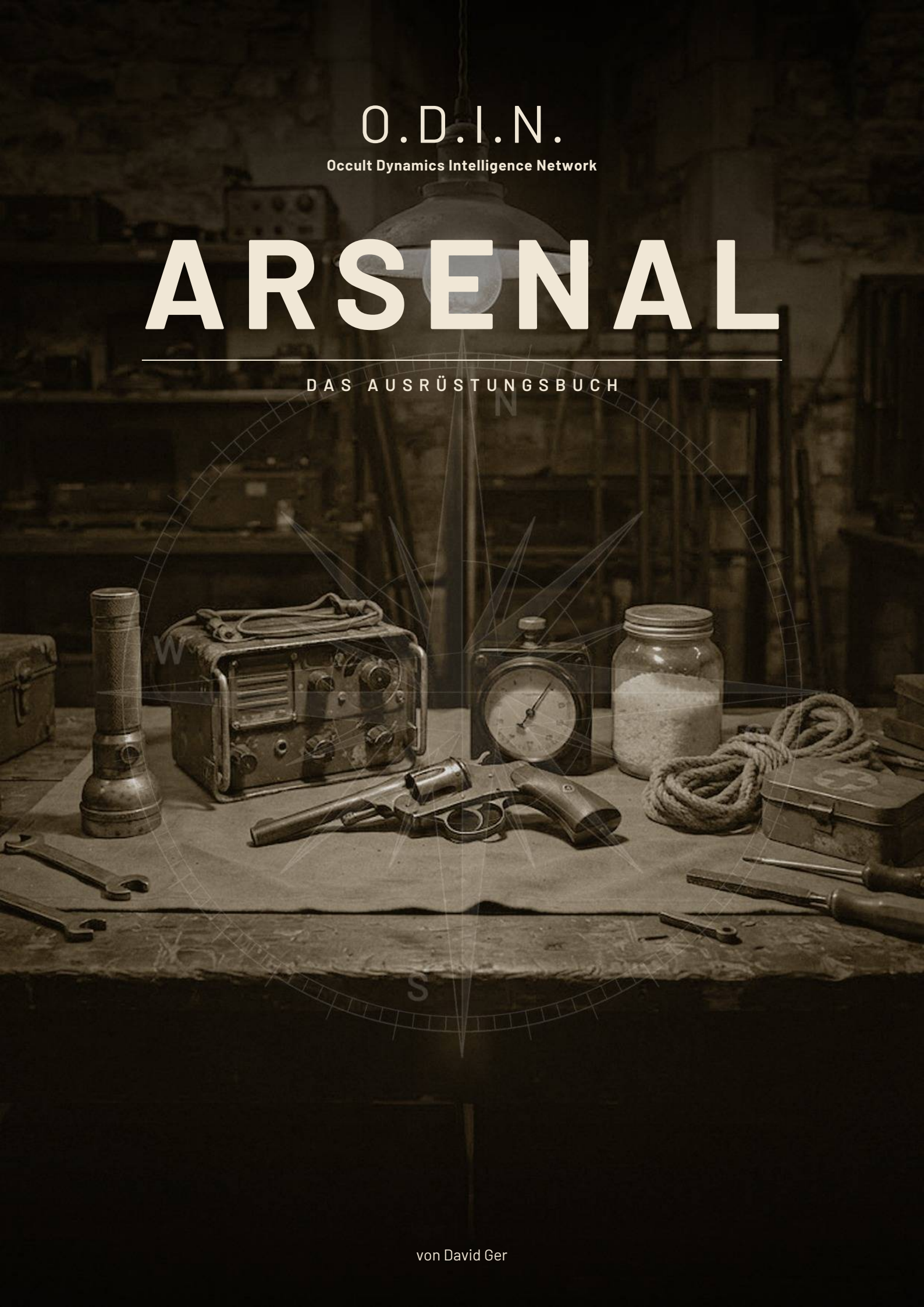
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

ARSENAL

DAS AUSRÜSTUNGSBUCH



von David Ger

Inhalt

Kapitel I: Beschaffung 3
Woher Ausrüstung kommt 4
Zustand 4
Munition 4
Umbauten 5
Die Werkstatt 5

Kapitel II: Schusswaffen 6
Pistolen und Revolver 7
Flinten 8
Gewehre, Bögen und Armbrüste 8
Schwere Waffen 9
Sondermunition 9

Kapitel III: Nahkampf, Wurfwaffen und Granaten 12
Nahkampfwaffen 13
Wurfwaffen 14
Granaten und Sprengmittel 14

Kapitel IV: Schutz 16
Rüstungen und Schutzkleidung 17
Helme, Schilde und Schutzausrüstung 18

Kapitel V: Ermittlung und Überwachung 19
Spurensicherung 20
Beobachten und Abhören 21
Messen und Aufspüren 22

Kapitel VI: Kommunikation und Technik 24
Funk und Verbindung 25
Daten und Netze 26
Strom und Werkzeug 26

Kapitel VII: Medizin 27
Erste Hilfe 28
Notfallmedizin 29
Arzneien 29

Kapitel VIII: Salz, Eisen, Kreide, Blei, Licht 30
Salz und Eisen 31
Kreide, Blei und Licht 33

Kapitel IX: Tarnung und Alltag 35
Kleidung und Verkleidung 36
Legenden und Papiere 37
Verstecke und Tricks 37

Kapitel X: Unterwegs 38
Bewegung und Überleben 39
Fahrzeuge 40

Kapitel XI: Modifikationen 41
Umbauten für Waffen 42
Umbauten für Rüstungen und Geräte 43

Anhang: Übersicht 45

Kapitel I.
BESCHAFFUNG

Beschaffung

„Unterschreib hier. Und hier. Und wenn du es verlierst, schreibst du mir einen Bericht, den ich gern lese.“
Rüstmeister, Hort-4

Dieses Buch erweitert Kapitel X des Grundregelwerks. Dort stehen die zwei Kassen, das Anfordern von Dienstausrüstung, das Vertrauen des Führungsoffiziers, Kontakte und Gefallen. Hier kommen rund zweihundert neue Gegenstände dazu, Regeln für den Schwarzmarkt, für den Zustand von Ausrüstung, für Munitionsarten und für Umbauten, und ein Blick in die Werkstatt von O.D.I.N.

Alle Preise sind Richtwerte für Europa im Jahr 2026. Die Verfügbarkeit folgt den Stufen des Grundregelwerks: Sehr häufig, Häufig, Selten, Sehr selten, Nicht käuflich. Was nicht käuflich ist, gibt es nur als Dienstausrüstung.

Woher Ausrüstung kommt

Ein Agent hat vier Wege, an etwas zu kommen.

Weg	Was man bekommt	Was es kostet
Laden	Sehr häufig und Häufig, legal oder mit Papieren	Preis aus Privatgeld
Anfordern	alles bis zur Rangstufe, Dienstausrüstung	Wartezeit und Bericht; über den Rang hinaus oder ohne Wartezeit nur mit Vertrauen
Kontakt	Selten, manchmal Sehr selten	ein Gefallen oder CH + Kontakte
Schwarzmarkt	fast alles außer Nicht käuflich	doppelter Preis und ein Risiko

Der Schwarzmarkt

Wo der Laden nichts hat und der Führungsoffizier nichts herausgibt, bleibt der Schwarzmarkt. Er hat fast alles, nur nichts, was aus der Werkstatt von O.D.I.N. stammt. Wer dort doch Dienstausrüstung angeboten bekommt, hat eine Spur, keinen Einkauf.

REGEL: SCHWARZMARKT

Einen Händler finden: CH + Kontakte oder MA + Täuschung, Schwierigkeit nach Verfügbarkeit. Häufig Einfach (1), Selten Machbar (2), Sehr selten Schwer (3).

Der Preis ist doppelt so hoch wie im Buch. Jeder Erfolg über der Schwierigkeit senkt ihn um ein Viertel, bis zum Buchpreis.

Bei einem Patzer würfelt die Spielleitung W6. 1 bis 2: Die Ware ist schlecht (Zustand Abgenutzt). 3 bis 4: Jemand hat den Kauf beobachtet, Polizei oder ein anderer Dienst. 5 bis 6: Der Händler verkauft auch an die Gegenseite, und die Gegenseite weiß jetzt Bescheid.

Was vom Schwarzmarkt kommt, ist Privatbesitz. Wer es im Einsatz benutzt und damit auffällt, erklärt es im Bericht. Eine schlechte Erklärung kostet 1 Vertrauen, wie bei den Spesen.

Zustand

Nicht jede Waffe ist neu, nicht jedes Funkgerät hält, was die Verpackung verspricht. Ausrüstung hat einen von drei Zuständen.

Zustand	Wirkung
Neuwertig	wie im Buch
Abgenutzt	−1 Würfel auf Proben mit dem Gegenstand. Bei einem Patzer fällt er für die Szene aus
Hervorragend	+1 Würfel auf Proben mit dem Gegenstand, zählt zur Obergrenze von +3

Dienstausrüstung ist neuwertig. Was aus Kellern, Nachlässen und vom Schwarzmarkt kommt, ist oft abgenutzt. Hervorragende Stücke kosten das Doppelte und sind eine Stufe seltener. Eine abgenutzte Waffe wieder herzurichten, kostet ein Viertel des Preises und eine Handlung in der Zwischenzeit, mit IN + Handwerk oder Technik gegen Machbar (2).

Munition

Die Munition im Grundregelwerk ist gewöhnlich. Gegen das, was durch die Risse kommt, reicht sie nicht immer. Das Kapitel „Schusswaffen“ nennt Sondermunition: Salz, Eisen, Phosphor, Betäubung und andere. Die Brandmunition mit Kristallstaub gibt nur der Rüstmeister aus, nach dem Klassenbuch Soldier.

REGEL: SONDERMUNITION

Sondermunition ersetzt die Wirkung der Waffe für ein Magazin. Wer die Munition wechselt, braucht eine Aktion.

Munition wirkt nur in Waffen ihres Kalibers. Salz- und Schrotpatronen gibt es nur für Flinten, Eisenkern für Pistolen, Revolver und Gewehre.

Jede Art nennt, gegen welche Wesen sie wirkt. Gegen andere Ziele richtet sie den normalen Schaden der Waffe an, manche sogar weniger.

Umbauten

Schalldämpfer, Zielfernrohre, verstärkte Schäfte: Das Kapitel „Modifikationen“ listet Umbauten für Waffen, Rüstungen und Geräte.

REGEL: UMBAUTEN

Eine Waffe trägt höchstens zwei Umbauten, eine Rüstung höchstens einen, ein Gerät höchstens einen. Der Kampfanzug des Taktischen Zweigs trägt nach dem Klassenbuch Soldier bis zu drei eigene Umbauten.

Einen Umbau anbringen: IN + Handwerk, Technik oder Ingenieurwesen gegen Machbar (2), eine Stunde Arbeit. In der Werkstatt eines Horts übernimmt der Rüstmeister Arbeit und Probe, meist mit drei Tagen Wartezeit. Wer sich gut mit ihm stellt, bekommt einen Bonuswürfel.

Umbauten an Dienstausrüstung brauchen die Zustimmung des Rüstmeisters. Wer es ohne sie tut, erklärt es im Bericht.

Die Werkstatt

Jeder größere Hort hat eine Werkstatt. Dort wird repariert, umgebaut und ausgegeben, was es im Laden nicht gibt: Eisenkernmunition, Salzpatronen, Kreidegeräte, Isolierbehälter. Einträge mit der Verfügbarkeit „Nicht käuflich“ kommen von hier. Sie werden angefordert wie alle Dienstausrüstung. Ob die Zelle sie bekommt, entscheidet der Zweig nach dem Auftrag, die Wartezeit legt die Spielleitung fest. Nach dem Einsatz gehen sie zurück.

Die Werkstatt ist nicht das Institut. Was die Kittel unter Bern entwickeln, sind Prototypen und folgen den Regeln aus dem Klassenbuch Scientist. Was die Werkstatt ausgibt, ist erprobt, langweilig und zuverlässig. So soll es auch sein.

„Wenn es neu ist, geh zum Institut. Wenn es funktionieren soll, komm zu mir.“

Kapitel II.
SCHUSSWAFFEN

Schusswaffen

„Ein Revolver klemmt nicht. Wenn er klemmt, hast du ihn fallen lassen."
Rüstmeister, Hort-4

Schusswaffen sind das Handwerkszeug der meisten Agenten. Sie sind zuverlässig, laut und hinterlassen Spuren. Gegen das, was durch die Risse kommt, hilft Blei nicht immer, aber es verschafft Zeit.

Dieses Kapitel listet Pistolen, Revolver, Flinten, Gewehre, Bögen, Armbrüste und schwere Waffen. Dazu Sondermunition, die teils in der Werkstatt gefertigt, teils über den Rüstmeister beschafft wird.

Pistolen und Revolver

Pistolen sind die Standardwaffe im Dienst. Revolver sind seltener, aber sie klemmen nicht und vertragen grobe Behandlung.

Waffe	Schaden	Magazin	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Dienstpistole .40	3	12	30 m	-	Häufig	550 €
Taschenrevolver	2	5	20 m	Verdeckt	Häufig	450 €
Kompakt-Maschinenpistole	3	25	50 m	Automatisch	Selten	900 €
Kleinkaliberpistole .22	1	10	30 m	Präzise, Leise	Häufig	500 €
Derringer	2	2	10 m	Verdeckt	Selten	300 €
Armeerevolver	3	6	30 m	Langsam	Selten	600 €
Selbstladepistole .45	4	8	30 m	Langsam	Selten	800 €
Bolzenschussgerät	3	1	5 m	-	Selten	350 €
Luftdruckpistole	1	20	20 m	Leise	Sehr häufig	200 €

- **Dienstpistole .40.** Polizeiüblich, mit spürbarem Rückstoß. Das Magazin fasst weniger als bei 9 mm.
- **Taschenrevolver.** Der Hahn ist innenliegend, nichts verfängt sich beim Ziehen. Fünf Schuss genügen für den Nahbereich.
- **Kompakt-Maschinenpistole.** Kompakter als ein Karabiner, aber mit Dauerfeuer. In der Hand eines Geübten ein Werkzeug für den Häuserkampf.
- **Kleinkaliberpistole .22.** Für das Training gebaut, mit langem Lauf. Ein aufgeschraubter Dämpfer macht sie fast unhörbar.
- **Derringer.** Zwei Läufe, kein Hahn, kaum größer als eine Geldbörse. Für den, der nur einen Schuss braucht.
- **Armeerevolver.** Ein Erbstück mit Gebrauchsspuren, aber die Mechanik greift noch. Der Knall ist ohrenbetäubend, die Wirkung solide.
- **Selbstladepistole .45.** Großes Kaliber, kleines Magazin. Der Rückstoß ist heftig, aber wer trifft, beendet den Kampf.
- **Bolzenschussgerät.** Aus einem Schlachthof entwendet oder nachgebaut. Der Bolzen dringt nur auf kürzeste Distanz ein, dafür gibt es keinen Mündungsblitz.
- **Luftdruckpistole.** Ein Sportgerät, das Stahlkugeln verschießt. Für Sport und Training gebaut, gegen Menschen kaum mehr als ein Ärgernis.

Flinten

Flinten wirken auf kurze Distanz. Mit Schrot treffen sie auch, wenn die Hand zittert. Mit Salz oder Eisen werden sie zu Werkzeugen gegen das Übernatürliche.

Waffe	Schaden	Magazin	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Abgesägte Querflinte	4	2	10 m	Streuung, Verdeckt	Selten	700 €
Bockflinte	4	2	30 m	Streuung, Präzise	Häufig	1.200 €
Trommelflinte	4	12	20 m	Streuung	Selten	1.500 €
Kurze Polizeiflinte	4	5	15 m	Streuung	Selten	1.100 €
Kipplaufflinte	4	1	20 m	Streuung, Langsam	Sehr häufig	300 €

- **Abgesägte Querflinte.** Die Läufe sind auf Handlänge gekürzt, der Kolben oft entfernt. Die Waffe verschwindet unter einer Jacke, streut aber auf Distanz stark.
- **Bockflinte.** Übereinanderliegende Läufe, meist mit Wechselchokes für die Jagd. Ein Rüstmeister: „Für die Jagd gut, für den Dienst zu lang.“
- **Trommelflinte.** Das Trommelmagazin fasst zwölf Schrotpatronen und macht die Waffe frontlastig. Nachladen dauert, aber zwölf Schuss sind zwölf Argumente.
- **Kurze Polizeiflinte.** Ohne Schulterstütze, nur mit Pistolengriff, gebaut für den Fahrzeugeinsatz. Der Rückstoß ist heftig, die Handhabung in engen Räumen gut.
- **Kipplaufflinte.** Eine einfache Kipplaufflinte, oft vererbt und mit Klebeband geflickt. Überall auf Höfen zu finden, billig und zuverlässig.

Gewehre, Bögen und Armbrüste

Gewehre tragen weiter und durchschlagen mehr. Bögen und Armbrüste sind leise, langsam und hinterlassen keine Hülsen.

Waffe	Schaden	Magazin	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Jagdrepetierer	4	5	200 m	Präzise	Häufig	900 €
Unterhebelrepetierer	4	10	50 m	Schnell	Häufig	1.100 €
Kleinkalibergewehr	2	10	60 m	Leise	Sehr häufig	400 €
Selbstladegewehr 7,62 mm	5	20	150 m	Durchschlag 1, Langsam	Selten	1.800 €
Personenschutzwaffe	3	20	60 m	Automatisch, Durchschlag 1	Sehr selten	1.800 €
Doppelbüchse	5	2	60 m	Langsam	Selten	1.400 €
Flaschenzugarmbrust	4	1	30 m	Leise, Langsam	Häufig	500 €
Compoundbogen	3	1	40 m	Leise	Häufig	600 €
Taucherharpune	3	1	15 m	Leise	Selten	800 €

- **Jagdrepetierer.** Robuste Repetierbüchse, wie sie in ländlichen Revieren verbreitet ist. Das Zielfernrohr ist fest montiert und in der Grundausstattung enthalten.
- **Unterhebelrepetierer.** Die kurze Nachladebewegung erlaubt schnelle Folgeschüsse, ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren. Bei Sicherheitsdiensten wegen der hohen Zuverlässigkeit geschätzt.

- **Kleinkalibergewehr.** Übungs- und Hofwaffe mit geringem Rückstoß und leisem Schuss. In ländlichen Gegenden Europas weit verbreitet, oft mit einfachem Zielfernrohr nachgerüstet.
- **Selbstladegewehr 7,62 mm.** Schweres Selbstladegewehr mit kräftigem Kaliber und hoher Durchschlagskraft. Das Magazin fasst zwanzig Schuss, macht die Waffe aber kopflastig und träge im Anschlag.
- **Personenschutzwaffe.** Kompakte Waffe für den Personenschutz, die eine eigene Munition verwendet. Die Durchschlagskraft ist für den Einsatz gegen geschützte Ziele gedacht.
- **Doppelbüchse.** Zwei schwere Läufe, zwei Schuss, dann ist Nachladen angesagt. Für Großwild gedacht, gegen alles andere überdimensioniert und im Rückstoß brutal.
- **Flaschenzugarmbrust.** Moderne Armbrust mit Flaschenzug, die den Bolzen fast ohne Geräusch abgibt. Das Spannen dauert mehrere Sekunden und verlangt Kraft.
- **Compoundbogen.** Sportbogen mit hoher Zugkraft, der Pfeile lautlos ins Ziel bringt. Wer nicht regelmäßig trainiert, hat Mühe, die Sehne sauber auszuziehen.
- **Taucherharpune.** Druckluftgetriebene Harpune für den Einsatz unter Wasser. An Land ist die Reichweite gering, unter Wasser dafür ein ernstzunehmendes Werkzeug.

Schwere Waffen

Schwere Waffen sind selten im Einsatz. Sie sind laut, auffällig und brauchen Genehmigung. Granatwerfer und Leichtes Maschinengewehr führt man mit ST + Schwere Waffen, den Netzwerfer mit GE + Schusswaffen. Wenn sie gebraucht werden, ist der Einsatz eskaliert.

Waffe	Schaden	Magazin	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Granatwerfer 40 mm	5	1	100 m	Fläche 2, Langsam	Selten	2.800 €
Leichtes Maschinengewehr	4	50	100 m	Automatisch, Langsam	Selten	1.500 €
Netzwerfer	2	1	10 m	Betäubend	Selten	1.100 €

- **Granatwerfer 40 mm.** Verschießt 40-mm-Granaten; mit Gasgranaten gilt Betäubend statt Fläche. Der Rückschlag ist heftig, Nachladen dauert.
- **Leichtes Maschinengewehr.** Kürzere Gurtzuführung und kompakter als ein volles Maschinengewehr. Der Rüstmeister: „Wer das trägt, ist kein Beobachter mehr.“
- **Netzwerfer.** Polizeimodell, das ein beschwertes Fangnetz verschießt. Der Aufprall raubt dem Ziel kurz die Orientierung.

Sondermunition

Sondermunition verändert die Wirkung einer Waffe für ein Magazin. Ein Teil wird in der Werkstatt gefertigt, ein anderer Teil ist über den Rüstmeister erhältlich. Eisenkern, Salz-Wachs-Geschoss, Kreidestaub-Markierung und Magnesium-Blendpatrone kommen aus der Werkstatt. Weicheisenschrot, Phosphor, Gummi und Hohlspitz sind Ladenware.

Munition	Kaliber	Wirkung	Wirkt gegen	Verfügbarkeit	Preis
Eisenkernmunition (Werkstatt)	Pistole, Revolver, Gewehr	Gegen Das Alte richtet die Waffe vollen Schaden an.	Das Alte	Nicht käuflich	-
Salz-Wachs-Geschoss	Flinte	Gegen Die Toten und Das Alte richtet die Waffe vollen Schaden an. Gegen Menschen und andere Ziele richtet sie keinen Schaden an.	Die Toten, Das Alte	Nicht käuflich	-

Munition	Kaliber	Wirkung	Wirkt gegen	Verfügbarkeit	Preis
Weicheisenschrot	Flinte	Gegen Das Alte richtet die Waffe vollen Schaden an.	Das Alte	Häufig	40 € pro Schachtel
Phosphorbrandmunition	Pistole, Revolver, Gewehr	Die Waffe erhält die Eigenschaft Feuer.	Die Verwandelten	Selten	120 € pro Magazin
Gummigeschoss	Pistole, Gewehr	Die Waffe erhält Betäubend und ihr Schaden wird um 1 reduziert (mindestens 1).	Menschen	Selten	80 € pro Magazin
Beanbag-Patrone	Flinte	Die Waffe erhält Betäubend und ihr Schaden wird um 2 reduziert (mindestens 1).	Menschen	Selten	60 € pro Schachtel
Hohlspitzmunition	Pistole, Revolver, Gewehr	Gegen Ziele ohne Rüstung +1 Schaden. Gegen Ziele mit Rüstung −1 Schaden.	alle	Selten	90 € pro Magazin
Hartkernmunition	Gewehr	Die Waffe erhält Durchschlag 1 (zusätzlich zu vorhandenem Durchschlag).	Menschen	Sehr selten	200 € pro Magazin
Unterschallmunition	Pistole, Gewehr	Mit Schalldämpfer wird die Waffe Leise (falls nicht schon) und ihr Schaden sinkt um 1 (mindestens 1).	alle	Selten	100 € pro Magazin
Leuchtspurmunition	Pistole, Revolver, Gewehr	Nach einem Angriff erhält der Schütze +1 Bonuswürfel auf den nächsten Angriff auf dasselbe Ziel in der folgenden Runde.	alle	Selten	70 € pro Magazin
Kreidestaub-Markierungsgeschoss	Flinte	Das Ziel wird mit Kreidestaub markiert und erhält −1 Würfel auf Heimlichkeitsproben für eine Runde.	Die Stimme	Nicht käuflich	-
Magnesium-Blendpatrone	Flinte	Die Waffe erhält Betäubend.	Die Toten	Nicht käuflich	-

- **Eisenkernmunition (Werkstatt).** Aus der Werkstatt, in Schachteln zu 20 Schuss. Der Rüstmeister sagt: „Eisenkern ist kein Allheilmittel, aber gegen das, was aus den alten Geschichten kommt, oft das Einzige, was zieht.“
- **Salz-Wachs-Geschoss.** Ein massives Geschoss aus gepresstem Salz und Wachs, das im Lauf nicht zerfällt. Anders als loses Salz, das die Flinte verstopfen kann, durchschlägt es auch festere Hüllen.
- **Weicheisenschrot.** Seit dem Bleiverbot in Feuchtgebieten ist Weicheisenschrot in jedem Jagdgeschäft zu bekommen. Was der Händler nicht weiß: Gegen manche Wesen zählt das Material mehr als das Kaliber.
- **Phosphorbrandmunition.** Phosphorbrandgeschosse, wie sie auch von Spezialeinheiten genutzt werden. Keine Sonderanfertigung, nur Feuer, das an der Wunde weiterbrennt.
- **Gummigeschoss.** Für den kontrollierten Einsatz gegen Personen, wenn ein Taser nicht reicht. Der Rüstmeister warnt: „Damit brichst du Rippen, keine Herzen.“

- **Beanbag-Patrone.** Ein Stoffsäckchen mit Bleischrot, das beim Aufprall breitflächig Energie abgibt. Gegen Tiere oft wirksamer als Pfefferspray, gegen Menschen weniger tödlich als Schrot.
- **Hohlspitzmunition.** Deformiert beim Auftreffen und gibt mehr Energie ab. Gegen Schutzwesten bringt das wenig, gegen ungeschützte Körper deutlich mehr.
- **Hartkernmunition.** Geschosse mit gehärtetem Kern, die Schutzwesten durchschlagen. In den meisten Ländern für Zivilisten verboten, aber über Umwege zu bekommen.
- **Unterschallmunition.** Fliegt unter Schallgeschwindigkeit und vermeidet den Überschallknall. Erst mit Schalldämpfer ergibt das eine Waffe, die man auf zehn Meter nicht hört.
- **Leuchtspurmunition.** Die Geschosse hinterlassen eine sichtbare Leuchtspur. Nützlich, um im Dunkeln das Feuer zu lenken, verrät dem Gegner aber auch, woher der Schuss kam.
- **Kreidestaub-Markierungsgeschoss.** Ein Geschoss, das beim Aufprall eine Wolke feinen Kreidestaubs freisetzt. Was unsichtbar ist, wird für einen Moment umrissen, lange genug, um zu zielen.
- **Magnesium-Blendpatrone.** Ein greller Magnesiumblitz, der aus dem Lauf einer Flinte kommt. Gegen Wesen, die Licht nicht ertragen, oft wirksamer als Schrot.

W6	Was im Waffenschrank noch liegt
1	Eine Schachtel .40-Patronen, halb voll.
2	Ein Ersatzmagazin für die Dienstpistole.
3	Ein abgenutztes Holster für den Taschenrevolver.
4	Ein Beutel Kreidestaub.
5	Eine Packung Ohrstöpsel.
6	Ein Putzstock und eine Dose Waffenöl.

Kapitel III.

NAHKAMPF, WURFWAFFEN, GRANATEN

Nahkampf, Wurfwaffen und Granaten

„Nahkampf ist Plan B. Granaten sind Plan C."
Rüstmeister, Hort-4

Wer keinen Abstand mehr hat, braucht Werkzeuge für die kurze Distanz. Nahkampf ist leise, Wurfwaffen überbrücken, Granaten schaffen Raum.

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen sind leise, brauchen keine Munition und funktionieren auch, wenn die Taschenlampe ausgeht. Schlagwerkzeuge, Klingen und Improvisiertes zählen dazu.

Waffe	Schaden	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Teleskopschlagstock	2	Nah	Verdeckt	Häufig	80 €
Mehrzweckschlagstock	2	Nah	-	Häufig	120 €
Machete	2	Nah	-	Häufig	40 €
Brecheisen	2	Nah	-	Sehr häufig	25 €
Feuerwehraxt	2	Nah	-	Häufig	90 €
Bajonett	2	Nah	Schnell	Selten	150 €
Klauenmesser	1	Nah	Verdeckt, Schnell	Selten	200 €
Schlagring	1	Nah	Verdeckt	Selten	30 €
Totschläger	2	Nah	Betäubend, Verdeckt	Selten	50 €
Klappspaten	2	Nah	-	Häufig	60 €
Eisenmesser	1	Nah	Verdeckt	Selten	250 €
Stockdegen	2	Nah	Verdeckt, Präzise	Sehr selten	500 €

- **Teleskopschlagstock.** Zusammengeschoben verschwindet er in der Jackentasche, ein Ruck genügt zum Arretieren. Rüstmeister schätzen ihn für den diskreten Transport.
- **Mehrzweckschlagstock.** Der Seitengriff erlaubt Hebeltechniken, wie sie bei der Polizei gelehrt werden. Liegt schwer in der Hand und hinterlässt blaue Flecken.
- **Machete.** Im Wald schlägt sie Schneisen, im Keller trennt sie Sehnen. Die breite Klinge rostet schnell, wenn sie nicht geölt wird.
- **Brecheisen.** Baumarktware, die Türen öffnet und Schädel spaltet. Das gebogene Ende gibt Hebelwirkung, das flache Ende Gewicht.
- **Feuerwehraxt.** Die Spitzhacke auf der Rückseite öffnet Türen, die Klinge schlägt tiefe Wunden. Ein Werkzeug, das bei Bränden und Einbrüchen gleich nützlich ist.
- **Bajonett.** Auf das Gewehr gepflanzt wird es zur kurzen Lanze, in der Hand zum Dolch. Militärische Restbestände tauchen immer wieder auf.
- **Klauenmesser.** Der Fingerring verhindert das Verlieren im Nahkampf, die gebogene Klinge schneidet beim Ziehen. Beliebt bei denen, die schnell und leise arbeiten.
- **Schlagring.** Vier Finger aus Messing, die den Faustschlag zur Waffe machen. In vielen Ländern verboten, aber leicht zu verstecken.

- **Totschläger.** Ein Lederschlauch mit Bleikugeln gefüllt, biegsam und schwer. Er bricht keine Knochen, aber schaltet Gegner zuverlässig aus.
- **Klappspaten.** Der militärische Klappspaten hat eine geschliffene Kante und dient als Hiebwaffe. Im Feldalltag gräbt er Latrinen, im Einsatz Gräber.
- **Eisenmesser.** Von einem Schmied ohne Elektrowerkzeug geformt, das Eisen ist frei von Legierungen. Manche sagen, das Alte weicht dem reinen Eisen aus.
- **Stockdegen.** Ein Spazierstock aus dunklem Holz, im Inneren eine schmale Klinge. Beim Ziehen ein leises Klicken, dann steht die Spitze.

Wurfwaffen

Wurfwaffen überbrücken kurze Distanzen ohne Schussgeräusch. Sie reichen vom Wurfnetz bis zu den Krähenfüßen.

Waffe	Schaden	Reichweite	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Wurfnetz	-	Nah	Wurf, ein getroffenes Ziel verliert seine nächste Aktion und befreit sich mit ST + Athletik gegen Machbar (2)	Selten	500 €
Bola	2	10 m	Wurf	Selten	400 €
Krähenfüße	1	Nah	Wurf	Selten	100 €

- **Wurfnetz.** Bleigewichte an den Ecken ziehen das Netz auseinander, sobald es geworfen wird. Es legt sich um Menschen und Tiere und verwickelt Gliedmaßen und Ausrüstung.
- **Bola.** Zwei Eisenkugeln, durch ein geflochtenes Seil verbunden. Beim Wurf wickelt sich das Seil um die Beine des Ziels, am besten tief angesetzt und nicht über Schulterhöhe.
- **Krähenfüße.** Jeder Dorn ist so geschmiedet, dass immer eine Spitze nach oben zeigt. Ein Beutel mit zwanzig Stück reicht, um einen schmalen Durchgang zu bestreuen.

Granaten und Sprengmittel

Granaten und Sprengmittel sind für den Fall, dass Abstand die bessere Taktik ist. Brand, Gas, Salz, UV, Splitter und Sprengrahmen gehören in diese Kategorie.

Name	Schaden	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Thermitgranate	4	Feuer, Fläche 3	Selten	300 €
Tränengasgranate	2	Betäubend, Fläche 5	Häufig	150 €
Salzgranate	-	Fläche 5, Wesen der Stimme, Die Toten und Das Alte verlieren ihre nächste Aktion	Nicht käuflich	-
UV-Blitzgranate	1	Fläche 5, Schaden nur gegen Die Toten	Nicht käuflich	-
Eisensplittergranate	4	Fläche 5, gegen Das Alte +1 Schaden	Nicht käuflich	-
Molotowcocktail	3	Feuer, Fläche 3	Sehr häufig	10 €
Türsprengrahmen	6	Öffnet eine Tür, gegen Strukturen doppelter Schaden	Selten	500 €

Name	Schaden	Eigenschaften	Verfügbarkeit	Preis
Signalrauch	-	Fläche 5, farbiger Rauch, 3 Runden sichtbar	Häufig	100 €
Ablenkungsladung	-	Knall nach 1 bis 10 Minuten, Wachen −1 Würfel auf Wahrnehmung in eine andere Richtung	Sehr häufig	20 €

- **Thermitgranate.** Eine Granate mit Thermitfüllung, die beim Zünden extrem heiß brennt und auch schwer entflammbare Materialien entzündet. Der Rüstmeister gibt sie nur aus, wenn es wirklich brennen muss.
- **Tränengasgranate.** Eine Granate, die beim Aufschlag einen beißenden Reizstoff versprüht. Der Stoff legt Gegner für einen Moment lahm, ohne bleibende Schäden.
- **Salzgranate.** Eine Werkstattanfertigung, die beim Zünden eine Wolke aus Grobsalz im Raum verteilt. Hält Die Stimme, Die Toten und Das Alte auf, wo Salz wirkt.
- **UV-Blitzgranate.** Setzt einen intensiven UV-Blitz frei, der gegen Die Toten eingesetzt wird. Die Werkstatt gibt sie nur an Zellen aus, die mit Spuk rechnen.
- **Eisensplittergranate.** Eine Splittergranate, deren Splitter aus reinem Eisen bestehen. Gegen Das Alte zeigt sie die Wirkung von kaltem Eisen, ohne dass die Zelle selbst schmieden muss.
- **Molotowcocktail.** Eine Flasche mit Brandbeschleuniger und einem Lappen als Docht. Wirft man sie, zerbricht die Flasche und der Inhalt entzündet sich.
- **Türsprengrahmen.** Ein flexibler Rahmen mit Schneidladung, der in einer Sekunde eine Tür aus dem Rahmen sprengt. Wird mit IN + Sprengstoffe angebracht und hinterlässt kaum Splitter.
- **Signalrauch.** Eine Dose mit farbigem Rauch, der beim Zünden eine weithin sichtbare Säule aufsteigen lässt. Für Treffpunkte und Markierungen aus der Luft.
- **Ablenkungsladung.** Ein kleiner Böller mit Zeitzünder, der vor allem Lärm macht. Dient zur Ablenkung oder als Signal, ohne echten Schaden anzurichten.

O.D.I.N. / HORT-2 / AUSHANG WAFFENKAMMER

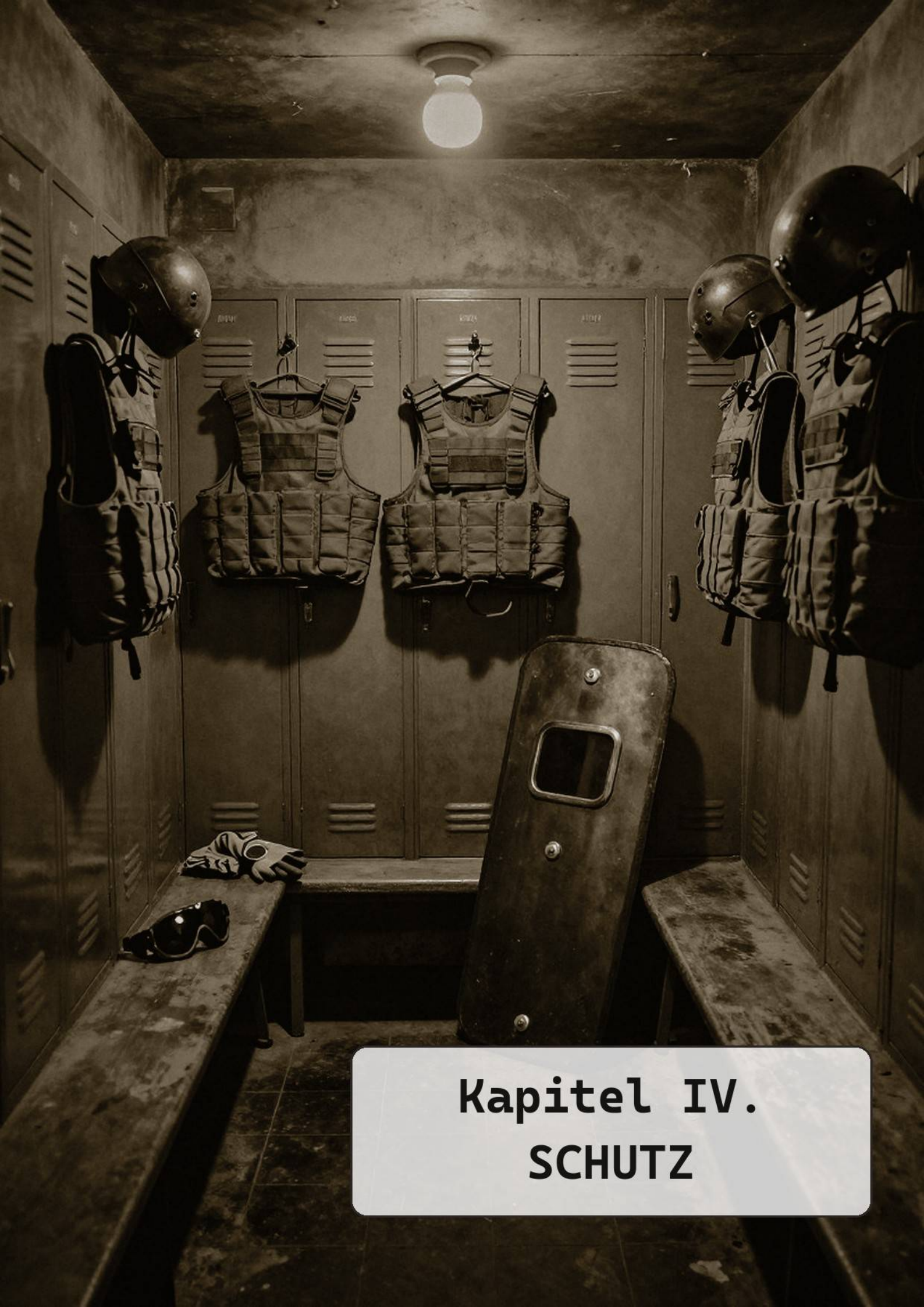
Molotowcocktails werden nicht im Hort gelagert. Wer sie baut, trägt die Flaschen selbst.

Krähenfüße gehören nicht in den Flur. Wer sie dort verliert, kehrt sie auf.

Salzgranaten sind nur nach Freigabe des Führungsoffiziers auszugeben.

Wer eine Granate zieht, ruft vorher „Granate“. Auch im Keller.

Klappspaten werden nach Rückkehr gereinigt. Blut zieht sonst Rost an.



Kapitel IV.
SCHUTZ

Schutz

„Wer ohne Weste durch die Tür geht, hat den Bericht schon halb geschrieben."
Rüstmeister, Hort-4

Schutz ist der Unterschied zwischen einem blauen Fleck und einem offenen Bruch. Was O.D.I.N. jagt, kommt mit Klauen, Zähnen, manchmal mit Werkzeugen. Manche Einsätze führen in brennende Häuser, verstrahlte Keller oder unter Messer.

Dieses Kapitel listet, was O.D.I.N. an Rüstungen, Helmen, Schilden und Schutzausrüstung führt. Nicht alles ist für jeden Agenten gedacht. Was nicht käuflich ist, gibt es nur als Dienstausrüstung über den Rüstmeister.

Rüstungen und Schutzkleidung

Die Einträge reichen von der leichten Unterziehweste für den Alltag bis zum Bombenschutzanzug für Entschärfungen. Stichschutzweste, Schnittschutzkleidung, Feuerwehrschutzanzug, Gasschutzanzug, Bleimantel und Tarnanzug decken Messer, Klauen, Hitze, Dämpfe, Strahlung und Unauffälligkeit ab.

Rüstung	Rüstungswert	Nachteil	Verfügbarkeit	Preis
Stichschutzweste	1	unter Kleidung sichtbar bei Wahrnehmung Machbar (2)	Häufig	600 €
Unterziehweste	1	keiner	Selten	800 €
Plattenträger	2	−1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik	Selten	1.200 €
Motorradkombi	1	keiner	Selten	600 €
Feuerwehrschutzanzug	2	−1 Würfel auf Heimlichkeit und Athletik	Selten	800 €
Bombenschutzanzug	4	−1 Würfel auf alle GE-Proben, Traglast +20 %	Sehr selten	5.000 €
Schnittschutzkleidung	1	−1 Würfel auf Heimlichkeit	Häufig	600 €
Bleimantel	0	−1 Würfel auf Heimlichkeit	Selten	1.200 €
Gasschutzanzug	1	−1 Würfel auf Wahrnehmung	Selten	900 €
Tarnanzug	0	−1 Würfel auf Athletik	Häufig	400 €

- **Stichschutzweste.** Weste zum Schutz des Rumpfes. Unter einer Jacke kaum zu erkennen, bei genauem Hinsehen aber sichtbar.
- **Unterziehweste.** Dünne Weste aus Kunstfasern, die unter einem Hemd verschwindet. Bietet minimalen Schutz, ohne aufzufallen.
- **Plattenträger.** Trägersystem mit harten Platten vorne und hinten. Schwer und sperrig, aber wirksam gegen Beschuss.
- **Motorradkombi.** Lederkombi mit Protektoren an Schultern, Ellbogen und Knien. Für den Alltag unauffällig, wenn man Motorrad fährt, aber nicht überall erhältlich.
- **Feuerwehrschutzanzug.** Hitzebeständiger Anzug mit Helm und Handschuhen. Sperrig und auffällig.
- **Bombenschutzanzug.** Vollkörperschutz gegen Explosionen und Splitter. Kaum zu tragen, innen schnell heiß.
- **Schnittschutzkleidung.** Hose und Jacke mit schnittfesten Einlagen. Robust, aber auffällig.
- **Bleimantel.** Langer Mantel mit eingenähtem Bleifutter. Dämpft die Ausstrahlung des Trägers und gibt +1 Würfel auf Heimlichkeit gegenüber dem Ursprung Das Fremde.
- **Gasschutzanzug.** Vollkörperanzug mit Filter und Haube. Die Haube schränkt die Sicht ein.
- **Tarnanzug.** Anzug mit Stoffstreifen und Schlaufen für Zweige. Bricht die Umrisse im Gelände und gibt +1 Würfel auf Heimlichkeit, aber die Streifen können bei Bewegung stören.

Helme, Schilde und Schutzausrüstung

Der ballistische Helm schützt den Kopf, der ballistische Schild mit Sichtfenster gibt Deckung im offenen Gelände. Schutzvisier, Gehörschutz, Stichschutzhandschuhe und Beißschutzarm decken die Stellen ab, die im Nahkampf zuerst getroffen werden, und der Beißschutzarm ist bei Wiederkehrern oder Kolonien kein Modeaccessoire. Helm und Schild werden zusätzlich zur Rüstung getragen: Ihr Rüstungswert zählt zum Wert der getragenen Rüstung dazu, so wie das Grundregelwerk es für Schilde vorsieht. Ein Kampfanzug mit Helm hat seinen Helm schon eingerechnet, ein zweiter Helm bringt dort nichts.

Gegenstand	Rüstungswert	Nachteil	Verfügbarkeit	Preis
Ballistischer Helm	+1	keiner	Selten	600 €
Ballistischer Schild mit Sichtfenster	+2	Einschränkung: belegt eine Hand	Selten	1.500 €
Schutzvisier	0	keiner	Häufig	80 €
Elektronischer Gehörschutz	0	keiner	Häufig	250 €
Stichschutzhandschuhe	0	−1 Würfel auf Fingerfertigkeit	Häufig	120 €
Beißschutzarm	0	Einschränkung: schützt nur den Unterarm	Häufig	350 €

- **Ballistischer Helm.** Sitzt eng am Kopf und dämpft Stöße. Wird oft unter einer Sturmhaube oder Kapuze getragen.
- **Ballistischer Schild mit Sichtfenster.** Schwerer Schild aus Verbundwerkstoff, das Sichtfenster aus Polycarbonat. Hält Gewehrfeuer auf kurze Distanz ab, macht aber alles andere mit beiden Händen unmöglich.
- **Schutzvisier.** Klappbares Visier aus schlagfestem Kunststoff. Gibt +1 Würfel auf Proben, um Blendung oder Splitterwirkung zu widerstehen.
- **Elektronischer Gehörschutz.** Dämpft Schüsse auf ein erträgliches Maß und verstärkt leise Geräusche. Gibt +1 Würfel auf Wahrnehmung (Hören) in lauter Umgebung.
- **Stichschutzhandschuhe.** Handschuhe aus schnittfestem Gewebe mit eingenähten Kunststoffplättchen. Schützen vor Stichen und Schnitten an den Händen.
- **Beißschutzarm.** Gepolsterte Manschette für den Unterarm, wie sie Hundeführer tragen. Nimmt Bisse und Krallenhiebe auf, ohne die Hand zu blockieren.

O.D.I.N. / HORT-4 / AUSGABEBELEG

Empfänger: Kadett

Posten: Stichschutzweste, Beißschutzarm, Schutzvisier

Menge: je 1

Rückgabe: nach Einsatz

Bemerkung Rüstmeister: Das Visier ist kein Spiegel. Hör auf, dich darin anzusehen.

Kapitel V.
ERMITTLUNG UND ÜBERWACHUNG

Ermittlung und Überwachung

„Wer nichts misst, rätselt nur."
Ermittlerin, Hort-9

Dieses Kapitel sammelt Ausrüstung für die Arbeit vor Ort. Es geht um Spuren, die man sichern muss, um Gespräche, die man nicht führen darf, und um Messwerte, die den Unterschied machen zwischen einem gewöhnlichen Tatort und einem Riss. Die Gegenstände sind für den Einsatz gedacht, nicht für das Labor. Sie müssen funktionieren, wenn es dunkel ist, wenn es regnet und wenn jemand in der Nähe ist, der nicht wissen soll, dass O.D.I.N. da war.

Spurensicherung

Wer einen Tatort verlässt, ohne ihn gesichert zu haben, hat nichts als eine Geschichte. Diese Ausrüstung hilft, Beweise zu nehmen, bevor sie verschwinden oder jemand sie wegräumt. Vom Magnetpinsel bis zur Kühlbox für DNA-Tupfer ist alles darauf ausgelegt, auch unter schlechten Bedingungen zu arbeiten.

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Magnetpinsel und Abdruckpulver	+1 Würfel auf Ermittlung beim Sichern von Fingerabdrücken.	0,3 kg	Häufig	120 €
Blutspuren-Spray	Ermittlungsprobe zum Sichtbarmachen von Blutspuren, +1 Würfel.	0,5 kg	Häufig	80 €
Spurenlampe mit Farbfiltern	+1 Würfel auf Ermittlung beim Absuchen nach Spuren, macht bestimmte Substanzen sichtbar.	0,8 kg	Selten	900 €
Beweismittelbeutel mit Siegeln	Ermöglicht das Sichern von Beweisen ohne Kontamination, keine Probe nötig.	0,2 kg	Sehr häufig	30 €
Feldmikroskop mit Kamera	+1 Würfel auf Biologie oder Chemie bei der Analyse von Proben.	1,5 kg	Selten	1.500 €
Drogen- und Giftschnelltest	Erlaubt Chemieprobe zum Nachweis von Drogen oder Giften, +1 Würfel.	0,5 kg	Häufig	200 €
Todesthermometer mit Tabelle	Erlaubt Medizinprobe zur Bestimmung der Todeszeit, +1 Würfel.	0,2 kg	Häufig	150 €
DNA-Tupfer-Set mit Kühlbox	Erlaubt Biologieprobe zum Sichern von DNA-Proben, +1 Würfel.	2 kg	Häufig	300 €

- **Magnetpinsel und Abdruckpulver.** Der Magnetpinsel nimmt das feine Pulver auf, ohne die Hautfette zu verschmieren.
- **Blutspuren-Spray.** Das Spray reagiert mit Eisen im Blut und leuchtet im Dunkeln bläulich.
- **Spurenlampe mit Farbfiltern.** Die Lampe hat austauschbare Filter für verschiedene Wellenlängen. Damit werden Fasern, Körperflüssigkeiten und Schmauchspuren sichtbar, die das Auge sonst übersieht.
- **Beweismittelbeutel mit Siegeln.** Durchsichtige Beutel mit Klebestreifen und nummerierten Siegeln. Einmal verschlossen, zeigt jede Manipulation Spuren.
- **Feldmikroskop mit Kamera.** Das Gerät passt in einen Rucksack und liefert Aufnahmen mit 400-facher Vergrößerung. Die Kamera speichert Bilder direkt auf eine Karte.
- **Drogen- und Giftschnelltest.** Teststreifen und Reagenzien für die üblichen Substanzen. Ergebnisse in wenigen Minuten, aber keine quantitative Analyse.
- **Todesthermometer mit Tabelle.** Das Thermometer wird in die Leber eingeführt, die Temperatur mit der Umgebung verglichen. Die beiliegende Tabelle rechnet die Abkühlung in Stunden um.
- **DNA-Tupfer-Set mit Kühlbox.** Sterile Tupfer und Röhrchen, dazu eine kleine Kühlbox für den Transport. Die Kühlung hält die Proben bis zu 48 Stunden stabil.

Beobachten und Abhören

Manchmal ist ein ruhiger Blick durch ein Fenster oder ein Mikrofon an einer Wand wirksamer als jede Waffe. Diese Geräte erweitern die Sinne, ohne dass der Agent den Raum betreten muss. Vom Kontaktmikrofon bis zur Innenraumdrohne gilt: Wer zuhört, erfährt mehr als der, der fragt.

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Kontaktmikrofon	Wahrnehmung-Proben zum Abhören durch Wände erhalten +1 Würfel.	0,2 kg	Selten	350 €
Lasermikrofon	Erlaubt Abhören von Gesprächen in bis zu 100 m Entfernung über eine Fensterscheibe; Wahrnehmung-Probe um eine Stufe erleichtert.	1,5 kg	Selten	2.800 €
Spektiv mit Stativ	Hebt Mali durch große Entfernung bei Sichtbeobachtung auf; Aufbau dauert eine Aktion.	2,5 kg	Häufig	250 €
Teleobjektivkamera	Wahrnehmung-Proben zum Erkennen von Details auf große Distanz erhalten +1 Würfel; erlaubt Beweisfotos.	1,8 kg	Häufig	1.400 €
Nachtsichtfernglas	Hebt Mali durch Dunkelheit bei Sichtbeobachtung auf; +1 Würfel auf Wahrnehmung bei Dunkelheit.	0,9 kg	Selten	2.200 €
Türspion-Umkehrer	Erlaubt Blick durch einen Türspion von außen nach innen; Wahrnehmung-Probe um eine Stufe erleichtert.	0,1 kg	Selten	120 €
Innenraumdrohne	Erlaubt Aufklärung in Innenräumen aus der Deckung; Wahrnehmung-Proben über die Drohne erhalten +1 Würfel, solange sie fliegt.	0,3 kg	Selten	1.800 €
Spiegelsonde	Erlaubt Blick um Ecken und unter Objekte; Heimlichkeit-Proben zum Beobachten ohne Entdeckung erhalten +1 Würfel.	0,4 kg	Häufig	60 €
Tonbandgerät	Erlaubt Aufzeichnung von Gesprächen; Ermittlung-Proben zur Analyse von Aufnahmen erhalten +1 Würfel.	2,0 kg	Häufig	300 €

- **Kontaktmikrofon.** Ein kleiner Wandler, der mit Gel auf die Wand gedrückt wird. Der Rüstmeister sagt: „Wenn du das Ohr an die Wand legst, hörst du mehr, aber das hier hört auch den Atem dahinter.“
- **Lasermikrofon.** Ein unsichtbarer Strahl tastet die Scheibe ab und übersetzt ihre Schwingungen in Sprache. Stammt aus einer Charge, die ursprünglich für Botschaftsüberwachung gebaut wurde.
- **Spektiv mit Stativ.** Ein geradsichtiges Beobachtungsfernrohr mit ausziehbarem Dreibein. Wird oft in Fensternischen von Hotels aufgestellt, wenn das Ziel gegenüber wohnt.
- **Teleobjektivkamera.** Ein Gehäuse mit langem Objektiv und Bildstabilisierung. Die Auslöseverzögerung ist minimal, damit auch ein Gesicht im Vorbeigehen scharf wird.
- **Nachtsichtfernglas.** Zwei parallele Restlichtverstärker für räumliches Sehen. Der Rüstmeister warnt: „Nicht in die Sonne schauen, sonst ist die Röhre durch.“
- **Türspion-Umkehrer.** Ein kleines Linsensystem, das den Strahlengang eines Türspions umkehrt. Passt in eine Hemdtasche und hinterlässt keine Spuren am Rahmen.

- **Innenraumdrohne.** Ein handflächengroßer Quadrokopter mit leiser Steuerung über ein kleines Pad. Die Rotoren sind gekapselt, damit sie keine Vorhänge zerreißen.
- **Spiegelsonde.** Ein kleiner Spiegel an einem ausziehbaren Stab, wie ihn Werkstätten für Fahrzeugkontrollen nutzen. Der Rüstmeister sagt: „Billiger als eine Drohne und leiser als ein Schritt."
- **Tonbandgerät.** Ein tragbares Spulentonbandgerät mit Handmikrofon. Analoge Bänder lassen sich schwerer manipulieren als digitale Dateien, sagt der Rüstmeister.

Messen und Aufspüren

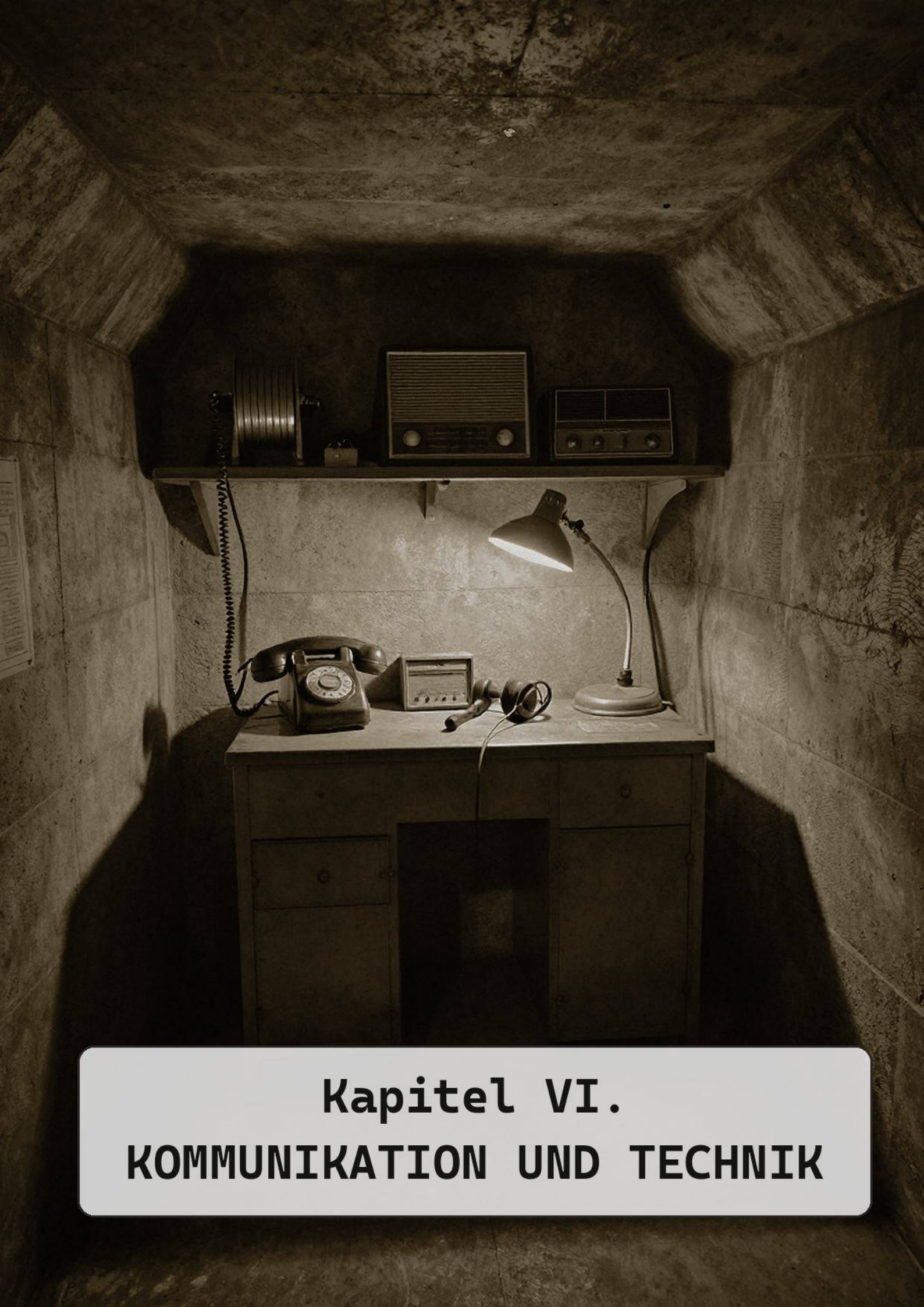
Nicht jede Gefahr ist sichtbar. Manche kündigt sich durch Strahlung an, durch Vibration, durch ein Gas, das nicht in die Luft gehört. Diese Geräte machen das Unsichtbare messbar. Sie sind langweilig, robust und genau das, was man braucht, wenn man vor einem leeren Keller steht und wissen will, warum er nicht leer ist.

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Geigerzähler	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um radioaktive Quellen oder Kontamination zu bemerken.	0,4 kg	Selten	450 €
Infraschall-Messgerät	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um tieffrequente Schwingungen oder Präsenzen zu bemerken.	0,6 kg	Selten	1.800 €
Laserthermometer	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um kalte Stellen oder Temperaturanomalien zu finden.	0,2 kg	Häufig	150 €
Klima-Datenlogger	+1 Würfel auf Ermittlung, wenn die Daten über Nacht aufgezeichnet wurden, um Muster oder Anomalien zu erkennen.	0,1 kg	Häufig	200 €
Metalldetektor	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um metallische Objekte unter der Oberfläche zu finden.	1,2 kg	Häufig	350 €
Bodenradar	+2 Würfel auf Wahrnehmung, um Hohlräume, Gräber oder Störungen im Boden zu erkennen.	2,5 kg	Selten	2.500 €
Gaswarngerät	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um gefährliche Gase oder ungewöhnliche Luftveränderungen zu bemerken.	0,3 kg	Häufig	250 €
Funk-Bewegungsmelder-Set	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um Bewegungen im überwachten Bereich zu bemerken, solange die Sensoren aktiv sind.	0,8 kg	Selten	600 €

- **Geigerzähler.** Handgerät mit akustischem Knacken, das bei erhöhter Zählrate schneller wird. Rüstmeister: „Wenn das Ding schnattert wie ein wütendes Eichhörnchen, nicht mehr atmen."
- **Infraschall-Messgerät.** Richtmikrofon mit Frequenzbereich unter 20 Hertz, das Druckwellen aufzeichnet, die das Ohr nicht hört. Manche Spuke kündigen sich als dumpfer Druck auf den Ohren an, bevor sie sichtbar werden.
- **Laserthermometer.** Pistolenförmiges Infrarot-Thermometer mit Laserpunkt. Zeigt die Oberflächentemperatur auf einem kleinen Display an; ein Abfall von mehr als fünf Grad in einem Raum ist selten ein gutes Zeichen.
- **Klima-Datenlogger.** Kleiner Kasten mit Speicher für 48 Stunden, der alle zehn Minuten Temperatur und Luftfeuchte notiert. Am Morgen liest man ab, ob um 3:14 Uhr etwas durch den Raum gegangen ist, das die Luft abkühlt.
- **Metalldetektor.** Zusammenklappbare Sonde mit akustischem Signal, das bei Eisen, Kupfer und Legierungen anschlägt. Auf Friedhöfen und in alten Kellern findet man damit mehr als nur Rohre, manchmal auch das, was jemand vergraben wollte.
- **Bodenradar.** Ein Rucksackgerät mit Antennenmodul, das elektromagnetische Impulse in den Boden sendet und Reflexionen auf einem Bildschirm darstellt. Der Rüstmeister sagt: „Wenn das Bild einen sauberen rechteckigen Hohlraum zeigt, ist es kein alter Keller, dann war jemand schneller da."

- **Gaswarngerät.** Handgerät mit Sensor für Kohlenmonoxid, Methan und Sauerstoffmangel, das bei Überschreitung piept und vibriert. In Rissgebieten schlägt es manchmal ohne chemische Ursache an; dann riecht es nach Ozon, und das ist schlimmer.
- **Funk-Bewegungsmelder-Set.** Vier batteriebetriebene Passiv-Infrarot-Sensoren mit Klebepads und eine Empfangseinheit, die bei Auslösung einen stillen Alarm gibt. Lässt sich in wenigen Minuten um eine Tür oder einen Flur legen; die Batterien halten eine Nacht.

W6	Was im Tatortkoffer noch liegt
1	Ein halbes Sandwich in Wachspapier, angebissen, aber nicht von dir.
2	Ein Ersatzakku für die Spurenlampe, geladen, aber ohne Etikett.
3	Ein Knäuel Angelschnur, an einem Ende mit einem kleinen Haken.
4	Ein Notizzettel mit einer Telefonnummer und der Notiz „nicht anrufen“.
5	Ein kleines Päckchen Kreide, zerbrochen, aber noch brauchbar.
6	Ein einzelner Handschuh aus Latex, links, mit einem Loch am Zeigefinger.



Kapitel VI.
KOMMUNIKATION UND TECHNIK

Kommunikation und Technik

„Wenn das Feldtelefon klingelt, ist es nie eine gute Nachricht."
Rüstmeister, Hort-4

Kommunikation hält eine Zelle zusammen. Wer nicht melden kann, ist allein. Wer allein ist, wird schneller gefunden. Dieses Kapitel listet Geräte für Verbindung, Strom und Zugang.

In den Horten erzählt man sich, dass Risse Funk verzerren, Spuke Batterien leeren und Kolonien in Kabelkanälen wachsen. Belege dafür sind selten. Die Werkstatt gibt trotzdem einfache Geräte aus, die man reparieren kann, und Mittel, die auch ohne Strom funktionieren.

Von der Kabeltrommel bis zum Hohlbolzen: Diese Geräte halten eine Zelle in Verbindung, öffnen Türen und liefern Strom, wenn nichts anderes mehr geht. Einiges davon ist Dienstausrüstung und geht nach dem Einsatz zurück.

Funk und Verbindung

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Feldtelefon mit Kabeltrommel	Erlaubt Kommunikation über Kabel, unabhängig von Funkstörungen.	3 kg	Selten	350 €
Knochenschall-Headset	Gibt +2 Würfel auf Heimlichkeit, um geführte Gespräche zu verbergen.	0,1 kg	Selten	800 €
Kurbelradio mit Lampe	Empfängt öffentliche Frequenzen und spendet Licht, ohne Batterien.	0,5 kg	Sehr häufig	60 €
Signalscheinwerfer mit Morsetaste	Ermöglicht Morsesignale über weite Sicht.	1 kg	Häufig	180 €
Wanderfunkgerät (Paar)	Erlaubt Funkkommunikation über kurze Distanz, unverschlüsselt.	0,6 kg	Sehr häufig	80 €

- **Feldtelefon mit Kabeltrommel.** Aus Beständen der Bundeswehr ausgesondert, funktioniert auch bei totalem Funkausfall.
- **Knochenschall-Headset.** Überträgt Stimme über den Schädelknochen, kaum hörbar für Umstehende.
- **Kurbelradio mit Lampe.** Für den Notfall, braucht keine Batterien.
- **Signalscheinwerfer mit Morsetaste.** Mit Klappspiegel und Taster, für stille Kommunikation über Sichtweite.
- **Wanderfunkgerät (Paar).** Billige Geräte aus dem Outdoor-Laden, bei denen jeder mithören kann.

Daten und Netze

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Abschirmbeutel	Blockt alle Funksignale des eingeschlossenen Geräts.	0,2 kg	Häufig	150 €
Sicherer USB-Stick	Erschwert Hacking-Proben auf den Stick um eine Stufe.	0,05 kg	Selten	200 €
WLAN-Richtantenne	Gibt +1 Würfel auf Hacking-Proben gegen drahtlose Netzwerke in Sichtweite.	0,4 kg	Häufig	100 €
Telefon-Auslesegerät	Erlaubt Hacking-Probe, um Daten von einem angeschlossenen Telefon auszulesen.	0,3 kg	Selten	900 €

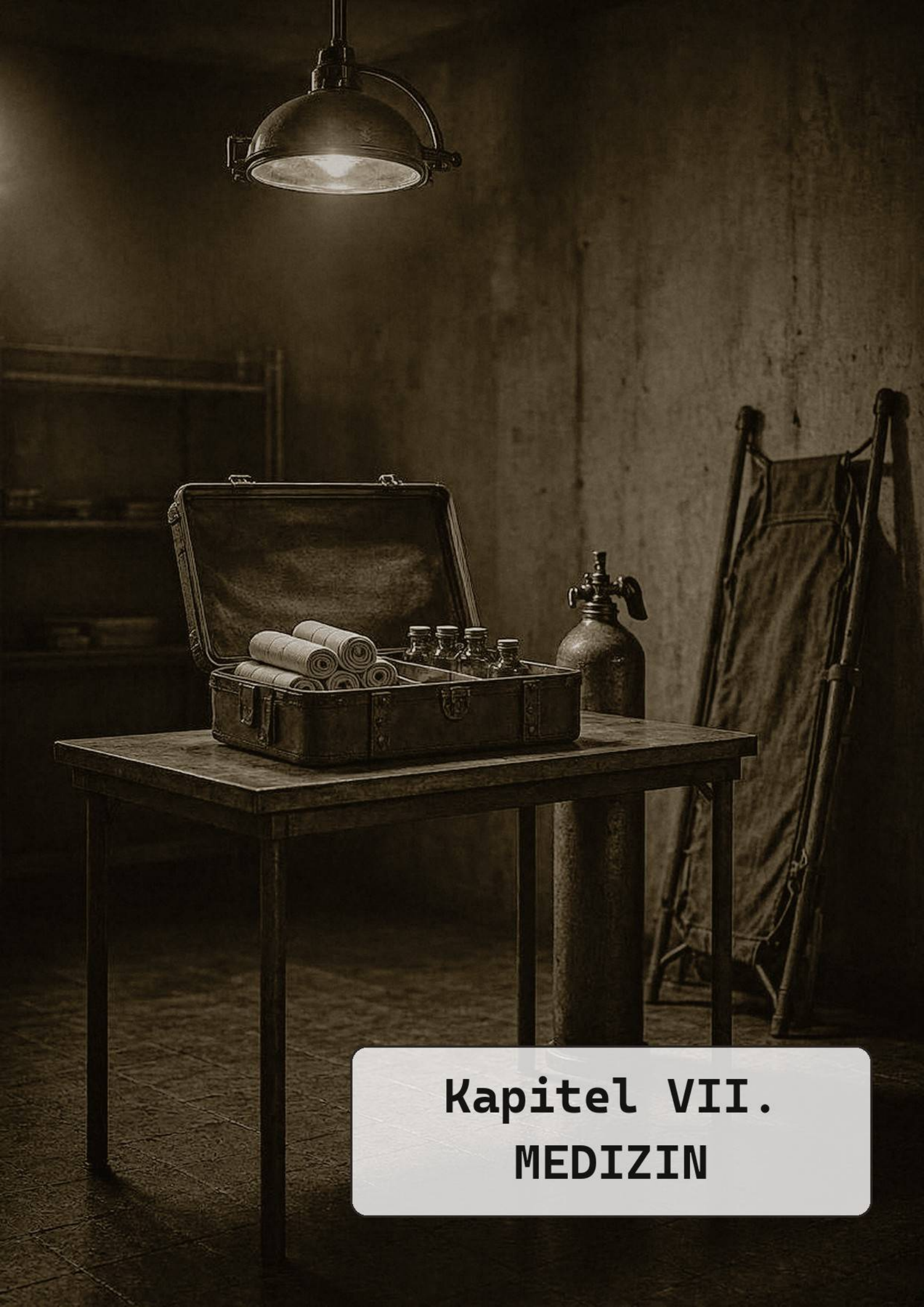
- **Abschirmbeutel.** Einlagen aus Kupfergewebe blocken alle Funksignale, solange der Beutel zugezogen ist.
- **Sicherer USB-Stick.** Verschlüsselt automatisch; bei falscher PIN löscht er den Speicher.
- **WLAN-Richtantenne.** Richtet das Signal, erhöht die Reichweite und hilft beim Aufspüren schwacher Netze.
- **Telefon-Auslesegerät.** Zieht Daten aus gängigen Telefonen, wenn man das Passwort nicht kennt.

Strom und Werkzeug

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Benzin-Stromerzeuger	Versorgt Geräte mit Strom, solange Benzin vorhanden ist.	8 kg	Häufig	450 €
Schlüsselabdruck-Etui	Erlaubt Fingerfertigkeit-Probe, um einen Schlüsselabdruck zu nehmen.	0,1 kg	Selten	120 €
Akku-Bohrmaschine mit Kernbohrer	Erlaubt Handwerk-Probe, um ein Loch durch Holz oder dünnes Metall zu bohren.	1,5 kg	Häufig	300 €
Elektrischer Schlossöffner	Erlaubt Sicherheitssysteme-Probe, um ein Zylinderschloss zu öffnen, +1 Würfel.	0,5 kg	Selten	700 €
Hohlbolzen	Erlaubt Heimlichkeit-Probe, um kleine Gegenstände zu verbergen, +1 Würfel.	0,2 kg	Häufig	40 €

- **Benzin-Stromerzeuger.** Läuft mit normalem Benzin, laut, aber zuverlässig.
- **Schlüsselabdruck-Etui.** Enthält Knetmasse in zwei Härten und ein kleines Werkzeug zum Abnehmen.
- **Akku-Bohrmaschine mit Kernbohrer.** Der hohle Bohrer schneidet saubere Löcher, leiser als ein Schlagbohrer.
- **Elektrischer Schlossöffner.** Vibriert die Stifte zurecht, braucht Übung, aber spart Zeit.
- **Hohlbolzen.** Sieht aus wie ein gewöhnlicher Bolzen, innen hohl für Nachrichten.

```
O.D.I.N. / HORT-4 / FUNKPROTOKOLL
04:12: Zelle 7 meldet Position, klar.
04:15: Führungsoffizier bestätigt, klar.
04:17: Unbekanntes Rauschen auf Kanal 3, Dauer 4 Sekunden.
04:18: Zelle 7 fragt nach, keine Antwort.
04:19: Rauschen erneut, Dauer 11 Sekunden, Tonfolge nicht zugeordnet.
04:21: Verbindung normal, Zelle 7 meldet keine Störung.
04:22: Protokoll Ende, Ursache ungeklärt.
```



Kapitel VII. MEDIZIN

Medizin

„Nimm das Tourniquet. Wenn du es brauchst, ist der Rest egal.“
Sanitäter, Hort-7

Medizin im Feld ist einfach. O.D.I.N. stellt standardisierte Ausrüstung bereit, die in jedem Hort gleich ist. Wer sie benutzt, muss nicht nachdenken, nur handeln.

Die Gegenstände in diesem Kapitel sind für den Einsatz gedacht, nicht für das Krankenhaus. Sie halten einen Agenten am Leben, bis er zurück ist. Mehr nicht.

Der Medizinkoffer enthält die standardisierte Notfallausrüstung von O.D.I.N. Vom Tourniquet bis zur Infusion ist alles darauf ausgelegt, einen Agenten am Leben zu halten, bis er den Hort erreicht.

Erste Hilfe

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Tourniquet	Erleichtert Stabilisieren um eine Stufe.	0,2 kg	Häufig	30 €
Notfallbandage mit Druckpolster	+1 Würfel auf Erste Hilfe bei Blutungen.	0,1 kg	Sehr häufig	15 €
Formbare Schiene	+1 Würfel auf Erste Hilfe bei Brüchen.	0,2 kg	Häufig	25 €
Rettungsdecke	Hebt Mali durch Kälte für eine Stunde auf.	0,1 kg	Sehr häufig	5 €
Faltbare Trage	Erlaubt den Transport eines Handlungsunfähigen ohne Malus auf Athletik.	3 kg	Häufig	150 €
Brandwundengel	Erste Hilfe bei Brandwunden mit +1 Würfel.	0,2 kg	Häufig	30 €

- **Tourniquet.** Ein Gurt mit Knebel, der arterielle Blutungen an Armen und Beinen unterbindet. Rüstmeister: „Anlegen, festziehen, Uhrzeit notieren, sonst kostet es die Gliedmaße.“
- **Notfallbandage mit Druckpolster.** Elastische Binde mit aufgenähtem Druckkissen, einhändig anzulegen. Liegt in jedem Fahrzeug des Instituts.
- **Formbare Schiene.** Aluminiumkern mit Schaumstoff, biegt sich in jede Form und hält. Passt in die Seitentasche des Medkits.
- **Rettungsdecke.** Dünne Folie, reflektiert Körperwärme. Knistert bei jeder Bewegung, im Riss ein Nachteil.
- **Faltbare Trage.** Aluminiumrohre und reißfeste Plane, in einer Tasche. Zwei Tragegriffe, vier Gurte, mehr braucht es nicht.
- **Brandwundengel.** Hydrogel mit desinfizierender Wirkung, kühlt und deckt die Wunde ab. Nicht essen, nicht ins Auge.

Notfallmedizin

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Chirurgisches Nahtset	Erste Hilfe mit +1 Würfel, dauert 10 Minuten.	0,3 kg	Häufig	120 €
Automatischer Defibrillator	Stabilisieren mit +2 Würfeln.	2 kg	Häufig	1.500 €
Sauerstoffflasche mit Maske	Hebt Mali durch Rauch oder dünne Luft für eine Stunde auf.	3 kg	Häufig	300 €
Infusionsset mit Kochsalzlösung	Stabilisieren mit +1 Würfel, dauert 5 Minuten.	1 kg	Häufig	40 €

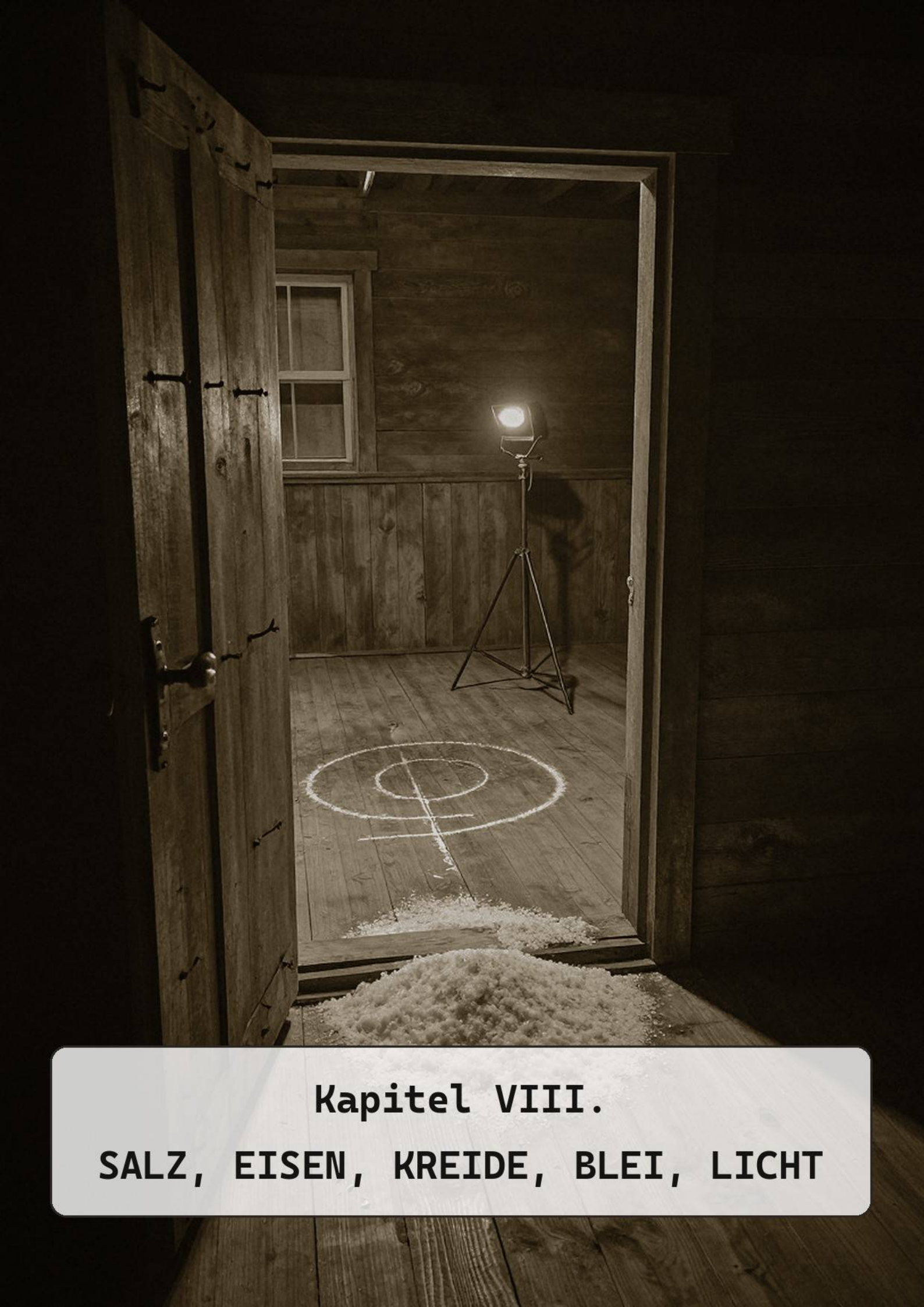
- **Chirurgisches Nahtset.** Einmalbesteck mit gebogener Nadel, resorbierbarem Faden und Klammerpflaster. Für saubere Schnitte, nicht für Bisse aus dem Riss.
- **Automatischer Defibrillator.** Spricht selbstständig Anweisungen und gibt nur bei Kammerflimmern einen Schock ab. Wartungsarm, aber die Pads trocknen aus.
- **Sauerstoffflasche mit Maske.** Zwei-Liter-Flasche mit Demand-Ventil und einfacher Maske. Reicht für eine Stunde, nicht für lange Keller.
- **Infusionsset mit Kochsalzlösung.** Beutel, Schlauch, Kanüle, gegen Volumenmangel und Schock. Die Nadel muss sitzen, sonst läuft es ins Gewebe.

Arzneien

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Adrenalin-Autoinjektor	Hebt den Malus von −1 Würfel durch Angeschlagen für eine Stunde auf.	0,1 kg	Selten	80 €
Schmerzmittel-Autoinjektor	+1 Würfel auf Zähigkeit für eine Stunde.	0,1 kg	Selten	60 €
Beruhigungstabletten	+1 Würfel auf Stressbewältigung für eine Stunde.	0,1 kg	Häufig	20 €
Koffeintabletten	Hebt Mali durch Schlafmangel für eine Stunde auf.	0,1 kg	Sehr häufig	10 €

- **Adrenalin-Autoinjektor.** Automatische Spritze gegen anaphylaktischen Schock und Kreislaufversagen. Nach Gebrauch zittert die Hand, aber sie arbeitet.
- **Schmerzmittel-Autoinjektor.** Morphinderivat im Stift, gegen starke Schmerzen nach Verletzungen. Macht nicht gesund, aber funktionsfähig.
- **Beruhigungstabletten.** Leichte Benzodiazepine, gegen das Zittern nach dem Riss. Eine Tablette, ein Glas Wasser, zehn Minuten Ruhe.
- **Koffeintabletten.** 200 Milligramm Koffein, gepresst. Hält wach, macht aber nicht klar, nach einer Stunde kommt der Absturz.

W6	Was im Medizinkoffer noch liegt
1	Ein Päckchen mit Einmalhandschuhen, zwei Paar.
2	Eine kleine Schere, stumpf, aber steril verpackt.
3	Ein Stück Kreide, um den Verletzten zu markieren.
4	Ein Notizblock mit Bleistift, für die Zeit der Verletzung.
5	Ein Beutel mit Aktivkohle gegen Gifte.
6	Ein Flachmann mit billigem Schnaps, für den Sanitäter.



Kapitel VIII.

SALZ, EISEN, KREIDE, BLEI, LICHT

Salz, Eisen, Kreide, Blei, Licht

„Salz hält die Linie. Eisen bricht das Alte."
Werkstattleiterin, Hort-9

Salz, Eisen, Kreide, Blei und Licht. Mehr braucht ein Agent selten gegen das, was durch die Risse kommt. Einiges davon ist billig und legal, anderes gibt nur die Werkstatt aus. Die Mittel wirken nicht gegen alles. Eisen wirkt nur gegen Das Alte.

Dieses Kapitel listet die Grundausstattung für den Umgang mit dem Übernatürlichen. Die Werkstatt gibt sie aus, der Laden hat sie, und manchmal liegt noch etwas in der Schwellenkiste.

Salz und Eisen

Salz zieht Linien, die viele Wesen nicht überschreiten. Eisen bricht Das Alte. Beides zusammen deckt die meisten ersten Begegnungen ab.

Der Hort führt Speisesalz in Beuteln zu einem Kilogramm, grobes Steinsalz für Linien und Sprühflaschen mit gesättigter Sole. Geschmiedete Eisennägel, kurze Ketten und ein Eisenrohr mit Ledergriff liegen in der Waffenkammer. Eisen hilft nicht gegen Spuke oder Wiederkehrer.

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Salzsack 25 kg	Eine ununterbrochene Linie aus diesem Salz hält Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können die Linie eine Runde lang nicht überschreiten. Zusätzlich erhalten Wesen der Toten −1 Würfel auf alle Proben, solange sie sich innerhalb von 1 m der Linie aufhalten.	25 kg	Sehr häufig	25 €
Sprühflasche mit Sole	Aufgesprühte Sole auf einer Fläche (z. B. Fensterscheibe, Tür) hält Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können die Fläche eine Runde lang nicht durchdringen, solange die Sole feucht ist. Nach 10 Minuten trocknet sie und die Wirkung endet.	1 kg	Sehr häufig	10 €
Salzband	Ein Streifen dieses Klebebands mit Grobsalz auf dem Boden hält Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können den Streifen eine Runde lang nicht überschreiten. Das Band haftet auf glatten Flächen und hält auch bei leichtem Wind.	0,5 kg	Häufig	15 €
Salzbläser	Der Salzbläser verteilt eine breite Wolke aus feinem Salz in einem Kegel von 5 m Länge und 3 m Breite. Wesen der Toten im Bereich erhalten −1 Würfel auf alle Proben für die nächste Runde.	8 kg	Nicht käuflich	-
Wachssiegel mit Salzkern	Ein Siegel aus Wachs mit einem Kern aus gepresstem Salz, auf eine Tür oder Kiste gedrückt. Solange das Siegel unversehrt ist, hält es Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können die Tür oder Kiste eine Runde lang nicht öffnen. Wird das Siegel gebrochen, endet die Wirkung.	0,2 kg	Nicht käuflich	-
Geschmiedete Eisennägel	Ein in einen Türrahmen oder eine Schwelle geschlagener Eisennagel gibt Wesen des Alten −1 Würfel auf alle Proben, solange sie sich innerhalb von 1 m des Nagels befinden.	2 kg	Selten	120 €

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Eisenkette mit Schloss	Eine geschlossene Eisenkette um einen Gegenstand oder eine Tür wirkt gegen Das Alte: Wesen des Alten können die Kette nicht direkt berühren. Versuche, die Kette zu öffnen oder zu überwinden, sind für sie um eine Stufe erschwert.	5 kg	Häufig	50 €
Eisenfeilspäne	Eine ausgestreute Linie oder Fläche aus Eisenfeilspänen wirkt gegen Das Alte: Das Überwinden der Linie oder Fläche ist für Wesen des Alten um eine Stufe erschwert. Die Späne können auch in einen Beutel gefüllt und als Waffe geworfen werden (Wurf, Schaden 1, gegen Das Alte +1 Schaden).	1 kg	Häufig	15 €
Handschellen aus Weicheisen	Diese Handschellen aus weichem, unlegiertem Eisen können verwendet werden, um eine Person zu fesseln. Gegen Das Alte wirken sie zusätzlich: Ein gefesseltes Wesen des Alten erhält −1 Würfel auf alle Proben, um sich zu befreien oder zu handeln.	1,5 kg	Nicht käuflich	-
Eisenriegel	Ein an einer Tür montierter Eisenriegel wirkt gegen Das Alte: Solange der Riegel vorgeschoben ist, ist das Öffnen der Tür für Wesen des Alten um eine Stufe erschwert.	3 kg	Häufig	40 €

- **Salzsack 25 kg.** Aus dem Tierbedarf, wo es als Futtersalz für Vieh verkauft wird. Ein Rüstmeister würde sagen: „Für lange Linien nimmt man besser grobes Salz, das verweht nicht so schnell."
- **Sprühflasche mit Sole.** Normale Sprühflasche, gefüllt mit gesättigter Salzlösung. Hält auf Glas besser als loses Salz, muss aber feucht bleiben.
- **Salzband.** Klebeband mit aufgebrachtem Grobsalz, auf der Rolle. Schneller verlegt als loses Salz, aber die Klebeseite nutzt sich nach einmaligem Abziehen ab.
- **Salzbläser.** Ein umgebauter Laubbläser aus der Werkstatt, der statt Luft einen Salzstrahl ausstößt. Der Rüstmeister meint: „Laut, aber wenn du eine Tür versperren willst, reicht eine Ladung."
- **Wachssiegel mit Salzkern.** Aus der Werkstatt, ein faustgroßes Wachssiegel mit Salzkern, das auf Holz oder Metall haftet. Der Rüstmeister: „Sieht aus wie ein altes Siegel, aber der Kern ist das, was zählt."
- **Geschmiedete Eisennägel.** Kiste mit zwanzig handgeschmiedeten Nägeln aus reinem Eisen, wie sie früher für Türen verwendet wurden. Der Rüstmeister: „Nicht verzinkt, sonst wirkt es nicht."
- **Eisenkette mit Schloss.** Schwere Kette aus unlegiertem Eisen mit Vorhängeschloss. Wird sie um Türgriffe oder Truhen gelegt, hält sie Das Alte auf Abstand.
- **Eisenfeilspäne.** Dose mit feinen Spänen aus reinem Eisen, wie sie in Schlossereien anfallen. Die Späne lassen sich leichter verteilen als Nägel, verwehen aber bei Wind.
- **Handschellen aus Weicheisen.** Aus der Werkstatt, gefertigt aus weichem Eisen, das sich unter Last verbiegt, statt zu brechen. Der Rüstmeister: „Für Menschen sind sie unbequem, für Das Alte sind sie ein Käfig."
- **Eisenriegel.** Schwerer Riegel aus Schmiedeeisen, der mit Schrauben an Tür und Rahmen befestigt wird. Der Rüstmeister: „Nicht schön, aber wenn Das Alte klopft, willst du das hier."

Kreide, Blei und Licht

Kreide markiert, Blei schirmt ab, Licht vertreibt. Diese drei Mittel sind die zweite Reihe, wenn Salz und Eisen nicht reichen.

Die Werkstatt gibt Kreidestücke und Sprühkreide aus. Bleifolie in Rollen und Bleistaub in Dosen schirmen kleine Bereiche ab. UV-Lampen, Knicklichter und starke Taschenlampen vertreiben lichtscheue Wesen. Manches davon gibt es auch im Laden.

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Kreidelinienwagen	Erleichtert Ritualismus oder Handwerk um eine Stufe, wenn Kreise oder Linien gezogen werden.	8 kg	Nicht käuflich	-
Kreidemarkierspray	Erlaubt das Ziehen einer Kreidelinie mit einer Aktion, erleichtert Handwerk um eine Stufe.	0,4 kg	Häufig	30 €
Zirkelschnur mit Kreidelot	Erleichtert Ritualismus um eine Stufe beim Zeichnen eines Kreises.	0,3 kg	Häufig	40 €
Bleifolienrolle	Schirmt ab, was darin eingewickelt ist. Die Toten spüren es nicht.	2 kg	Häufig	120 €
Bleiplombenset	Erlaubt Sicherheitssysteme-Probe, um einen Gegenstand zu versiegeln, mit +1 Würfel.	0,8 kg	Häufig	150 €
Bleischürze	Rüstung 1 gegen Strahlung und Hitze, −1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik.	4 kg	Selten	300 €
UV-Baustrahler	Fläche 10 m UV-Licht, erleichtert Wahrnehmung um eine Stufe. Die Toten im Licht erleiden 1 Schaden pro Runde.	6 kg	Häufig	250 €
UV-Knicklichter	Fläche 2 m UV-Licht für eine Stunde, erleichtert Wahrnehmung um eine Stufe.	0,2 kg	Häufig	15 €
UV-Lichterkette	Fläche 5 m UV-Licht entlang der Kette, erleichtert Wahrnehmung um eine Stufe.	1,5 kg	Selten	180 €
Magnesium-Handfackel	Fläche 5 m helles Licht für eine Minute, Feuer. Die Toten im Licht erleiden 1 Schaden pro Runde.	0,5 kg	Selten	40 €

- **Kreidelinienwagen.** Ein dreirädriger Wagen aus der Werkstatt, der Kreide gleichmäßig auslegt. Die Breite lässt sich arretieren, damit Linien nicht verlaufen.
- **Kreidemarkierspray.** Sprühdose mit fein gemahlener Kreide. Trocknet in Sekunden, lässt sich aber mit Wasser wieder entfernen.
- **Zirkelschnur mit Kreidelot.** Eine Schnur mit kleinem Lot, das Kreidestaub abgibt. Damit werden Kreise sauberer als mit der Hand.
- **Bleifolienrolle.** Dünne Bleifolie auf einer Rolle. Lässt sich um Geräte wickeln oder als provisorische Abschirmung nutzen.
- **Bleiplombenset.** Plomben und Zange in einem Etui. Einmal gesetzt, zeigt die Plombe jede Manipulation.

- **Bleischürze.** Schwere Schürze aus Röntgenpraxen. Deckt Rumpf und Oberschenkel, schränkt aber die Bewegung ein.
- **UV-Baustrahler.** Ein Stativ mit zwei UV-Röhren, wie sie auf Baustellen stehen. Das Kabel reicht für den Anschluss an ein Aggregat.
- **UV-Knicklichter.** Kunststoffstäbe, die beim Knicken UV-Licht abgeben. Einmalgebrauch, aber wasserdicht und ohne Strom.
- **UV-Lichterkette.** Flexible Kette mit UV-LEDs. Lässt sich um einen Raum spannen und über eine Batterie betreiben.
- **Magnesium-Handfackel.** Seenotfackel mit Magnesiumkern. Brennt auch unter Wasser und blendet in der Nähe.

W6	Was in der Schwellenkiste liegt
1	Ein halber Salzsack, oben offen.
2	Eine Sprühflasche mit Sole, halb voll.
3	Drei geschmiedete Eisennägel, einer verbogen.
4	Ein Wachssiegel mit Salzkern, gebrochen.
5	Eine Bleifolienrolle, zur Hälfte abgewickelt.
6	Ein UV-Knicklicht, noch verpackt.

Kapitel IX.
TARNUNG UND ALLTAG

Tarnung und Alltag

„Sieh aus wie alle, dann sieht dich keiner. Sieh aus wie niemand, dann erinnert sich keiner."
Chamäleon, Hort-7

Tarnung ist keine Ausrüstung, sondern eine Haltung. Wer im Einsatz auffällt, hat den Einsatz verloren, bevor er begonnen hat. Dieses Kapitel listet Gegenstände, die dabei helfen, eine Rolle zu spielen, eine Legende zu stützen oder einfach nur nicht bemerkt zu werden. Manches davon bekommt man im Laden, anderes nur über den Führungsoffizier.

Die Gegenstände sind keine Waffen und keine Rüstung. Sie schützen nicht vor dem, was durch die Risse kommt. Sie schützen vor Blicken, Fragen und Erinnerungen. Und vor dem, was danach kommt, wenn jemand die falsche Frage stellt.

Die folgenden Gegenstände helfen, nicht aufzufallen, eine Rolle zu spielen oder schnell die Identität zu wechseln. Manche sind legal und billig, andere nur für den Dienst und mit Auflagen versehen. Wer sie anfordert, sollte wissen, wofür.

Kleidung und Verkleidung

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Warnweste und Klemmbrett	+1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, um als autorisierte Person zu gelten.	0,5 kg	Sehr häufig	30 €
Handwerkeroverall mit Legendenaufdruck	+1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, wenn man als Handwerker auftritt.	1 kg	Häufig	80 €
Perückenset mit Kleber	+1 Würfel auf Verkleidung, um das Aussehen zu verändern.	0,2 kg	Häufig	60 €
Farbige Kontaktlinsen	+1 Würfel auf Verkleidung, wenn die Augenfarbe eine Rolle spielt.	0,1 kg	Häufig	40 €
Arztkittel mit Stethoskop und Namensschild	+1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, um in medizinischen Einrichtungen nicht aufzufallen.	0,8 kg	Häufig	70 €
Uniform eines Paketdienstes ohne echten Namen	+1 Würfel auf Täuschung, um Zugang zu Gebäuden zu erhalten.	1,2 kg	Selten	200 €
Theaterschminke für Wunden und Narben	+1 Würfel auf Verkleidung, um Verletzungen oder Narben darzustellen.	0,4 kg	Häufig	50 €
Arbeitskleidung der Stadtwerke	+1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, um als städtischer Mitarbeiter zu gelten.	1 kg	Selten	180 €

- **Warnweste und Klemmbrett.** Wer mit Weste und Klemmbrett auftritt, wird selten nach einem Ausweis gefragt.
- **Handwerkeroverall mit Legendenaufdruck.** Der Aufdruck gehört zu einer nicht existierenden Firma; Rückfragen laufen ins Leere.
- **Perückenset mit Kleber.** Enthält zwei Perücken in gedeckten Farben und Hautkleber, der auch bei Regen hält.
- **Farbige Kontaktlinsen.** Getönte Linsen ohne Sehstärke, die die Irisfarbe überdecken.
- **Arztkittel mit Stethoskop und Namensschild.** Der Kittel ist unauffällig geschnitten, das Namensschild lässt sich beschriften und wieder reinigen.
- **Uniform eines Paketdienstes ohne echten Namen.** Die Uniform ähnelt in Farbe und Schnitt bekannten Diensten, trägt aber kein geschütztes Logo.

- **Theaterschminke für Wunden und Narben.** Wachse, Farben und Kunstblut, die auch bei näherer Betrachtung überzeugend wirken.
- **Arbeitskleidung der Stadtwerke.** Die orangefarbene Hose und Jacke tragen keine Hoheitszeichen, wirken aber vertraut genug.

Legenden und Papiere

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Magnetschilder für Autotüren	+1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, wenn ein Fahrzeug als Dienstfahrzeug ausgegeben wird.	0,5 kg	Häufig	150 €
Visitenkarten für drei Legenden	+1 Würfel auf Täuschung, wenn eine der Legenden vorgezeigt wird.	0,1 kg	Häufig	30 €
Blanko-Stempelset	Erleichtert eine Probe auf Täuschung oder Handwerk um eine Stufe, um Dokumente zu fälschen.	0,3 kg	Selten	120 €

- **Magnetschilder für Autotüren.** Zwei flexible Schilder, die in Sekunden angebracht und wieder entfernt sind.
- **Visitenkarten für drei Legenden.** Drei Sätze Karten mit unterschiedlichen Namen, Titeln und Telefonnummern, die zu toten Briefkästen führen.
- **Blanko-Stempelset.** Ein Satz leerer Stempelplatten und ein Schneidewerkzeug, um eigene Motive zu fertigen.

Verstecke und Tricks

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Gitarrenkoffer mit Fach für ein Gewehr	Ermöglicht das verdeckte Tragen eines Gewehrs; +2 Würfel auf Heimlichkeit, um die Waffe zu verbergen.	3 kg	Selten	400 €
Aktenkoffer mit Halterung für eine Maschinenpistole	Ermöglicht das verdeckte Tragen einer Maschinenpistole; +2 Würfel auf Heimlichkeit, um die Waffe zu verbergen.	2,5 kg	Selten	500 €
Sonnenbrille mit Rückspiegel	+1 Würfel auf Wahrnehmung, um Personen hinter sich zu bemerken, ohne sich umzudrehen.	0,1 kg	Selten	90 €

- **Gitarrenkoffer mit Fach für ein Gewehr.** Der Koffer ist innen gepolstert und hat ein ausgeschnittenes Fach, das ein zerlegtes Gewehr aufnimmt.
- **Aktenkoffer mit Halterung für eine Maschinenpistole.** Die Halterung ist so eingepasst, dass die Waffe beim Öffnen sofort griffbereit liegt.
- **Sonnenbrille mit Rückspiegel.** Die Bügel sind mit kleinen Spiegeln versehen, die ein diskretes Beobachten des Rückraums erlauben.

W6	Legenden, die schon einmal geplatzt sind
1	Eine Warnweste im falschen Gebäude. Der Wachdienst fragte nach dem Auftrag.
2	Ein Klempner, der den Unterschied zwischen Eckventil und Siphon nicht kannte.
3	Ein Kurier mit leerem Rucksack und dem falschen Firmenlogo auf der Jacke.
4	Ein Fensterputzer, der bei Regen arbeitete.
5	Ein Mitarbeiter der Stadtreinigung, der den falschen Bezirk nannte.
6	Ein Journalist, der keine einzige Frage stellte.

Kapitel X.
UNTERWEGS

Unterwegs

„Pack für drei Tage. Wenn du länger bleibst, hast du ein Problem.“
Rüstmeister, Hort-4

Unterwegs bedeutet, unauffällig zu bleiben und zu überleben, wenn ein Einsatz länger dauert. Dieses Kapitel listet Ausrüstung für Gelände, Wasser und Schnee sowie die Fahrzeuge, die O.D.I.N. den Zellen stellt.

Bewegung und Überleben

Zu Fuß braucht eine Zelle Ausrüstung, die nicht stört und im Ernstfall funktioniert. Die Liste umfasst Klettern, Wasser, Schnee und Orientierung.

Gegenstand	Wirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis
Enterhaken mit Wurfleine	+1 Würfel auf Athletik-Proben, um Höhenunterschiede zu überwinden.	1,5 kg	Häufig	150 €
Abseilgerät mit Bremse	Erleichtert Athletik-Proben zum Abseilen um eine Stufe.	0,5 kg	Häufig	200 €
Akku-Seilwinde	+1 Würfel auf Athletik-Proben zum Heben oder Ziehen schwerer Lasten.	8 kg	Selten	1.800 €
Wathose	+1 Würfel auf Zähigkeit-Proben gegen Kälte in Wasser.	2 kg	Häufig	250 €
Tauchgerät mit Pressluft	Hebt Mali durch Atemnot unter Wasser für 45 Minuten auf.	12 kg	Selten	900 €
Schneeschuhe mit Lawinensuchgerät	+1 Würfel auf Athletik-Proben in tiefem Schnee; +1 Würfel auf Wahrnehmung, um Verschüttete zu orten.	1,5 kg	Häufig	350 €
Expeditionsschlafsack	+1 Würfel auf Zähigkeit-Proben gegen Kälte.	2,5 kg	Häufig	400 €
Marschkompass mit Kartenmappe	+1 Würfel auf Navigation-Proben, wenn kein GPS verfügbar ist.	0,3 kg	Häufig	80 €
Helm mit Grubenlampe	Rüstung 1; hebt Mali durch Dunkelheit in einem Radius von 10 m auf.	1,2 kg	Häufig	150 €
Tarnnetz	+1 Würfel auf Heimlichkeit-Proben, um sich oder Gegenstände zu verbergen.	1 kg	Häufig	120 €

- **Enterhaken mit Wurfleine.** Der dreizinkige Haken greift an Mauerkanten und Geländern; die Leine ist auf 30 m ausgelegt und schwimmt nicht.
- **Abseilgerät mit Bremse.** Die mechanische Bremse verhindert ein Durchrutschen, auch wenn die Hände nass oder kalt sind.
- **Akku-Seilwinde.** Die Winde zieht bis zu 200 kg; der Akku hält für etwa zwanzig Minuten Dauerbetrieb.
- **Wathose.** Die Gummischicht hält bis zur Brust trocken; darunter trägt man Wolle.
- **Tauchgerät mit Pressluft.** Ausgemusterte Ausrüstung der Küstenwache, überholt und mit erneuerten Ventilen; die Flasche reicht für 45 Minuten in zehn Metern Tiefe.
- **Schneeschuhe mit Lawinensuchgerät.** Die Schuhe verteilen das Gewicht, das Suchgerät empfängt Signale von Verschütteten; beides passt in den Rucksack.

- **Expeditionsschlafsack.** Die Außenhülle ist winddicht, die Füllung hält bis minus dreißig Grad.
- **Marschkompass mit Kartenmappe.** Der Kompass ist flüssigkeitsgedämpft, die Karten sind wasserfest beschichtet; einige Wege existieren nur auf dem Papier.
- **Helm mit Grubenlampe.** Die Lampe stammt aus einer stillgelegten Zeche und brennt auch unter Wasser; der Helm ist aus schlagfestem Kunststoff.
- **Tarnnetz.** Das Netz hat Schlaufen für Äste und Gras; zusammengefaltet passt es in eine Seitentasche.

Fahrzeuge

Fahrzeuge bringen eine Zelle rascher ans Ziel, hinterlassen aber Spuren. Die Liste reicht vom unauffälligen Roller bis zum Schneemobil für abgelegene Gebiete.

Fahrzeug	Wirkung	Plätze	Verfügbarkeit	Preis
Geländemotorrad	Fahren-Proben im Gelände erhalten +1 Würfel.	2	Häufig	8.500 €
Faltrad	Zusammengeklappt wiegt es 12 kg und hat Rucksackgröße.	1	Sehr häufig	400 €
Schlauchboot mit Außenborder	Erleichtert Pilotieren-Proben auf ruhigem Wasser um eine Stufe.	4	Häufig	3.200 €
Gebrauchter Kombi	Transportiert bis zu 500 kg Ausrüstung, fällt nicht auf, keine Geschichte.	5	Sehr häufig	6.000 €
Motorroller	Fahren-Proben im Stadtverkehr erhalten +1 Würfel.	2	Sehr häufig	1.800 €
Schneemobil	Erleichtert Fahren-Proben auf Schnee und Eis um eine Stufe.	2	Selten	12.000 €

- **Geländemotorrad.** Geländegängige Maschine mit langem Federweg. Der Rüstmeister sagt: „Wenn die Straße aufhört, fängt die Arbeit an."
- **Faltrad.** Klappt in wenigen Handgriffen auf Rucksackgröße zusammen. Steht unauffällig unter einem Schreibtisch oder im Kofferraum.
- **Schlauchboot mit Außenborder.** Aufblasbares Boot mit kleinem Benzinmotor. Wird oft von Wasserschutzpolizei und Fischern genutzt, fällt an Kanälen und Seen nicht auf.
- **Gebrauchter Kombi.** Unauffälliges Fahrzeug mit hoher Laufleistung und abgenutzten Sitzen. Wird bar bezahlt, ohne Papiere auf den Namen der Zelle.
- **Motorroller.** Wendig und leise, ideal für enge Gassen und dichten Verkehr. Der Rüstmeister sagt: „Damit kommst du überall hin, wo ein Auto nicht hinkommt."
- **Schneemobil.** Kette und Kufen statt Räder. In Skandinavien und den Alpen das übliche Fortbewegungsmittel abseits geräumter Straßen.

W6	Was im Kofferraum des Kombis liegt
1	Ein einzelner Skischuh in Größe 44.
2	Ein Beutel mit Kreidestaub und ein Stück Schnur.
3	Eine Taschenlampe, deren Batterien seit 1998 abgelaufen sind.
4	Ein Stadtplan von einer Stadt, die es nicht gibt.
5	Ein Paar Gummistiefel in Größe 47, innen mit Zeitungspapier ausgestopft.
6	Ein Beutel mit getrockneten Kräutern, die nach Benzin riechen.

Kapitel XI.
MODIFIKATIONEN

Modifikationen

„Ein Schalldämpfer macht dich nicht leise. Er macht dich nur weniger laut."
Werkstattleiterin, Hort-7

Modifikationen verändern, was ein Agent trägt. Ein Gewehr bekommt ein Zielfernrohr, eine Weste ein Bleifutter, ein Funkgerät eine bessere Antenne. Die Werkstatt eines Horts führt die Arbeiten aus. Wer selbst Hand anlegt, braucht Werkzeug, Zeit und eine ruhige Hand.

Nicht jeder Umbau passt auf jeden Gegenstand. Die Grenzen stehen im Kapitel Beschaffung. Was an Dienstausrüstung verändert wird, muss der Rüstmeister abzeichnen.

Umbauten für Waffen

Waffen tragen die meisten Umbauten. Zwei pro Waffe sind üblich, mehr erlaubt die Werkstatt nicht. Die folgenden Einträge gelten für Schusswaffen, wenn nicht anders angegeben.

Umbau	Für	Wirkung	Verfügbarkeit	Preis
Schalldämpfer	Pistolen und Gewehre	Die Waffe erhält die Eigenschaft Leise.	Häufig	300 €
Zielfernrohr	Gewehre	Die Waffe erhält die Eigenschaft Präzise.	Häufig	400 €
Rotpunktvisier	Pistolen, Karabiner, Sturmgewehre	+1 Würfel auf Angriffe mit dieser Waffe auf Ziele bis zur halben Reichweite.	Häufig	250 €
Laserzielmodul	Pistolen und Gewehre	+1 Würfel auf Angriffe mit dieser Waffe bei schlechten Lichtverhältnissen.	Selten	600 €
Waffenlicht	Pistolen, Gewehre, Schrotflinten	Eine Probe auf Schusswaffen in Dunkelheit wird um eine Stufe erleichtert, wenn das Licht aktiv ist.	Häufig	150 €
UV-Waffenlicht aus der Werkstatt	Pistolen und Gewehre	Beleuchtet einen Bereich von 10 m mit UV-Licht. Gegen Wesen, die durch Licht Schaden nehmen oder vertrieben werden, gilt die Waffe als Lichtquelle.	Nicht käuflich	-
Verlängertes Magazin	Pistolen und Gewehre	Magazin der Waffe +50 %, dafür −1 Würfel, um die Waffe zu verbergen.	Häufig	200 €
Klappschaft	Gewehre und Karabiner	Die Waffe erhält die Eigenschaft Verdeckt.	Selten	500 €
Zweibein	Gewehre und Maschinengewehre	Die Waffe erhält die Eigenschaft Präzise, solange das Zweibein ausgeklappt ist und der Schütze liegt.	Häufig	250 €
Nachtsichtvorsatz für das Zielfernrohr	Zielfernrohre auf Gewehren	Eine Probe auf Schusswaffen in Dunkelheit wird um eine Stufe erleichtert, wenn der Vorsatz aktiv ist.	Sehr selten	1.800 €
Bajonetthalterung	Gewehre	Eine Probe auf Nahkampf mit dieser Waffe wird um eine Stufe erleichtert, wenn ein Bajonett montiert ist.	Selten	150 €
Mündungsfeuerdämpfer	Gewehre und Karabiner	Proben auf Heimlichkeit, um nach einem Schuss bei Nacht unentdeckt zu bleiben, werden um eine Stufe erleichtert.	Häufig	200 €

- **Schalldämpfer.** Ein zylindrischer Aufsatz aus Stahl und Aluminium, der den Mündungsknall dämpft. Rüstmeister in Horten geben ihn nur aus, wenn der Auftrag es verlangt.
- **Zielfernrohr.** Vierfache Vergrößerung mit beleuchtetem Absehen. Wird oft nach dem ersten Schuss auf 200 Meter nachjustiert.

- **Rotpunktvisier.** Ein kleiner Leuchtpunkt im Sichtfenster, schneller als Kimme und Korn. Viele Agenten lassen ihn dauerhaft montiert.
- **Laserzielmodul.** Ein roter Punkt, der auf das Ziel projiziert wird. Der Rüstmeister fragt vorher, ob man wirklich einen braucht.
- **Waffenlicht.** Eine kleine Lampe unter dem Lauf, fest verbunden. Manche Modelle flackern beim Nachladen.
- **UV-Waffenlicht aus der Werkstatt.** Ein Umbau aus der Werkstatt, bei dem die Lampe eine UV-Diode erhält. Der Rüstmeister baut ihn nur ein, wenn der Auftrag es rechtfertigt.
- **Verlängertes Magazin.** Ein Magazin mit verlängerter Bodenplatte, das mehr Patronen fasst. Der Rüstmeister mahnt, es nicht als Keil zu benutzen.
- **Klappschaft.** Ein Schaft, der sich seitlich einklappen lässt, macht das Gewehr kürzer. Manche Agenten tragen es so unter dem Mantel.
- **Zweibein.** Zwei klappbare Beine unter dem Lauf, die das Gewicht tragen. Auf unebenem Boden hilft nur ein Sandsack.
- **Nachtsichtvorsatz für das Zielfernrohr.** Ein Modul, das vor das Zielfernrohr gesetzt wird und Restlicht verstärkt. Der Rüstmeister verlangt eine Unterschrift, dass man es nicht bei Tageslicht testet.
- **Bajonetthalterung.** Eine Halterung unter dem Lauf, die ein Bajonett aufnimmt. Der Rüstmeister zeigt einem, wie man es abnimmt, ohne sich zu schneiden.
- **Mündungsfeuerdämpfer.** Ein Aufsatz, der das Mündungsfeuer bricht und die Sicht bei Nacht weniger blendet. Manche nennen ihn Blitzverstecker.

Umbauten für Rüstungen und Geräte

Rüstungen und Geräte vertragen weniger. Ein Umbau pro Stück, mehr macht die Sache schwer und unhandlich. Die Werkstatt prüft jeden Antrag.

Umbau	Für	Wirkung	Verfügbarkeit	Preis
Stichschutzeinlage	Westen und Schutzwesten	Rüstung +1 gegen Angriffe mit Stichwaffen.	Häufig	250 €
Tarnbezug	Westen und Rüstungen	+1 Würfel auf Heimlichkeit, solange die Rüstung getragen wird.	Häufig	300 €
Bleifutter	Taschen, Rucksäcke und Behälter	Wahrnehmungsproben, um den Inhalt der Tasche mit Röntgen oder Metalldetektoren zu erkennen, sind um eine Stufe erschwert.	Selten	100 €
Wärmedämmbeschichtung	Rüstungen und Westen	Proben, um den Träger mit Wärmebildgeräten zu entdecken, sind um eine Stufe erschwert.	Selten	400 €
Wasserdichtes Gehäuse	Elektronische Geräte	Proben mit dem Gerät bei Nässe oder unter Wasser sind um eine Stufe erleichtert.	Häufig	80 €
Handkurbel-Ladeeinheit	Geräte mit Akku	Das Gerät kann ohne externe Stromquelle betrieben werden.	Häufig	60 €
Abschirmhülle	Elektronische Geräte	Proben, das Gerät nach einem EMP-Angriff zu benutzen, sind um eine Stufe erleichtert.	Selten	300 €
Signalverstärker	Funkgeräte	Proben, um mit dem Funkgerät über große Entfernung zu kommunizieren, sind um eine Stufe erleichtert.	Häufig	120 €

- **Stichschutzeinlage.** Eine flexible Einlage aus mehreren Lagen Aramid, die in dafür vorgesehene Taschen der Weste geschoben wird. Die Einlage wirkt nur, wenn sie richtig in der Weste sitzt.
- **Tarnbezug.** Ein Überzug aus mattem, farblich anpassbarem Stoff, der die Konturen der Rüstung bricht. Wird über der Weste getragen und macht sie auf Distanz schwerer erkennbar.

- **Bleifutter.** Ein eingenähtes Bleigewebe, das Strahlung dämpft und die Erkennung durch Scanner erschwert. Wird oft von Kurieren verwendet, die heikle Fracht transportieren.
- **Wärmedämmbeschichtung.** Eine aufgesprühte oder aufgetragene Schicht, die die Wärmeabstrahlung des Körpers reduziert. Stammt aus der militärischen Aufklärung und ist im zivilen Handel kaum zu finden.
- **Wasserdichtes Gehäuse.** Ein dicht schließendes Gehäuse mit Silikondichtungen, das Feuchtigkeit zuverlässig abhält. Nach dem Umbau übersteht das Gerät auch starken Regen ohne Ausfall.
- **Handkurbel-Ladeeinheit.** Eine kleine Kurbel mit Generator, die in die Gerätetasche passt und bei Bedarf Strom liefert. Laut, aber unabhängig von Steckdosen und Batterien.
- **Abschirmhülle.** Eine Hülle aus leitfähigem Gewebe, die als faradayscher Käfig wirkt und elektromagnetische Pulse ableitet. Wird vor allem für Funkgeräte und Laptops genutzt.
- **Signalverstärker.** Ein kleines Modul, das zwischen Antenne und Gerät geschaltet wird und die Sendeleistung erhöht. Verbraucht mehr Strom, reicht aber deutlich weiter.

W6	Was in der Werkstatt noch liegt
1	Ein Schalldämpfer ohne passendes Gewinde.
2	Ein Zielfernrohr mit Sprung im Glas.
3	Ein Beutel Bleischrot, halb voll.
4	Eine Handkurbel-Ladeeinheit, die klemmt.
5	Ein Klappschaft aus Holz, für kein Gewehr im Hort passend.
6	Ein Zettel: „Nicht anfassen, Kadett. Das gilt auch für dich, Rüstmeister.“

ANHANG ÜBERSICHT

Übersicht

Alle 201 Gegenstände dieses Buchs von A bis Z, mit Kapitel, Abschnitt, Verfügbarkeit und Preis. Was nicht käuflich ist, gibt die Werkstatt als Dienstausrüstung aus.

Gegenstand	Kapitel	Abschnitt	Verfügbarkeit	Preis
Abgesägte Querflinte	II	Flinten	Selten	700 €
Ablenkungsladung	III	Granaten und Sprengmittel	Sehr häufig	20 €
Abschirmbeutel	VI	Daten und Netze	Häufig	150 €
Abschirmhülle	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Selten	300 €
Abseilgerät mit Bremse	X	Bewegung und Überleben	Häufig	200 €
Adrenalin-Autoinjektor	VII	Arzneien	Selten	80 €
Akku-Bohrmaschine mit Kernbohrer	VI	Strom und Werkzeug	Häufig	300 €
Akku-Seilwinde	X	Bewegung und Überleben	Selten	1.800 €
Aktenkoffer mit Halterung für eine Maschinenpistole	IX	Verstecke und Tricks	Selten	500 €
Arbeitskleidung der Stadtwerke	IX	Kleidung und Verkleidung	Selten	180 €
Armeerevolver	II	Pistolen und Revolver	Selten	600 €
Arztkittel mit Stethoskop und Namensschild	IX	Kleidung und Verkleidung	Häufig	70 €
Automatischer Defibrillator	VII	Notfallmedizin	Häufig	1.500 €
Bajonett	III	Nahkampfwaffen	Selten	150 €
Bajonetthalterung	XI	Umbauten für Waffen	Selten	150 €
Ballistischer Helm	IV	Helme, Schilde und Schutzausrüstung	Selten	600 €
Ballistischer Schild mit Sichtfenster	IV	Helme, Schilde und Schutzausrüstung	Selten	1.500 €
Beanbag-Patrone	II	Sondermunition	Selten	60 € pro Schachtel
Beißschutzarm	IV	Helme, Schilde und Schutzausrüstung	Häufig	350 €
Benzin-Stromerzeuger	VI	Strom und Werkzeug	Häufig	450 €
Beruhigungstabletten	VII	Arzneien	Häufig	20 €
Beweismittelbeutel mit Siegeln	V	Spurensicherung	Sehr häufig	30 €
Blanko-Stempelset	IX	Legenden und Papiere	Selten	120 €
Bleifolienrolle	VIII	Kreide, Blei und Licht	Häufig	120 €
Bleifutter	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Selten	100 €
Bleimantel	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Selten	1.200 €
Bleiplombenset	VIII	Kreide, Blei und Licht	Häufig	150 €
Bleischürze	VIII	Kreide, Blei und Licht	Selten	300 €
Blutspuren-Spray	V	Spurensicherung	Häufig	80 €
Bockflinte	II	Flinten	Häufig	1.200 €
Bodenradar	V	Messen und Aufspüren	Selten	2.500 €
Bola	III	Wurfwaffen	Selten	400 €
Bolzenschussgerät	II	Pistolen und Revolver	Selten	350 €

Gegenstand	Kapitel	Abschnitt	Verfügbarkeit	Preis
Bombenschutzanzug	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Sehr selten	5.000 €
Brandwundengel	VII	Erste Hilfe	Häufig	30 €
Brecheisen	III	Nahkampfwaffen	Sehr häufig	25 €
Chirurgisches Nahtset	VII	Notfallmedizin	Häufig	120 €
Compoundbogen	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Häufig	600 €
Derringer	II	Pistolen und Revolver	Selten	300 €
Dienstpistole .40	II	Pistolen und Revolver	Häufig	550 €
DNA-Tupfer-Set mit Kühlbox	V	Spurensicherung	Häufig	300 €
Doppelbüchse	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Selten	1.400 €
Drogen- und Giftschnelltest	V	Spurensicherung	Häufig	200 €
Eisenfeilspäne	VIII	Salz und Eisen	Häufig	15 €
Eisenkernmunition (Werkstatt)	II	Sondermunition	Nicht käuflich	-
Eisenkette mit Schloss	VIII	Salz und Eisen	Häufig	50 €
Eisenmesser	III	Nahkampfwaffen	Selten	250 €
Eisenriegel	VIII	Salz und Eisen	Häufig	40 €
Eisensplittergranate	III	Granaten und Sprengmittel	Nicht käuflich	-
Elektrischer Schlossöffner	VI	Strom und Werkzeug	Selten	700 €
Elektronischer Gehörschutz	IV	Helme, Schilde und Schutzausrüstung	Häufig	250 €
Enterhaken mit Wurfleine	X	Bewegung und Überleben	Häufig	150 €
Expeditionsschlafsack	X	Bewegung und Überleben	Häufig	400 €
Faltbare Trage	VII	Erste Hilfe	Häufig	150 €
Faltrad	X	Fahrzeuge	Sehr häufig	400 €
Farbige Kontaktlinsen	IX	Kleidung und Verkleidung	Häufig	40 €
Feldmikroskop mit Kamera	V	Spurensicherung	Selten	1.500 €
Feldtelefon mit Kabeltrommel	VI	Funk und Verbindung	Selten	350 €
Feuerwehraxt	III	Nahkampfwaffen	Häufig	90 €
Feuerwehrschutzanzug	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Selten	800 €
Flaschenzugarmbrust	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Häufig	500 €
Formbare Schiene	VII	Erste Hilfe	Häufig	25 €
Funk-Bewegungsmelder-Set	V	Messen und Aufspüren	Selten	600 €
Gasschutzanzug	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Selten	900 €
Gaswarngerät	V	Messen und Aufspüren	Häufig	250 €
Gebrauchter Kombi	X	Fahrzeuge	Sehr häufig	6.000 €
Geigerzähler	V	Messen und Aufspüren	Selten	450 €
Geländemotorrad	X	Fahrzeuge	Häufig	8.500 €
Geschmiedete Eisennägel	VIII	Salz und Eisen	Selten	120 €
Gitarrenkoffer mit Fach für ein Gewehr	IX	Verstecke und Tricks	Selten	400 €
Granatwerfer 40 mm	II	Schwere Waffen	Selten	2.800 €

Gegenstand	Kapitel	Abschnitt	Verfügbarkeit	Preis
Gummigeschoss	II	Sondermunition	Selten	80 € pro Magazin
Handkurbel-Ladeeinheit	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Häufig	60 €
Handschellen aus Weicheisen	VIII	Salz und Eisen	Nicht käuflich	-
Handwerkeroverall mit Legendenaufdruck	IX	Kleidung und Verkleidung	Häufig	80 €
Hartkernmunition	II	Sondermunition	Sehr selten	200 € pro Magazin
Helm mit Grubenlampe	X	Bewegung und Überleben	Häufig	150 €
Hohlbolzen	VI	Strom und Werkzeug	Häufig	40 €
Hohlspitzmunition	II	Sondermunition	Selten	90 € pro Magazin
Infraschall-Messgerät	V	Messen und Aufspüren	Selten	1.800 €
Infusionsset mit Kochsalzlösung	VII	Notfallmedizin	Häufig	40 €
Innenraumdrohne	V	Beobachten und Abhören	Selten	1.800 €
Jagdrepetierer	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Häufig	900 €
Kipplaufflinte	II	Flinten	Sehr häufig	300 €
Klappschaft	XI	Umbauten für Waffen	Selten	500 €
Klappspaten	III	Nahkampfwaffen	Häufig	60 €
Klauenmesser	III	Nahkampfwaffen	Selten	200 €
Kleinkalibergewehr	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Sehr häufig	400 €
Kleinkaliberpistole .22	II	Pistolen und Revolver	Häufig	500 €
Klima-Datenlogger	V	Messen und Aufspüren	Häufig	200 €
Knochenschall-Headset	VI	Funk und Verbindung	Selten	800 €
Koffeintabletten	VII	Arzneien	Sehr häufig	10 €
Kompakt-Maschinenpistole	II	Pistolen und Revolver	Selten	900 €
Kontaktmikrofon	V	Beobachten und Abhören	Selten	350 €
Krähenfüße	III	Wurfwaffen	Selten	100 €
Kreidelinienwagen	VIII	Kreide, Blei und Licht	Nicht käuflich	-
Kreidemarkierspray	VIII	Kreide, Blei und Licht	Häufig	30 €
Kreidestaub-Markierungsgeschoss	II	Sondermunition	Nicht käuflich	-
Kurbelradio mit Lampe	VI	Funk und Verbindung	Sehr häufig	60 €
Kurze Polizeiflinte	II	Flinten	Selten	1.100 €
Lasermikrofon	V	Beobachten und Abhören	Selten	2.800 €
Laserthermometer	V	Messen und Aufspüren	Häufig	150 €
Laserzielmodul	XI	Umbauten für Waffen	Selten	600 €
Leichtes Maschinengewehr	II	Schwere Waffen	Selten	1.500 €
Leuchtspurmunition	II	Sondermunition	Selten	70 € pro Magazin
Luftdruckpistole	II	Pistolen und Revolver	Sehr häufig	200 €
Machete	III	Nahkampfwaffen	Häufig	40 €
Magnesium-Blendpatrone	II	Sondermunition	Nicht käuflich	-
Magnesium-Handfackel	VIII	Kreide, Blei und Licht	Selten	40 €

Gegenstand	Kapitel	Abschnitt	Verfügbarkeit	Preis
Magnetpinsel und Abdruckpulver	V	Spurensicherung	Häufig	120 €
Magnetschilder für Autotüren	IX	Legenden und Papiere	Häufig	150 €
Marschkompass mit Kartenmappe	X	Bewegung und Überleben	Häufig	80 €
Mehrzweckschlagstock	III	Nahkampfwaffen	Häufig	120 €
Metalldetektor	V	Messen und Aufspüren	Häufig	350 €
Molotowcocktail	III	Granaten und Sprengmittel	Sehr häufig	10 €
Motorradkombi	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Selten	600 €
Motorroller	X	Fahrzeuge	Sehr häufig	1.800 €
Mündungsfeuerdämpfer	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	200 €
Nachtsichtfernglas	V	Beobachten und Abhören	Selten	2.200 €
Nachtsichtvorsatz für das Zielfernrohr	XI	Umbauten für Waffen	Sehr selten	1.800 €
Netzwerfer	II	Schwere Waffen	Selten	1.100 €
Notfallbandage mit Druckpolster	VII	Erste Hilfe	Sehr häufig	15 €
Personenschutzwaffe	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Sehr selten	1.800 €
Perückenset mit Kleber	IX	Kleidung und Verkleidung	Häufig	60 €
Phosphorbrandmunition	II	Sondermunition	Selten	120 € pro Magazin
Plattenträger	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Selten	1.200 €
Rettungsdecke	VII	Erste Hilfe	Sehr häufig	5 €
Rotpunktvisier	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	250 €
Salz-Wachs-Geschoss	II	Sondermunition	Nicht käuflich	-
Salzband	VIII	Salz und Eisen	Häufig	15 €
Salzbläser	VIII	Salz und Eisen	Nicht käuflich	-
Salzgranate	III	Granaten und Sprengmittel	Nicht käuflich	-
Salzsack 25 kg	VIII	Salz und Eisen	Sehr häufig	25 €
Sauerstoffflasche mit Maske	VII	Notfallmedizin	Häufig	300 €
Schalldämpfer	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	300 €
Schlagring	III	Nahkampfwaffen	Selten	30 €
Schlauchboot mit Außenborder	X	Fahrzeuge	Häufig	3.200 €
Schlüsselabdruck-Etui	VI	Strom und Werkzeug	Selten	120 €
Schmerzmittel-Autoinjektor	VII	Arzneien	Selten	60 €
Schneemobil	X	Fahrzeuge	Selten	12.000 €
Schneeschuhe mit Lawinensuchgerät	X	Bewegung und Überleben	Häufig	350 €
Schnittschutzkleidung	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Häufig	600 €
Schutzvisier	IV	Helme, Schilde und Schutzausrüstung	Häufig	80 €
Selbstladegewehr 7,62 mm	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Selten	1.800 €
Selbstladepistole .45	II	Pistolen und Revolver	Selten	800 €
Sicherer USB-Stick	VI	Daten und Netze	Selten	200 €
Signalrauch	III	Granaten und Sprengmittel	Häufig	100 €

Gegenstand	Kapitel	Abschnitt	Verfügbarkeit	Preis
Signalscheinwerfer mit Morsetaste	VI	Funk und Verbindung	Häufig	180 €
Signalverstärker	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Häufig	120 €
Sonnenbrille mit Rückspiegel	IX	Verstecke und Tricks	Selten	90 €
Spektiv mit Stativ	V	Beobachten und Abhören	Häufig	250 €
Spiegelsonde	V	Beobachten und Abhören	Häufig	60 €
Sprühflasche mit Sole	VIII	Salz und Eisen	Sehr häufig	10 €
Spurenlampe mit Farbfiltern	V	Spurensicherung	Selten	900 €
Stichschutzhandschuhe	IV	Helme, Schilde und Schutzausrüstung	Häufig	120 €
Stichschutzeinlage	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Häufig	250 €
Stichschutzweste	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Häufig	600 €
Stockdegen	III	Nahkampfwaffen	Sehr selten	500 €
Tarnanzug	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Häufig	400 €
Tarnbezug	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Häufig	300 €
Tarnnetz	X	Bewegung und Überleben	Häufig	120 €
Taschenrevolver	II	Pistolen und Revolver	Häufig	450 €
Taucherharpune	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Selten	800 €
Tauchgerät mit Pressluft	X	Bewegung und Überleben	Selten	900 €
Telefon-Auslesegerät	VI	Daten und Netze	Selten	900 €
Teleobjektivkamera	V	Beobachten und Abhören	Häufig	1.400 €
Teleskopschlagstock	III	Nahkampfwaffen	Häufig	80 €
Theaterschminke für Wunden und Narben	IX	Kleidung und Verkleidung	Häufig	50 €
Thermitgranate	III	Granaten und Sprengmittel	Selten	300 €
Todesthermometer mit Tabelle	V	Spurensicherung	Häufig	150 €
Tonbandgerät	V	Beobachten und Abhören	Häufig	300 €
Totschläger	III	Nahkampfwaffen	Selten	50 €
Tourniquet	VII	Erste Hilfe	Häufig	30 €
Tränengasgranate	III	Granaten und Sprengmittel	Häufig	150 €
Trommelflinte	II	Flinten	Selten	1.500 €
Türspion-Umkehrer	V	Beobachten und Abhören	Selten	120 €
Türsprengrahmen	III	Granaten und Sprengmittel	Selten	500 €
Uniform eines Paketdienstes ohne echten Namen	IX	Kleidung und Verkleidung	Selten	200 €
Unterhebelrepetierer	II	Gewehre, Bögen und Armbrüste	Häufig	1.100 €
Unterschallmunition	II	Sondermunition	Selten	100 € pro Magazin
Unterziehweste	IV	Rüstungen und Schutzkleidung	Selten	800 €
UV-Baustrahler	VIII	Kreide, Blei und Licht	Häufig	250 €
UV-Blitzgranate	III	Granaten und Sprengmittel	Nicht käuflich	-
UV-Knicklichter	VIII	Kreide, Blei und Licht	Häufig	15 €

Gegenstand	Kapitel	Abschnitt	Verfügbarkeit	Preis
UV-Lichterkette	VIII	Kreide, Blei und Licht	Selten	180 €
UV-Waffenlicht aus der Werkstatt	XI	Umbauten für Waffen	Nicht käuflich	-
Verlängertes Magazin	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	200 €
Visitenkarten für drei Legenden	IX	Legenden und Papiere	Häufig	30 €
Wachssiegel mit Salzkern	VIII	Salz und Eisen	Nicht käuflich	-
Waffenlicht	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	150 €
Wanderfunkgerät (Paar)	VI	Funk und Verbindung	Sehr häufig	80 €
Wärmedämmbeschichtung	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Selten	400 €
Warnweste und Klemmbrett	IX	Kleidung und Verkleidung	Sehr häufig	30 €
Wasserdichtes Gehäuse	XI	Umbauten für Rüstungen und Geräte	Häufig	80 €
Wathose	X	Bewegung und Überleben	Häufig	250 €
Weicheisenschrot	II	Sondermunition	Häufig	40 € pro Schachtel
WLAN-Richtantenne	VI	Daten und Netze	Häufig	100 €
Wurfnetz	III	Wurfwaffen	Selten	500 €
Zielfernrohr	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	400 €
Zirkelschnur mit Kreidelot	VIII	Kreide, Blei und Licht	Häufig	40 €
Zweibein	XI	Umbauten für Waffen	Häufig	250 €

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Arsenal, das Ausrüstungsbuch

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