraft, Minor Magica	3	3	Machbar (2)
Mächtige Kraft, Major Magica	6	5	Schwer (3)
Grand Major Magica		8	Sehr schwer (4)

Psi: ohne Fokusgerät eine Stufe schwerer, psionischer Schutz gibt dem Ziel +2 Würfel. **Magie:** ohne Kristall keine Magie, klarer Kristall +1 Würfel, Resonanzkristall +2 (jede 1 darauf kostet 1 Belastung). **Widerstand:** WK + Geistige Widerstandskraft, gegen Verwandlung KO + Zähigkeit; wirkt nur mit mehr Erfolgen als das Ziel. **Ritual:** 10 Minuten je ME, Ritualismus statt Thaumaturgie, eine Stufe leichter. **Ruhe:** 10 Minuten 25 %, 6 Stunden Schlaf alles.

PATZER BEI KRÄFTEN (W6)

W6	Psi: Rückkopplung	Magie: Kristallriss
1 bis 2	Geistiger Schlag: 2 Belastung	Echo aus dem Kristall: 2 Belastung
3	Nasenbluten und Krämpfe: 2 Schaden, Rüstung zählt nicht	Rückschlag: 2 Schaden, Rüstung zählt nicht
4	wie 3	Fehlzündung: anderes Ziel nach Wahl der Spielleitung
5	Fehlleitung: anderes Ziel nach Wahl der Spielleitung	Riss im Kristall: −1 Würfel auf alle Zauber, bis der Kristall ersetzt oder im Ritual geheilt ist
6	Ausgebrannt: eine Stunde keine Psi-Kräfte	Realitätsflackern: Etwas bemerkt den Thaumaturgen, später folgt eine übernatürliche Komplikation

DIE SECHS PREISE

Klasse	Signatur	Preis	Wert	Wurf bei	Folge
Psion	Helm	Resonanz	Überladungsknoten	Überladungsknoten, Psi-Patzer	etwas hört mit
Thaumaturg	Kristall	Flüstern	Mitte, Nexus- und Nordlichtsteine	Mitte, Überziehen, Zauberpatzer	der Stein antwortet
Soldier	Silber	Nachhall	Stücke minus 4, ab 5	Grauen misslungen, 0 LP gegen Wesen aus Rissen	das Silber antwortet
Agent	Legenden	Schwund	Legenden über die erste, +1 Boden IV, +1 Meisterschaft	Patzer Täuschung oder Verkleidung, Belastung in Legende	der Name antwortet
Scientist	Prototypen	Kontamination	Proben in Prototypen, +1 je V-Knoten	Patzer bei Analyse übernatürlichen Materials, Fehlfunktion mit Probe	die Probe antwortet
Investigator	Offene Akten	Verdacht	Akten mit 3+ Fäden, +1 Meisterschaft	Patzer Ermittlung, Grauen am Tatort misslungen	das Muster sieht zurück

SL würfelt verdeckt W6, Ergebnis gleich oder kleiner als der Wert: Die Folge tritt ein, wie im Baustein der Klasse beschrieben.

GRAUEN: BEISPIELE

Unheimlich (1)	Verstörend (2)	Grauenhaft (3)	Wahnsinnig machend (4)	Kosmisch (5)
Unerklärliche Geräusche, ein Schatten ohne Besitzer	Eine rituell verstümmelte Leiche, ein Geist	Ein Mensch wird vor aller Augen zum Monster	Ein Dämon, eine Dimensionsverzerrung	Ein Blick auf das, was hinter dem Schleier wartet

Grauen sparsam einsetzen: Eine Grauen-Probe pro Szene reicht. Vorbereitet wirkt der Schrecken stärker.

O.D.I.N.
ERMITTLUNG

IV URSPRÜNGE, WELT UND ZELLE

DIE ACHT URSPRÜNGE

Ursprung	Telepath hört	Instrumente	Was wirkt
Stimme	Summen, 13. Stimme	Kristalldetektor, Ozon	Brand, Silber, Bannkreis; Salz hält auf
Fremde	nicht lesbar	Spektrometer, kein Kristall	Hitze oder Kälte, Blei voll
Verwandelte	verzerrt, Schmerz	Nanitenscanner, Blut	Feuer, Energiewaffen stoppen Regeneration, EMP gegen Naniten
Alte	Bilder, sehr alt	Salz verfärbt, Tiere	Salz, Eisen, Silber, Wort, Name
Tote	Echo ohne Gegenwart	EMF, Kalte Stelle	Salz, Licht, Silber, ein Ende
Maschine	nichts	Daten, Frequenzen, Wärme	EMP, Hacking, Sabotage, Stecker
Menschen	klar	nichts	alles, und Worte
Verschobene	zu früh oder zu spät	Uhren weichen ab	Fehler finden und beheben: Anker, Datum, Tür

Übernatürlich: alles außer Menschen und Maschine. Wesen aus Rissen: nur die Stimme.

VORZEICHEN (W12)

W12	Vorzeichen
1	Vermisste ohne Spuren
2	Summen, das nur manche hören
3	Kalte Stellen
4	Stromausfälle
5	Tiere fliehen
6	Zeitlücken, falsche Uhren
7	Kreise
8	Ozongeruch
9	Unbekannte Symptome
10	Gleiche Träume
11	Verstümmelte Tiere oder Leichen
12	Jemand weiß, was er nicht wissen kann

SIGNATUREN NACH RANG

Rang	Legenden, Prototypen, Akten	Tiefe, Reife, Fäden	Silber
Kadett	1	2	2
Agent	2	3	3
Senior-Agent	3	4	5
Veteran	4	5	7
Schattenoffizier	5	5	8

BEDROHUNG DER ORGANISATIONEN

Totenköpfe	Stand
☠	angefangen, niemand ahnt etwas
☠☠	Spuren sichtbar: Graue Akte
☠☠☠	in vollem Gang
☠☠☠☠	kurz davor: Rote Akte
☠☠☠☠☠	gelungen: Schwarze Akte, danach neuer Plan

Nach jeder Mission 2 oder 3 Organisationen: W6, bei 5 oder 6 ein Totenkopf. Gegen sie gearbeitet: −1 (großer Erfolg −2). Ungewollt geholfen: +1.

ARTEFAKTE: GEFAHR

Gefahr	Wer es tragen darf
☠	Veteran
☠☠	Veteran mit Begründung
☠☠☠	Veteran mit Genehmigung des Zweigs
☠☠☠☠	nur mit Schwarzer Akte
☠☠☠☠☠	niemand

Ab drei Totenköpfen nach jeder Benutzung W6: gleich oder kleiner Gefahr − 2, dann tut es etwas Unbeschriebenes. Höchstens WK Artefakte tragen, sonst 1 Belastung pro Szene.

VERTRAUEN DES FÜHRUNGSOFFIZIERS

Wert	Wirkung
0	Beobachter dabei, nur Häufiges, alles geprüft
1	gibt, was er muss
2	Start: normal
3	Hinweise außerhalb der Akte
4	warnt vor Interesse von oben
5	würde lügen; einmal pro Kampagne Befehl folgenlos verweigern

Jeder Punkt: pro Mission eine Anforderung über den Rang hinaus (höchstens eine Rangstufe, nie ein Artefakt) oder ohne Wartezeit.

SOLD

3.000 € (Kadett) bis 12.000 € (Schattenoffizier) pro Monat, Zulage pro Roter Akte 500 € bis 4.000 €.

ZWISCHENZEIT: ZWEI HANDLUNGEN

Erholen · Therapie · Trainieren · Signatur pflegen · Kontakte pflegen · Nachforschen · Arbeiten · Privatleben. **Anker** gepflegt: +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe. Dreimal hintereinander kein Privatleben: Anker verloren.

PRÄSENZ

Stufe	Bedeutung
5	Kernland
4	stark
3	präsent, Anforderung +1 Tag
2	geduldet, nur Mitgebrachtes
1	verdeckt, keine Anforderungen, Kontakte zwei Stufen schwerer
0	verboten, nur mit Schwarzer Akte, Kontakte zwei Stufen schwerer

O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

S P I E L L E I T E R S C H I R M

O.D.I.N. BRIEFING

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Spielleiterschirm

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