O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SCHNELLSTART

O.D.I.N. AN EINEM ABEND

von David Ger

Inhalt

Bevor ihr anfangt ... 4

Kapitel I: Die Welt ... 3

Die Risse ... 5
Was durch die Risse kommt ... 5
Zellen und Horte ... 5
Die Farben der Akten ... 5
Der Kodex ... 6
Was es heißt, Agent zu sein ... 6

Kapitel II: Die Regeln ... 7

Proben ... 8
Ablauf einer Probe ... 8
Schwierigkeiten ... 8
Bonus- und Maluswürfel ... 8
Ungeübte Proben ... 9
Überschuss, grandioser Erfolg und Patzer ... 9
Vergleichende Proben ... 9
Zusammenarbeit ... 9
Ausgedehnte Proben ... 9
Wann wird gewürfelt ... 9
Kampf ... 10
Die Kampfrunde ... 10
Bewegung und Aktionen ... 10
Angriff und Verteidigung ... 10
Schaden ... 11
Rüstung ... 11
Waffeneigenschaften ... 11
Lebenspunkte und Verletzungen ... 11
Heilung ... 11
Belastung und Grauen ... 11
Psi-Kräfte und Magie ... 12

Kapitel III: Vier Agenten ... 14

Raven, Investigator ... 16
Brandt, Soldier ... 19
Echo, Psion ... 22
Folio, Thaumaturg ... 25

Kapitel IV: Das Haus am Stausee ... 28

Worum es geht ... 29
Was wirklich geschah ... 29
Briefing ... 29
Die Knoten ... 30
Die Nacht ... 31
Die Lösung ... 31
Nachspiel ... 31

Anhang: Wie es weitergeht ... 32

Charakterbogen und Handouts ... 33
Charakterbogen zum Kopieren ... 34

Kapitel I.
DIE WELT

„Wir schließen, was offen steht.“
Führungsoffizier, Hort-7

Bevor ihr anfangt

O.D.I.N. ist ein Pen-and-Paper-Rollenspiel. Ihr spielt Agentinnen und Agenten einer Organisation, die seit Jahrzehnten die Risse schließt. Durch diese Risse kommt etwas herein. Etwas, das nicht hierher gehört.

Dieses Heft ist der Schnellstart. Es enthält die Welt auf zwei Seiten. Es enthält die Kurzregeln. Es enthält vier fertige Agenten. Es enthält einen Einsatz für einen Abend. Mehr braucht ihr nicht, um O.D.I.N. zum ersten Mal zu spielen.

Am Tisch braucht ihr drei bis vier Spieler und eine Spielleitung. Jede Person braucht acht weiße und acht bunte sechsseitige Würfel. Ihr braucht Stifte und Papier. Plant etwa drei bis vier Stunden Zeit ein. Der Einsatz ist für einen Abend ausgelegt.

So fangt ihr an. Die Spielleitung liest den Einsatz vorher. Die Spieler wählen einen der vier Agenten. Dann beginnt ihr mit Kapitel I. Die Regeln erklärt ihr am besten, wenn sie gebraucht werden. Der Einsatz führt euch durch die wichtigsten Mechaniken.

ABKÜRZUNGEN UND ZEICHEN

Die neun Attribute:

ST Stärke	**WE** Weisheit
GE Geschicklichkeit	**WK** Willenskraft
KO Konstitution	**CH** Charisma
IN Intelligenz	**MA** Manipulation
	GL Gelassenheit

Dazu **W6** sechsseitiger Würfel, **LP** Lebenspunkte, **PSI** PSI-Punkte und PSI-Macht des Psions, **EP** Erfahrungspunkte.

Totenköpfe geben die Gefahr eines Artefakts an, von einem bis fünf. Ein Totenkopf 💀💀💀💀💀 heißt: seltsam, aber harmlos, solange man die Regeln kennt. Die anderen Stufen erklärt das Spielleiterbuch im Kapitel „Artefakte“.

Das vollständige Grundregelwerk ist kostenlos auf odin-rpg.pages.dev erhältlich.

Die Welt

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

Die meisten Menschen leben in einer Welt der einfachen Antworten. Sie suchen nach Mustern, nach Logik, nach Struktur und ignorieren, was nicht hineinpasst. Doch tief in den Schatten der Realität gibt es Dinge, die sich nicht erklären lassen. Phänomene, die sich jeder Wissenschaft entziehen. Technologien, die nicht von dieser Erde zu stammen scheinen. Wesen, die nur in Mythen existieren dürften.

Und dann gibt es jene, die nach Antworten suchen.

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

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

Einen Namen hat sie offiziell auch nicht. O.D.I.N. haben ihr die Agenten gegeben, an einem Abend mit zu viel Bier, so erzählt man es in den Kantinen. Vorher hieß sie bei ihnen nur die Organisation ohne Namen.

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

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

Die Risse

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

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

Der erste dokumentierte Riss trägt in den Akten die Bezeichnung T-08: das Ereignis an der Tunguska im Jahr 1908. Seit 2011 steigt die Zahl der gemeldeten Risse sprunghaft an. Der Rat stuft die Lage intern als anhaltende Eskalation ein.

Was durch die Risse kommt

Manche Wesen erscheinen nur im Augenwinkel. O.D.I.N. ordnet all das nach seinem Ursprung, katalogisiert es und bekämpft es. Verstehen tut es niemand.

Manche Gegenstände stammen nicht aus dieser Zeit, andere nicht von dieser Welt. Klingen mit Runen, die sich in die Realität brennen. Geräte, deren Funktion niemand versteht, die aber trotzdem funktionieren. Schädel mit zu vielen Augenhöhlen. O.D.I.N. nennt all das Artefakte und lagert es in Archiven.

Und dann sind da die Kristalle. Nexus-Kristalle sehen aus wie klarer Quarz, fühlen sich aber immer etwas wärmer an als ihre Umgebung. Menschen mit magischer Begabung hören in ihrer Nähe ein Flüstern. Ohne diese Kristalle gibt es keine Magie. Mit ihnen kann ein einziger Splitter ein Stadtviertel in eine dimensionsverzerrte Höllenlandschaft verwandeln, wenn er falsch aktiviert wird.

Zellen und Horte

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

Der Führungsoffizier ist das Bindeglied zwischen Zelle und Organisation. Er erteilt Aufträge, stellt Ausrüstung bereit, liest Berichte und entscheidet, was nach oben weitergegeben wird. Ein guter Führungsoffizier schützt seine Zelle. Ein schlechter opfert sie. Die meisten sind irgendwo dazwischen. In eurem Spiel übernimmt die Spielleitung diese Rolle.

O.D.I.N. unterhält weltweit Anlagen. Kein Stützpunkt beherbergt mehr als zwölf Agenten dauerhaft.

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

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

Die Farben der Akten

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

- **Weiße Akte: Beobachtung.** Etwas ist merkwürdig, aber nicht gefährlich. Einsätze dieser Art dienen oft der Ausbildung von Kadetten.

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

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

Der Kodex

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

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

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

1. Die Wahrheit ist relativ, unsere Pflicht nicht.
2. Die Menschheit zuerst, egal, was es kostet.
3. Kein Ruhm, keine Namen.
4. Die Realität ist zerbrechlich, handle mit Bedacht.
5. Wissen ist eine Waffe, nutze es.
6. Vertraue niemandem blind, nicht einmal dir selbst.
7. Wenn du fällst, dann so, dass es zählt.

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

Was es heißt, Agent zu sein

Man tritt O.D.I.N. nicht bei. Man wird gefunden.

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

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

Zwischen den Einsätzen leben Agenten in Horten oder unter Tarnidentität in einer normalen Wohnung. Sie trainieren, erholen sich, schreiben Berichte und warten auf die nächste Akte. Viele Agenten haben Familie, die glaubt, sie arbeiteten für eine Versicherung, eine Reederei oder eine Behörde mit langweiligem Namen. Diese Lüge aufrechtzuerhalten, ist oft schwerer als jeder Einsatz.

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

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

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

Kapitel II.
DIE REGELN

Proben

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

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

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

MERKSATZ

Weiß ab 5. Bunt ab 4.

Zähle alle Erfolge beider Farben zusammen.

Ablauf einer Probe

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

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

3. Du wirfst alle Würfel gleichzeitig.

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

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

Schwierigkeiten

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

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

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

Bonus- und Maluswürfel

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

- +2 heißt immer: zwei zusätzliche Würfel. Effekte, die automatische Erfolge geben, sagen das ausdrücklich (+1 automatischer Erfolg). Sie sind selten.
- Bonuswürfel sind weiße Würfel, egal woher sie stammen. Sie gelingen also ab 5.
- Maluswürfel entfernen Würfel aus dem Pool, zuerst weiße, dann bunte.

- Obergrenze: Eine Probe erhält höchstens +3 Bonuswürfel, egal wie viele Quellen zusammenkommen.
- Gegner −2 bedeutet: Der Gegner würfelt bei der betreffenden Probe mit zwei Würfeln weniger.

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

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

Ungeübte Proben

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

Überschuss, grandioser Erfolg und Patzer

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

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

Ein Patzer tritt ein, wenn die Probe misslingt und mehr Würfel eine 1 zeigen, als Erfolge gewürfelt wurden. Dabei zählen alle Würfel, weiße und bunte. Ein Patzer ist mehr als ein Fehlschlag: Die Waffe klemmt, der Alarm geht los, das Gegenüber ist beleidigt, der Kristall flackert bedrohlich. Diese Regel wächst mit der Größe des Pools mit. Ein erfahrener Agent patzt selten, weil er fast immer Erfolge würfelt. Ein unerfahrener Charakter patzt bei schweren Aufgaben deutlich öfter.

Vergleichende Proben

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

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

Zusammenarbeit

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

Ausgedehnte Proben

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

Wann wird gewürfelt

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

Ein Fehlschlag sollte die Geschichte deshalb nie anhalten, sondern in eine andere Richtung lenken. Die

Tür geht nicht auf, aber die Agenten hören Schritte. Das Schloss hält, aber die Kamera hat sie noch nicht erfasst. Der Zeuge schweigt, aber sein Blick verrät, wovor er Angst hat.

Kampf

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

Die Kampfrunde

Ein Kampf wird in Runden von etwa drei Sekunden abgehandelt.

1. Initiative: Alle handeln in absteigender Reihenfolge ihres Initiativewerts (GE plus Boni). Bei Gleichstand handelt zuerst, wer die höhere WE hat, danach entscheidet ein Würfelwurf. Die Reihenfolge gilt für den ganzen Kampf, sofern Effekte sie nicht ändern.

2. Handeln: Wer an der Reihe ist, hat eine Bewegung und eine Aktion.

3. Rundenende: Effekte mit Rundendauer laufen ab, Sterbende verlieren Lebenspunkte.

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

Bewegung und Aktionen

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

Aktionen:

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

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

Angriff und Verteidigung

Ein Angriff ist eine Probe gegen die Verteidigung des Ziels:

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

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

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

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

Situative Modifikatoren der Verteidigung

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

Modifikatoren des Angreifers

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

Situation	Würfel
Angreifer ist angeschlagen (Hälfte der LP oder weniger)	−1
Mit der Zweithand	−2

Schaden

Trifft ein Angriff, gilt:

Schaden = Waffenschaden + Überschuss − Rüstung des Ziels

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

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

Grandioser Erfolg im Kampf

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

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

Patzer im Kampf

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

Rüstung

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

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

Waffeneigenschaften

Waffen können besondere Eigenschaften haben, wie Automatisch, Betäubend, Durchschlag, Feuer, Fläche, Langsam, Leise, Präzise, Schnell, Streuung, Verdeckt, Wurf. Die genauen Regeln stehen im Grundregelwerk, Kapitel VI.

Lebenspunkte und Verletzungen

Lebenspunkte = 6 + KO + Zähigkeit.

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

Heilung

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

Belastung und Grauen

Belastbarkeit und Belastung

Jeder Charakter hat eine Belastbarkeit von 4 + WK + GL. Erleidet er Belastung, wird sie auf dem Charakterbogen

notiert. Erreicht die Belastung die Belastbarkeit, erleidet er ein Trauma.

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

Grauen-Proben

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

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

Gelingt die Probe, behält der Charakter die Fassung. Misslingt sie, erleidet er so viel Belastung, wie Erfolge gefehlt haben, mindestens 1. Bei einem Patzer erleidet er 2 Belastung zusätzlich und verliert seine nächste Aktion: Er erstarrt, schreit oder flieht. Dasselbe Grauen verlangt pro Mission nur einmal eine Probe.

Trauma

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

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

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

Belastung abbauen

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

Psi-Kräfte und Magie

Psi-Kräfte

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

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

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

Die Probe. Jede Kraft nennt ein **Attribut** und eine **Fertigkeit**, meist eine psionische Disziplin. Der Psion

würfelt beides gegen die Schwierigkeit der Kategorie. Überschuss verstärkt die Wirkung, wie bei der Kraft angegeben.

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

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

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

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

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

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

Thaumaturgie

Magische Kapazität = CH + WE + IN. Die Kapazität ist zugleich das Maximum an **Magie-Energie (ME)**, die ein Thaumaturg kanalisieren kann, bevor sein Geist Schaden nimmt. Ohne Kristall keine Magie: Ein Thaumaturg muss einen Kristall bei sich tragen und berühren, um zu zaubern.

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

Die ME werden beim Wirken bezahlt, auch wenn die Probe misslingt.

Die Probe. Die Probe verwendet das beim Zauber genannte Attribut und **Thaumaturgie**, sofern nicht anders angegeben. Schadenszauber funktionieren wie Waffen: Sie brauchen einen Angriff gegen die Verteidigung des Ziels, der Schaden beträgt Grundschaden + Überschuss − Rüstung. Seelische Zauber ignorieren Rüstung.

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

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

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

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

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

Kapitel III.
VIER AGENTEN

Vier Agenten

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

Diese vier Agenten sind sofort spielbar. Sie decken Ermittlung, Kampf, Psi und Magie ab und reichen für den Einsatz in diesem Heft. Auf den folgenden Seiten liegt für jeden die ausgefüllte Personalakte, drei Blätter wie aus dem Charaktergenerator: Attribute, Fertigkeiten und Werte, dann die Würfelpools, Fähigkeiten, Waffen, Ausrüstung und Hintergrund, zuletzt die Signatur der Klasse und der Klassenbaum. Kopiert oder druckt für jeden Spieler seinen Bogen aus, dann steht alles am Tisch, was gebraucht wird.

Raven ist die Ermittlerin der Zelle. Lena Kowalski, 34, war Kommissarin beim BKA. Ein Fall führte sie in einen Keller, aus dem ihr Partner nicht zurückkam. O.D.I.N. fand sie, bevor die Presse es tat. Sie sieht, was andere übersehen, und beherrscht ein Schutzritual für die ganze Gruppe.

Brandt steht vorn. Jonas Brandt, 36, war Pionier bei der Bundeswehr. Im Karakorum kam er als Einziger seiner Einheit zurück, zusammen mit einem Funkgerät, das weitersendete, obwohl die Batterie fehlte. Er trägt die schwerste Rüstung und die schwerste Waffe der Zelle.

Echo hört, was nicht gesagt wird. Jana Roth, 23, hörte mit vierzehn zum ersten Mal die Gedanken ihrer Mutter. Mit sechzehn holte O.D.I.N. sie aus einer geschlossenen Klinik. Sie liest Zeugen und Verdächtige und warnt die Zelle vor dem, was hinter der nächsten Tür wartet.

Folio kennt die Schrift. Konstantin Hale, 58, war Bibliothekar in Oxford und sammelte heimlich Handschriften, die niemand lesen konnte. Er konnte es. Als er den ersten Kristall berührte, wusste er, was er all die Jahre gelesen hatte. Er schützt die Zelle mit Magie und deutet, was an den Wänden steht.

Wer eigene Agenten bauen will, findet die Erschaffung in neun Schritten im Grundregelwerk oder im Generator unter odin-rpg.pages.dev. Ein leerer Charakterbogen zum Kopieren liegt am Ende dieses Hefts, die leeren Personalakten aller sechs Klassen gibt es kostenlos auf derselben Seite.

WELCHER AGENT FÜR WEN

Wer gern fragt, sucht und kombiniert, nimmt Raven. Wer vorn stehen will, nimmt Brandt. Wer Menschen lesen und Gespräche führen will, nimmt Echo. Wer alte Schrift und Rätsel mag, nimmt Folio.

Bei drei Spielern bleibt Folio im Hort. Der Einsatz funktioniert ohne ihn, Raven übernimmt dann das Okkulte.

Agent	Klasse und Subklasse	Rolle am Tisch	LP	Belastb.
Raven	Investigator, Paranormal Detective	Spuren und Zeichen lesen, Schutzritual	10	10
Brandt	Soldier, Stormbreaker	Kampf, Deckung, Sprengstoff	12	11
Echo	Psion, Telepath	Gedanken lesen, warnen, überzeugen	10	10
Folio	Thaumaturg, Thaumaturgist	Zauber, Rituale, alte Schriften	10	9

O.D.I.N. · DER ERMITTLUNGSZWEIG

INVESTIGATOR

Paranormal Detective

Personalakte · Vertraulich

CODENAME	NAME	ALTER	HERKUNFT
Raven	Lena Kowalski	34	

RANG	ANTRIEB	ANWERBUNG	FÜHRUNGSOFFIZIER
Kadett	Rache		

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Attribut	Kreis	Wert
Stärke ST	Kraft	1
Geschicklichkeit GE	Reaktion, Präzision	3
Konstitution KO	Ausdauer, Lebenspunkte	2
Intelligenz IN	Verstand, Wissen	3
Weisheit WE	Wahrnehmung, Intuition	5
Willenskraft WK	innere Stärke, Grauen	3
Charisma CH	Ausstrahlung	2
Manipulation MA	Täuschung, Lenken	2
Gelassenheit GL	Ruhe unter Druck	3

WERTE

LEBENSPUNKTE	BELASTBARKEIT	INITIATIVE	VERTEIDIGUNG	RÜSTUNG
10	10	3	2	2
6 + KO + Zähigkeit	4 + WK + GL	GE	1 + (GE + Ausw.) ÷ 4	

LEBENSPUNKTE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

BELASTUNG ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Fertigkeit		Wert	Spalte
Athletik	ST	○○○○○	1+0
Handgemenge	ST	○○○○○	1+0
Nahkampf	ST	○○○○○	1+0
Schwere Waffen	ST	○○○○○	1+0
Akrobatik	GE	○○○○○	3+0
Ausweichen G	GE	●●●○○	3+3
Energiewaffen	GE	○○○○○	3+0
Fahren	GE	●●○○○	3+2
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○	3+0
Heimlichkeit	GE	●●○○○	3+2
Pilotieren	GE	○○○○○	3+0
Schusswaffen	GE	●●●○○	3+3
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○	3+0
Ausdauer	KO	○○○○○	2+0
Zähigkeit	KO	●●○○○	2+2

GEISTIG

Fertigkeit		Wert	Spalte
Akademisches Wissen	IN	○○○○○	3+0
Biologie	IN	○○○○○	3+0
Chemie	IN	○○○○○	3+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○	3+0
Ermittlung ◆	IN	●●●●○	3+4
Geschichte	IN	○○○○○	3+0
Hacking	IN	○○○○○	3+0
Handwerk	IN	○○○○○	3+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○	3+0
Kryptografie	IN	○○○○○	3+0
Kybernetik	IN	○○○○○	3+0
Medizin	IN	●●○○○	3+2
Nanotechnologie	IN	○○○○○	3+0
Navigation	IN	○○○○○	3+0
Okkultismus	IN	●●●●○	3+4
Physik	IN	○○○○○	3+0
Robotik	IN	○○○○○	3+0
Sprengstoffe	IN	○○○○○	3+0
Technik	IN	○○○○○	3+0
Xenobiologie	IN	○○○○○	3+0
Menschenkenntnis ◆	WE	●●●○○	5+3
Spurenlesen	WE	○○○○○	5+0
Taktik	WE	○○○○○	5+0
Tierkunde	WE	○○○○○	5+0
Überleben	WE	○○○○○	5+0
Wahrnehmung ◆ G	WE	●●●●●	5+5
Geistige Widerstandskraft G	WK	●●●○○	3+3
Konzentration	WK	○○○○○	3+0

SOZIAL

Fertigkeit		Wert	Spalte
Auftreten	CH	○○○○○	2+0
Führung	CH	○○○○○	2+0
Kontakte	CH	○○○○○	2+0
Überzeugen	CH	●●○○○	2+2
Verhandeln	CH	○○○○○	2+0
Täuschung	MA	○○○○○	2+0
Verführung	MA	○○○○○	2+0
Verkleidung	MA	○○○○○	2+0
Einschüchtern	GL	○○○○○	3+0
Etikette	GL	○○○○○	3+0
Stressbewältigung	GL	○○○○○	3+0

Weiße Würfel (Attribut) gelingen ab 5 · bunte Würfel (Fertigkeit) ab 4 · Einfach 1 · Machbar 2 · Schwer 3 · Sehr schwer 4 · Unmöglich 5

O.D.I.N. · DER ERMITTLUNGSZWEIG

INVESTIGATOR

Paranormal Detective

Personalakte · Vertraulich

DEINE WÜRFEL

Fernkampf	GE + Schusswaffen	☐☐☐■■■	3+3
Nahkampf	ST + Nahkampf	☐	1+0
Handgemenge	ST + Handgemenge	☐	1+0
Wahrnehmung	WE + Wahrnehmung	☐☐☐☐☐■■■■■	5+5
Ermittlung	IN + Ermittlung	☐☐☐■■■■	3+4
Menschenkenntnis	WE + Menschenkenntnis	☐☐☐☐☐■■■	5+3
Heimlichkeit	GE + Heimlichkeit	☐☐☐■■	3+2
Täuschung	MA + Täuschung	☐☐	2+0
Überzeugen	CH + Überzeugen	☐☐■■	2+2
Grauen-Probe	WK + Geistige Widerstandskraft	☐☐☐■■■	3+3
Belastung abbauen	GL + Stressbewältigung	☐☐☐	3+0

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Geistersichtung passiv

+2 Würfel auf Wahrnehmung und Okkultismus bei der Untersuchung paranormaler Phänomene.

Okkulte Erkennung passiv

Proben, um okkulte Zeichen, Signaturen und Zusammenhänge zu erkennen, sind um eine Stufe leichter.

Schutzritual aktiv, 1× pro Szene, 1 Minute

Das gesamte Team erhält für die Szene +2 Würfel auf Grauen-Proben und auf Proben gegen übernatürliche Beeinflussung.

DIE OFFENEN AKTEN

Preis: Verdacht

OFFENE AKTE 1

Was war in dem Keller, aus dem mein Partner nicht zurückkam?

FÄDEN ☐☐☐☐☐

OFFENE AKTE 2

BEWEISSTÜCKE

VERDACHT ☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
Pistole 9 mm	3	30 m	15 Schuss, mit Schalldämpfer Leise

AUSRÜSTUNG

Forensik-Kit, tragbarer Scanner, Kommunikationsgerät mit Aufzeichnung, Multifunktionswerkzeug, Notizbuch, Taschenlampe mit UV-Funktion; EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe; Pistole 9 mm; Rüstung: Schutzweste 2. Startkapital 8.000 €

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

O.D.I.N. · DER ERMITTLUNGSZWEIG

INVESTIGATOR

Signatur und Klassenbaum

Personalakte · Vertraulich

DIE OFFENEN AKTEN

FRAGE	ERÖFFNET	FÄDEN	STAND
Was war in dem Keller, aus dem mein Partner nicht zurückkam?		☐☐☐☐☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐☐☐☐☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐☐☐☐☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐☐☐☐☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐☐☐☐☐	☐ offen ☐ geschlossen

Faden ziehen, einmal pro Szene: Spur, ein Erfolg mehr · Druck, eine wahre Antwort · Vorsprung, die Zelle handelt zuerst · Querverbindung, Faden in eine andere Akte. **Den Fall schließen** mit fünf Fäden in einer Konfrontation: +2 Würfel für die Zelle, Täuschung durchschaut, eine Gewissheit, danach ein Beweisstück und Verdacht −1.

VERDACHT

Akten mit mindestens drei Fäden, plus 1 je Karte der Stufe V. W6 bei Patzer auf Ermittlung oder misslungener Grauen-Probe am Tatort.

0	1	2	3	4	5	6
○	○	○	○	○	○	○

BEWEISSTÜCKE

BEWEISSTÜCK	AUS DEM FALL	WIRKUNG

DIE WAND

	STUFE	EIGENE SÄULE	ÜBER ROTEN FADEN ERREICHT
☐	I		
☐	II		
☐	III		
☐	IV		
☐	V		

Eine Karte ist kaufbar, wenn ein Faden sie mit einer eigenen Karte verbindet. Fremde Karten +2 EP. Stufe V nur in der eigenen Säule. Bonuswürfel zusammen höchstens +3, Erleichterungen höchstens eine Stufe.

DER ERSTE FALL

WAS ICH NICHT VERGESSEN KANN

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

DATUM	AKTE ODER MISSION	EP	AUSGEGEBEN FÜR	RANG

O.D.I.N. · DER TAKTISCHE ZWEIG

SOLDIER

Stormbreaker

Personalakte · Vertraulich

CODENAME	NAME	ALTER	HERKUNFT
Brandt	Jonas Brandt	36	

RANG	ANTRIEB	ANWERBUNG	FÜHRUNGSOFFIZIER
Kadett	Gefangener		

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Attribut	Wert	Beschreibung
Stärke ST	4	Kraft
Geschicklichkeit GE	4	Reaktion, Präzision
Konstitution KO	3	Ausdauer, Lebenspunkte
Intelligenz IN	2	Verstand, Wissen
Weisheit WE	2	Wahrnehmung, Intuition
Willenskraft WK	3	innere Stärke, Grauen
Charisma CH	1	Ausstrahlung
Manipulation MA	1	Täuschung, Lenken
Gelassenheit GL	4	Ruhe unter Druck

WERTE

12	11	4	2	4
LEBENSPUNKTE	BELASTBARKEIT	INITIATIVE	VERTEIDIGUNG	RÜSTUNG
6 + KO + Zähigkeit	4 + WK + GL	GE	1 + (GE + Ausw.) ÷ 4	

LEBENSPUNKTE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

BELASTUNG ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Fertigkeit		Wert	Spalte
Athletik ◆	ST	●●●○○	4+3
Handgemenge	ST	○○○○○	4+0
Nahkampf	ST	●●●○○	4+3
Schwere Waffen	ST	●●●●○	4+4
Akrobatik	GE	○○○○○	4+0
Ausweichen G	GE	●●●○○	4+3
Energiewaffen	GE	○○○○○	4+0
Fahren	GE	○○○○○	4+0
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○	4+0
Heimlichkeit	GE	○○○○○	4+0
Pilotieren	GE	○○○○○	4+0
Schusswaffen ◆	GE	●●●●○	4+4
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○	4+0
Ausdauer	KO	●●●○○	3+3
Zähigkeit	KO	●●●○○	3+3

GEISTIG

Fertigkeit		Wert	Spalte
Akademisches Wissen	IN	○○○○○	2+0
Biologie	IN	○○○○○	2+0
Chemie	IN	○○○○○	2+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○	2+0
Ermittlung	IN	○○○○○	2+0
Geschichte	IN	○○○○○	2+0
Hacking	IN	○○○○○	2+0
Handwerk	IN	○○○○○	2+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○	2+0
Kryptografie	IN	○○○○○	2+0
Kybernetik	IN	○○○○○	2+0
Medizin	IN	○○○○○	2+0
Nanotechnologie	IN	○○○○○	2+0
Navigation	IN	○○○○○	2+0
Okkultismus	IN	○○○○○	2+0
Physik	IN	○○○○○	2+0
Robotik	IN	○○○○○	2+0
Sprengstoffe	IN	●●●○○	2+3
Technik	IN	○○○○○	2+0
Xenobiologie	IN	○○○○○	2+0
Menschenkenntnis	WE	○○○○○	2+0
Spurenlesen	WE	○○○○○	2+0
Taktik ◆	WE	●●●○○	2+3
Tierkunde	WE	○○○○○	2+0
Überleben	WE	○○○○○	2+0
Wahrnehmung G	WE	●●●○○	2+3
Geistige Widerstandskraft G	WK	●○○○○	3+1
Konzentration	WK	○○○○○	3+0

SOZIAL

Fertigkeit		Wert	Spalte
Auftreten	CH	○○○○○	1+0
Führung	CH	○○○○○	1+0
Kontakte	CH	○○○○○	1+0
Überzeugen	CH	○○○○○	1+0
Verhandeln	CH	○○○○○	1+0
Täuschung	MA	○○○○○	1+0
Verführung	MA	○○○○○	1+0
Verkleidung	MA	○○○○○	1+0
Einschüchtern	GL	○○○○○	4+0
Etikette	GL	○○○○○	4+0
Stressbewältigung	GL	●●○○○	4+2

Weiße Würfel (Attribut) gelingen ab 5 · bunte Würfel (Fertigkeit) ab 4 · Einfach 1 · Machbar 2 · Schwer 3 · Sehr schwer 4 · Unmöglich 5

O.D.I.N. · DER TAKTISCHE ZWEIG

SOLDIER

Stormbreaker

Personalakte · Vertraulich

DEINE WÜRFEL

Fernkampf	GE + Schusswaffen	☐☐☐☐■■■■	4+4
Nahkampf	ST + Nahkampf	☐☐☐☐■■■	4+3
Handgemenge	ST + Handgemenge	☐☐☐☐	4+0
Wahrnehmung	WE + Wahrnehmung	☐☐■■■	2+3
Ermittlung	IN + Ermittlung	☐☐	2+0
Menschenkenntnis	WE + Menschenkenntnis	☐☐	2+0
Heimlichkeit	GE + Heimlichkeit	☐☐☐☐	4+0
Täuschung	MA + Täuschung	☐	1+0
Überzeugen	CH + Überzeugen	☐	1+0
Grauen-Probe	WK + Geistige Widerstandskraft	☐☐☐■	3+1
Belastung abbauen	GL + Stressbewältigung	☐☐☐☐■■	4+2

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Rüstungsbruch passiv

Seine Angriffe ignorieren 2 Punkte Rüstung.

Hochexplosiv-Ladung aktiv, 2× pro Mission

Er platziert eine Ladung (eine Aktion), die er später zündet. Schaden 5 im Radius von 5 m, Deckung schützt nicht.

Taktischer Rückzug passiv

Nach einem Angriff mit einer schweren Waffe hat er bis zu seiner nächsten Aktion +1 Verteidigung.

DAS SILBER

Preis: Nachhall

MESSER
Nr. 117

VORBESITZER
Ole Dubois

WAS MAN WEISS
gab das Messer freiwillig zurück, um die Namen darauf nicht mehr hören zu müssen.

WEITERE STÜCKE

NACHHALL
☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
Sturmgewehr	4	100 m	30 Schuss, Automatisch
Panzerfaust	6	100 m	1 Schuss, Durchschlag 3, Fläche 2, Langsam
Schockgranate 3×	3	20 m	Fläche 5, Betäubend
HE-Granate 2×	5	20 m	Fläche 5

AUSRÜSTUNG

Sturmgewehr, Kampfanzug mit Helm, zwei Hochexplosiv-Granaten, Verbandskasten; Thermische Panzerfaust, Schockgranaten-Gurt (drei Schockgranaten), schwerer Kampfanzug; Rüstung: schwerer Kampfanzug 4 (−1 Würfel auf GE-Proben), für verdeckte Einsätze Kampfanzug mit Helm 3. Startkapital 4.000 €

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

SOLDIER

Signatur und Klassenbaum

Personalakte · Vertraulich

DAS SILBER

	PLATZ	VARIANTE	NR.	VORBESITZER	VERLIEHEN FÜR
☐	Messer		117	Ole Dubois	
☐	Armschiene				
☐	Brustplatte				
☐	Schulterstücke				
☐	Handschuh				
☐	Laufmantel				
☐	Beinschienen				
☐	Visier				

Obergrenze: Kadett 2 · Agent 3 · Senior-Agent 5 · Veteran 7 · Schattenoffizier 8. Ein Stück pro Rang, eins pro Mission für eine Tat, nie für Abschüsse. Schwellen: 3 erkennbar für Wesen · 5 immun gegen Grauen bis Verstörend, Nachhall beginnt · 8 Vollharnisch.

NACHHALL Stücke minus 4, ab 5 Stücken. W6: gleich oder kleiner, und das Silber antwortet.

0	1	2	3	4
○	○	○	○	○

DIE GEFALLENEN, DIE ICH KANNTE

DAS ARSENAL

eigene Einheit und Grundausbildung Normalpreis, andere +2 EP

STUFE	GRUNDAUSBILDUNG	STORMBREAKER	ECHO-OPERATIVE
I Kadett	☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
II Senior	☐ ☐	☐	☐
III Veteran	☐ ☐	☐	☐

STUFE	SHADOW PARATROOPER	NANOTECH VETERAN	TECHNO-STORMTROOPER
I Kadett	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
II Senior	☐	☐	☐
III Veteran	☐	☐	☐

Module der Stufe III kosten nach dem Einsatz 1 Belastung, wo angegeben.

EINHEIT, TRUPP, APPELL

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

DATUM	AKTE ODER MISSION	EP	AUSGEGEBEN FÜR	RANG

O.D.I.N. · DER PSIONIK-KERN

PSION

Telepath

Personalakte · Vertraulich

Echo	Jana Roth	23	
CODENAME	NAME	ALTER	HERKUNFT
Kadett	Sucher		
RANG	ANTRIEB	ANWERBUNG	FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST ●○○○○ ◌ — Kraft	1	
Geschicklichkeit GE ●●○○○ ◌ — Reaktion, Präzision	2	
Konstitution KO ●●○○○ ◌ — Ausdauer, Lebenspunkte	2	
Intelligenz IN ●●●▨▨ ◌ — Verstand, Wissen	5	
Weisheit WE ●●●●○ ◌ — Wahrnehmung, Intuition	4	
Willenskraft WK ●●●▨○ ◌ — innere Stärke, Grauen	4	
Charisma CH ●●○○○ ◌ — Ausstrahlung	2	
Manipulation MA ●●○○○ ◌ — Täuschung, Lenken	2	
Gelassenheit GL ●●○○○ ◌ — Ruhe unter Druck	2	

WERTE

10	10	2	2	13
LEBENSPUNKTE	BELASTBARKEIT	INITIATIVE	VERTEIDIGUNG	PSI-PUNKTE
6 + KO + Zähigkeit	4 + WK + GL	GE	1 + (GE + Ausw.) ÷ 4	WK + WE + IN

LEBENSPUNKTE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

BELASTUNG ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○ ◌	1+0
Handgemenge	ST	○○○○○ ◌	1+0
Nahkampf	ST	○○○○○ ◌	1+0
Schwere Waffen	ST	○○○○○ ◌	1+0
Akrobatik	GE	○○○○○ ◌	2+0
Ausweichen G	GE	●●●○○ ◌	2+3
Energiewaffen	GE	○○○○○ ◌	2+0
Fahren	GE	○○○○○ ◌	2+0
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○ ◌	2+0
Heimlichkeit	GE	●●○○○ ◌	2+2
Pilotieren	GE	○○○○○ ◌	2+0
Schusswaffen	GE	●○○○○ ◌	2+1
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○ ◌	2+0
Ausdauer	KO	○○○○○ ◌	2+0
Zähigkeit	KO	●●○○○ ◌	2+2

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○ ◌	5+0
Biologie	IN	○○○○○ ◌	5+0
Chemie	IN	○○○○○ ◌	5+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○ ◌	5+0
Ermittlung	IN	○○○○○ ◌	5+0
Geschichte	IN	○○○○○ ◌	5+0
Hacking	IN	○○○○○ ◌	5+0
Handwerk	IN	○○○○○ ◌	5+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○ ◌	5+0
Kryptografie	IN	○○○○○ ◌	5+0
Kybernetik	IN	○○○○○ ◌	5+0
Medizin	IN	○○○○○ ◌	5+0
Nanotechnologie	IN	○○○○○ ◌	5+0
Navigation	IN	○○○○○ ◌	5+0
Okkultismus	IN	○○○○○ ◌	5+0
Physik	IN	○○○○○ ◌	5+0
Robotik	IN	○○○○○ ◌	5+0
Sprengstoffe	IN	○○○○○ ◌	5+0
Technik	IN	○○○○○ ◌	5+0
Xenobiologie	IN	○○○○○ ◌	5+0
Menschenkenntnis ◆	WE	●●●●○ ◌	4+4
Spurenlesen	WE	○○○○○ ◌	4+0
Taktik	WE	○○○○○ ◌	4+0
Tierkunde	WE	○○○○○ ◌	4+0
Überleben	WE	○○○○○ ◌	4+0
Wahrnehmung G	WE	●●●●○ ◌	4+4
Geistige Widerstandskraft ◆ G	WK	●●●●○ ◌	4+4
Konzentration ◆	WK	●●●○○ ◌	4+3

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○ ◌	2+0
Führung	CH	○○○○○ ◌	2+0
Kontakte	CH	○○○○○ ◌	2+0
Überzeugen	CH	●●●○○ ◌	2+3
Verhandeln	CH	○○○○○ ◌	2+0
Täuschung	MA	●●○○○ ◌	2+2
Verführung	MA	○○○○○ ◌	2+0
Verkleidung	MA	○○○○○ ◌	2+0
Einschüchtern	GL	○○○○○ ◌	2+0
Etikette	GL	○○○○○ ◌	2+0
Stressbewältigung	GL	○○○○○ ◌	2+0

PSIONISCH

Telepathie	IN	●●●●● ◌	5+5
Telekinese	IN	○○○○○ ◌	5+0
Präkognition	WE	○○○○○ ◌	4+0
Psychische Heilung	WE	○○○○○ ◌	4+0
Elementarkontrolle	WE	○○○○○ ◌	4+0
Psi-Kampf	WK	●●○○○ ◌	4+2

O.D.I.N. · DER PSIONIK-KERN

PSION

Telepath

Personalakte · Vertraulich

DEINE WÜRFEL

Fernkampf	GE + Schusswaffen	2+1
Nahkampf	ST + Nahkampf	1+0
Handgemenge	ST + Handgemenge	1+0
Wahrnehmung	WE + Wahrnehmung	4+4
Ermittlung	IN + Ermittlung	5+0
Menschenkenntnis	WE + Menschenkenntnis	4+4
Heimlichkeit	GE + Heimlichkeit	2+2
Täuschung	MA + Täuschung	2+2
Überzeugen	CH + Überzeugen	2+3
Grauen-Probe	WK + Geistige Widerstandskraft	4+4
Belastung abbauen	GL + Stressbewältigung	2+0
Gedankenlesen (Subklasse)	IN + Telepathie	5+5
Emotionale Manipulation (Subklasse)	WK + Telepathie	4+5
Geistige Barriere (Subklasse)	WK + Telepathie	4+5
Gedankenflüstern	WK + Telepathie	4+5
Sinnenschärfe	WE + Konzentration	4+3
Aura-Erkennung	WE + Präkognition	4+0
Mentales Flüstern	WK + Telepathie	4+5
Tiefenabfrage	WK + Telepathie	4+5
Psychische Barriere	WK + Psi-Kampf	4+2

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Gedankenlesen IN + Telepathie, 10 m, 1 Runde

Vergleichende Probe gegen WK + Geistige Widerstandskraft des Ziels, das Ziel würfelt mit −2 Würfeln. Bei Erfolg liest der Telepath die aktuellen Gedanken, mit 2 Überschuss auch eine gezielte Erinnerung.

Emotionale Manipulation WK + Telepathie, 10 m, 2 Runden

Vergleichende Probe wie oben. Bei Erfolg erfüllt das Ziel eine Emotion nach Wahl (Angst, Wut, Vertrauen, Mutlosigkeit). Ein verängstigtes Ziel flieht oder erstarrt, ein wütendes greift den nächsten Gegner an, ein vertrauendes gibt freiwillig Auskunft.

Geistige Barriere WK + Telepathie, selbst, 5 Runden

+2 Würfel auf alle Proben gegen psionische und geistige Einflüsse sowie auf Grauen-Proben.

PSI-KRÄFTE

- Gedankenflüstern
- Sinnenschärfe
- Aura-Erkennung
- Mentales Flüstern
- Tiefenabfrage
- Psychische Barriere

DER HELM

Preis: Resonanz

HELM
Mk. III, Nr. 3-0823 · □ Helmbindung

UMBAUTEN

BRUCHSTÜCKE
Ein Name, den du im Traum rufst. Er gehört niemandem, den du kennst.

RESONANZ

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
Waffenlos	1	Nah	Handgemenge statt Nahkampf

AUSRÜSTUNG

Helm Neuro-Helm Mk. III (Fokusgerät), Konditionierungspillen, verstärktes Kommunikationsgerät, leichte Schutzweste; Mental-Scanner (+1 Würfel auf Telepathie), psionisches Kommunikationsmodul; Rüstung: leichte Schutzweste
1. Startkapital 9.000 €

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

O.D.I.N. · DER PSIONIK-KERN

PSION

Signatur und Klassenbaum

Personalakte · Vertraulich

DER HELM

MODELL	SERIENNUMMER	HELMBINDUNG	AUFZEICHNUNG
Mk. III	3-0823	☐	verschlüsselt

UMBAUTEN

PSI-PUNKTE

WK + WE + IN · Kosten 1 / 2 / 3 / 6

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

RESONANZ

+1 je Knoten des Überladungsastes, sinkt nie. W6 bei Überladung oder Psi-Patzer: gleich oder kleiner, und etwas hört mit.

0	1	2	3	4	5	6
○	○	○	○	○	○	○

BRUCHSTÜCKE

Erinnerungen, die nicht zum eigenen Leben passen

Ein Name, den du im Traum rufst. Er gehört niemandem, den du kennst.

DER BAUM: STAMM

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐	I	**Tiefe Reserve**	
☐	I	**Stabile Wand**	
☐	I	**Helmbindung**	
☐	I	**Stille in sich**	

EIGENER AST

Telepath

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐	I		
☐	II A		
☐	III A		
☐	IV A		
☐	II B		
☐	III B		
☐	IV B		
☐	V		

ÜBERLADUNGSAST

ab Rang Agent

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

FREMDE KNOTEN

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

Kosten: I 4 EP · II 6 · III 8 · IV 10 · V 12. Meisterschaft einmal pro Mission. Hauptgabe normal, Nebengaben höchstens 4.

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

DATUM	AKTE ODER MISSION	EP	AUSGEGEBEN FÜR	RANG

O.D.I.N. · DAS KOLLEGIUM

THAUMATURG

Thaumaturgist

Personalakte · Vertraulich

Folio	Konstantin Hale	58	
CODENAME	NAME	ALTER	HERKUNFT
Kadett	Wissenssucher		
RANG	ANTRIEB	ANWERBUNG	FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST ●○○○○◌ — Kraft	**Geschicklichkeit** GE ●●○○○◌ — Reaktion, Präzision	**Konstitution** KO ●●○○○◌ — Ausdauer, Lebenspunkte
1	2	2
Intelligenz IN ●●●⊘⊘◌ — Verstand, Wissen	**Weisheit** WE ●●●⊘○◌ — Wahrnehmung, Intuition	**Willenskraft** WK ●●●○○◌ — innere Stärke, Grauen
5	4	3
Charisma CH ●●●●○◌ — Ausstrahlung	**Manipulation** MA ●○○○○◌ — Täuschung, Lenken	**Gelassenheit** GL ●●○○○◌ — Ruhe unter Druck
4	1	2

WERTE

10	9	2	2	13
LEBENSPUNKTE	BELASTBARKEIT	INITIATIVE	VERTEIDIGUNG	MAGIE-ENERGIE
6 + KO + Zähigkeit	4 + WK + GL	GE	1 + (GE + Ausw.) ÷ 4	CH + WE + IN

LEBENSPUNKTE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

BELASTUNG ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○◌	1+0
Handgemenge	ST	○○○○○◌	1+0
Nahkampf	ST	○○○○○◌	1+0
Schwere Waffen	ST	○○○○○◌	1+0
Akrobatik	GE	○○○○○◌	2+0
Ausweichen G	GE	●●●○○◌	2+3
Energiewaffen	GE	○○○○○◌	2+0
Fahren	GE	○○○○○◌	2+0
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○◌	2+0
Heimlichkeit	GE	○○○○○◌	2+0
Pilotieren	GE	○○○○○◌	2+0
Schusswaffen	GE	○○○○○◌	2+0
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○◌	2+0
Ausdauer	KO	○○○○○◌	2+0
Zähigkeit	KO	●●○○○◌	2+2

GEISTIG

Akademisches Wissen ◆	IN	●●●○○◌	5+3
Biologie	IN	○○○○○◌	5+0
Chemie	IN	○○○○○◌	5+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○◌	5+0
Ermittlung	IN	○○○○○◌	5+0
Geschichte	IN	●●○○○◌	5+2
Hacking	IN	○○○○○◌	5+0
Handwerk	IN	○○○○○◌	5+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○◌	5+0
Kryptografie	IN	○○○○○◌	5+0
Kybernetik	IN	○○○○○◌	5+0
Medizin	IN	○○○○○◌	5+0
Nanotechnologie	IN	○○○○○◌	5+0
Navigation	IN	○○○○○◌	5+0
Okkultismus ◆	IN	●●●●○◌	5+4
Physik	IN	○○○○○◌	5+0
Robotik	IN	○○○○○◌	5+0
Sprengstoffe	IN	○○○○○◌	5+0
Technik	IN	○○○○○◌	5+0
Xenobiologie	IN	○○○○○◌	5+0
Menschenkenntnis	WE	○○○○○◌	4+0
Spurenlesen	WE	○○○○○◌	4+0
Taktik	WE	○○○○○◌	4+0
Tierkunde	WE	○○○○○◌	4+0
Überleben	WE	○○○○○◌	4+0
Wahrnehmung G	WE	●●●○○◌	4+3
Geistige Widerstandskraft G	WK	●●●●○◌	3+4
Konzentration ◆	WK	●●●○○◌	3+3

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○◌	4+0
Führung	CH	○○○○○◌	4+0
Kontakte	CH	○○○○○◌	4+0
Überzeugen	CH	○○○○○◌	4+0
Verhandeln	CH	○○○○○◌	4+0
Täuschung	MA	○○○○○◌	1+0
Verführung	MA	○○○○○◌	1+0
Verkleidung	MA	○○○○○◌	1+0
Einschüchtern	GL	○○○○○◌	2+0
Etikette	GL	○○○○○◌	2+0
Stressbewältigung	GL	○○○○○◌	2+0

MAGISCH

Thaumaturgie	IN	●●●●●◌	5+5
Ritualismus	IN	●●●●○◌	5+4
Alchemie	IN	●●○○○◌	5+2

O.D.I.N. · DAS KOLLEGIUM

THAUMATURG

Thaumaturgist

Personalakte · Vertraulich

DEINE WÜRFEL

Fernkampf	GE + Schusswaffen	☐☐	2+0
Nahkampf	ST + Nahkampf	☐	1+0
Handgemenge	ST + Handgemenge	☐	1+0
Wahrnehmung	WE + Wahrnehmung	☐☐☐☐■■■	4+3
Ermittlung	IN + Ermittlung	☐☐☐☐☐	5+0
Menschenkenntnis	WE + Menschenkenntnis	☐☐☐☐	4+0
Heimlichkeit	GE + Heimlichkeit	☐☐	2+0
Täuschung	MA + Täuschung	☐	1+0
Überzeugen	CH + Überzeugen	☐☐☐☐	4+0
Grauen-Probe	WK + Geistige Widerstandskraft	☐☐☐■■■■	3+4
Belastung abbauen	GL + Stressbewältigung	☐☐	2+0
Zauberverstärkung (Subklasse)	IN + Thaumaturgie	☐☐☐☐☐■■■■■	5+5
Magische Barriere (Subklasse)	WE + Thaumaturgie	☐☐☐☐■■■■■	4+5

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Ritualmeister passiv, kostet keine ME

Rituale sind für ihn um eine Stufe leichter und dauern nur halb so lange.

Zauberverstärkung IN + Thaumaturgie, selbst

Der nächste Zauber in dieser Szene richtet +1 Schaden an oder wirkt doppelt so lange.

Magische Barriere WE + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden

Ein Ziel erhält +2 Rüstung gegen physischen Schaden.

ZAUBER

Lichtblitz · Magische Flamme · Unsichtbare Hand · Zitternde Hand · Magische Rüstung · Flammenstrahl

DER KRISTALL

Preis: Flüstern

KRISTALL
K-4412 · Tintensplitter

FUNDORT
Fund in einem Tintenfass aus einem Archiv in Uppsala

BESCHREIBUNG
Tiefblau, fast schwarz, er färbt die Finger nicht, obwohl man es erwartet. Er flüstert in Handschrift, sagen die, die ihn getragen haben.

ZUSTAND
☐ klar · ☐ trüb · ☐ erschöpft · Risse ☐☐☐

FLÜSTERN
☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
Ritualmesser	1	Nah	Verdeckt
Flammenstrahl (Zauber)	3	15 m	CH + Thaumaturgie, 3 ME

AUSRÜSTUNG

Kristallsplitter (Katalysator), Zauberbuch, Amulett der Konzentration, Magische Robe, Alchemisten-Set; Ritualmesser, Zauberstab (+1 Würfel auf Thaumaturgie); Rüstung: Magische Robe 1, +1 gegen Zauber und Psi-Schaden. Startkapital 9.000 €

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

O.D.I.N. · DAS KOLLEGIUM

THAUMATURG

Signatur und Klassenbaum

Personalakte · Vertraulich

DER KRISTALL

NUMMER IM KRISTALLBUCH	KRISTALLMEISTER
K-4412	

Tintensplitter · Fund in einem Tintenfass aus einem Archiv in Uppsala
Tiefblau, fast schwarz, er färbt die Finger nicht, obwohl man es erwartet. Er flüstert in Handschrift, sagen die, die ihn getragen haben.

☐ Kristallsplitter ☐ Klarer Kristall ☐ Resonanzkristall
☐ Anatolischer Splitter ☐ Andenkristall ☐ Klosterstein ☐ Nordlichtstein
☐ Rissfund

Zustand: ☐ klar ☐ trüb ☐ erschöpft Risse ☐☐☐

MAGIE-ENERGIE

CH + WE + IN · Kosten 1 / 2 / 3 / 5 / 8

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FLÜSTERN

+1 je Knoten der Mitte, +1 je Nexus- oder Nordlichtstein über eine Nacht. W6 bei Mitte, Überziehen oder Patzer: gleich oder kleiner, und der Stein antwortet.

0	1	2	3	4	5	6
○	○	○	○	○	○	○

ZAUBERBUCH

ZAUBER	STUFE	ME	WIRKUNG
Lichtblitz	Trick	1	
Magische Flamme	Trick	1	
Unsichtbare Hand	Trick	1	
Zitternde Hand	Trick	1	
Magische Rüstung	Minor	3	
Flammenstrahl	Minor	3	

DAS SIEGEL

sechs Sektoren, fünf Kreise, von außen nach innen

SEKTOR	KREIS 1	KREIS 2	KREIS 3	KREIS 4	KREIS 5
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐

DIE MITTE

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐		Fremde Zunge	
☐		Ohr des Steins	
☐		Siegelbruch	

FREMDE KREISE

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

Die Mitte ist mächtig und teuer: jeder Knoten der Mitte erhöht das Flüstern um 1.

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

DATUM	AKTE ODER MISSION	EP	AUSGEGEBEN FÜR	RANG

Kapitel IV.
DAS HAUS AM STAUSEE

NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG

Ab hier steht, was wirklich geschah. Wer einen Agenten spielt, blättert weiter zum Anhang.

Das Haus am Stausee

Eine Graue Akte für den Einstieg. Für drei bis vier Kadetten, eine lange Sitzung. Ursprung: die Toten, mit einem roten Hering bei den Menschen und einer Spur zur Stimme. Das Szenario zeigt die Grundlagen des Spiels: Briefing, Ermittlung mit Knoten und drei Hinweisen pro Schlussfolgerung, eine Nacht im Haus, eine Konfrontation, die Wissen belohnt, und ein Nachspiel mit einem offenen Faden.

Worum es geht

Am Ufer eines Stausees im Harz steht eine alte Villa, die „Seehaus“ genannt wird. 1959 wurde das Tal geflutet, und das Dorf darunter verschwand im Wasser. Die Villa lag am Rand und blieb stehen. Seit drei Wochen gehört sie einem Makler aus Hannover, der sie als Ferienhaus vermietet. Die ersten Gäste sind nach einer Nacht abgereist, die zweiten nach zwei. Die dritten, eine Familie mit zwei Kindern, sind nicht abgereist. Seit vier Tagen hat niemand sie gesehen, das Auto steht vor der Tür, und der Makler hat die Polizei nicht gerufen, weil er keinen Ärger will.

Was wirklich geschah

In der Villa wohnte bis 1959 die Lehrerin des gefluteten Dorfes, Martha Kellner. Sie weigerte sich, ihr Haus zu verlassen, weil sie auf ihren Sohn wartete, der 1945 aus dem Krieg nicht heimgekommen war. Sie starb im Winter nach der Flutung am Fenster, mit Blick auf das Wasser, unter dem ihr Dorf lag. Sie ist eine Wartende (Bedrohungsatlas). Solange niemand im Haus wohnte, schlief sie. Die Familie hat sie geweckt: Der Sohn der Familie heißt Paul, wie ihr Sohn, und er ist zwölf, so alt wie ihr Sohn war, als sie ihn zuletzt sah.

Die Familie lebt. Martha hält sie im Haus, das für sie jetzt ein Jahr 1959 ist: gedeckte Tische, ein Ofen, der brennt, eine Uhr, die stimmt. Die Eltern sind verwirrt und schwach, die Kinder spielen. Martha will Paul nicht gehen lassen, und die anderen hält sie fest, damit er bleibt.

Der rote Hering: Der Makler hat die Villa billig von einer Erbengemeinschaft gekauft und das verschwiegen, was im Grundbuch steht: dass seit 1960 niemand dort länger als eine Woche gewohnt hat. Er ist ein Betrüger, aber kein Mörder.

Die Spur zur Stimme: Im Seegrund, unter dem gefluteten Dorf, liegt ein Kristall, der die Wartende stärker gemacht hat, als ein Toter sonst ist. Die Zelle kann ihn finden, muss es aber nicht.

Briefing

Der Führungsoffizier übergibt eine dünne Akte in einem grauen Umschlag.

„Ein Makler aus Hannover hat bei einer Versicherung angerufen und gefragt, ob sein Vertrag auch zahlt, wenn Gäste in einem Ferienhaus verschwinden. Die Versicherung gehört einer Stiftung, die uns gehört. Vier Menschen, darunter zwei Kinder, seit vier Tagen nicht gesehen. Das Auto steht vor der Tür. Die Polizei weiß nichts. Findet heraus, was los ist, bevor sie es erfährt.“

Führungsoffizier

Was die Akte enthält: Adresse der Villa, Name des Maklers (Jens Harder), Namen der Familie (Andreas und Mirja Wolter, Kinder Paul, 12, und Ella, 8), ein Foto des Hauses aus einem Onlineinserat. Spesen: 2.000 €.

Anfordern: Häufiges ohne Wartezeit. Ein EMF-Detektor und Salz sind sinnvoll, der Führungsoffizier sagt das nicht.

Die Knoten

Die Ermittlung hat fünf Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen. Von jedem führen Hinweise zu anderen, und mindestens drei zum Haus.

Knoten 1: Der Makler

Jens Harder, Mitte vierzig, teure Uhr, Büro in Hannover. Er ist nervös und will vor allem, dass nichts in die Zeitung kommt.

Er gibt zu, dass die ersten beiden Gäste früh abgereist sind. Beide beschwerten sich über Kälte und darüber, dass „jemand am Fenster stand". Er hat das Haus von einer Erbengemeinschaft gekauft, die er als „froh, es loszuwerden" beschreibt.

- **Hinweis:** In seinen Unterlagen steht die Beschwerde der zweiten Gäste: „Die Kinder haben nachts mit jemandem geredet, der nicht da war." (führt zum Haus)
- **Hinweis:** Das Kaufangebot nennt die Vorbesitzerin: „Erbengemeinschaft Kellner". (führt zum Archiv)

Wer ihn mit einer Probe auf Menschenkenntnis gegen Machbar (2) liest, etwa Echo oder Raven, merkt, dass er etwas verschweigt: dass im Grundbuch ein Vermerk steht. Er ist der rote Hering. Wer ihn für den Täter hält, verliert Zeit.

Knoten 2: Die ersten Gäste

Ein Paar aus Braunschweig, telefonisch erreichbar. Sie wollen nicht darüber reden, tun es aber, wenn man freundlich ist.

Die Frau hat nachts eine alte Frau am Fenster des Wohnzimmers gesehen, die aufs Wasser schaute. Als sie das Licht anmachte, war niemand da.

- **Hinweis:** Der Mann erzählt, im Wohnzimmer habe morgens der Tisch gedeckt gewesen, für drei, mit altem Geschirr, das sie nie aus dem Schrank genommen hatten. (führt zum Haus, Ursprung Tote)
- **Hinweis:** Sie haben ein Handyfoto vom Fenster. Wer das Foto genau ansieht, Wahrnehmung gegen Machbar (2), entdeckt im Glas eine Spiegelung, die kein Möbelstück ist. Ravens Geistersichtung gibt hier 2 Bonuswürfel. (Ursprung Tote)

Knoten 3: Das Dorf am See

Ein kleiner Ort oberhalb des Stausees, ein Gasthof, eine Kirche, alte Leute.

Die Wirtin weiß, dass das Seehaus früher der Lehrerin gehörte. „Die alte Kellner. Hat bis zuletzt am Fenster gesessen. Hat auf ihren Jungen gewartet."

- **Hinweis:** Der alte Küster zeigt eine Gedenktafel für die Gefallenen des Krieges. Darauf steht „Paul Kellner, vermisst 1945, 12 Jahre". (verbindet mit dem Sohn der Familie Wolter)
- **Hinweis:** Bei Niedrigwasser hört man vom See eine Kirchenglocke. Ein Thaumaturg hört am Ufer ein leises Flüstern aus dem Wasser, wie in der Nähe jedes Nexus-Kristalls. (Spur zur Stimme, optional)

Knoten 4: Das Archiv

Das Kreisarchiv oder das Kirchenbuch der gefluteten Gemeinde. Wer Geschichte oder Akademisches Wissen mitbringt, wie Folio, findet hier schnell, was er sucht.

- **Hinweis:** Ein Zeitungsartikel von 1960: „Lehrerin tot im Seehaus aufgefunden. Sie saß am Fenster." Der Artikel nennt den Todestag: 21. Dezember 1959.
- **Hinweis:** Ein Brief von Martha Kellner an das Rote Kreuz, 1958, mit der Bitte, nach ihrem Sohn zu suchen. Die Antwort kam 1961, nach ihrem Tod: Paul Kellner hatte den Krieg überlebt und war in einem Waisenhaus in Thüringen aufgewachsen. Er starb 1990. Er hat nie gewusst, dass seine Mutter nach ihm suchte. (der Schlüssel zur Lösung)
- **Hinweis:** Das Grundbuch vermerkt, dass seit 1960 kein Bewohner länger als eine Woche im Haus blieb. (bestätigt den Ursprung, entlastet den Makler)

Knoten 5: Das Haus

Die Villa selbst. Draußen ist es März, drinnen riecht es nach Ofenrauch und Bratäpfeln. Das Auto der Familie steht vor der Tür, mit Reif auf der Scheibe, obwohl es nicht friert.

Die Tür ist offen. Im Flur steht ein Kalender vom Dezember 1959.

Die Familie ist da. Die Eltern sitzen im Wohnzimmer, blass und langsam, und sagen, sie seien gerade erst angekommen. Ella spielt mit einer alten Puppe. Paul sitzt

am Fenster, neben einem leeren Stuhl, und sagt, die Frau sei nett, sie erzähle ihm vom Dorf unter dem Wasser.

- **Hinweis:** Die Kalte Stelle, ein EMF-Detektor oder ein Telepath bestätigen: Hier ist etwas, und es ist ein Toter, kein Wesen aus einem Riss.

Die Nacht

Wer bis zum Abend im Haus bleibt, erlebt die Wartende. Die Türen schließen sich, die Fenster zeigen nur Wasser, und am Fenster sitzt eine alte Frau in einer Strickjacke und wartet. Sie ist freundlich zu Paul und eisig zu allen anderen. Wer sie zum ersten Mal sieht, legt eine Grauen-Probe gegen Grauenhaft (3) ab.

```
MARTHA KELLNER, DIE WARTENDE
Werte wie „Die Wartende“ im Bedrohungsatlas,
mit diesen Änderungen:
Sie hält nur vier Spuke um sich: frühere
Gäste, die das Haus nie wieder verlassen
haben, verwirrt und harmlos, solange niemand
Paul wegbringen will.
Ihr Angriff trifft nur Erwachsene. Kinder
schützt sie.
Wer versucht, Paul aus dem Haus zu bringen,
erlebt den Ort als Gegner. Wer mit ihr redet,
wird angehört.
Ein Kristall im Seegrund macht sie stärker.
Wird er gefunden und in Beryllium verpackt,
würfeln alle ihre Angriffe mit −2 Würfeln.
```

Die Lösung

Die Wartende endet, wenn sie bekommt, worauf sie wartet. Es gibt mehrere Wege:

- **Die Wahrheit.** Die Zelle bringt ihr den Brief des Roten Kreuzes und sagt ihr, dass ihr Sohn lebte, dass er ein Leben hatte, und dass er 1990 gestorben ist. Eine Probe auf Überzeugen oder Menschenkenntnis gegen Machbar (2), leichter, wenn die Zelle den Brief vorliest. Martha weint, sieht ein letztes Mal aufs Wasser, und ist fort. Die Uhr bleibt stehen, der Ofen erlischt, die Familie erwacht.
- **Paul spricht.** Ein Charakter kann Paul überzeugen, Martha zu sagen, dass er nicht ihr Sohn ist, aber dass er sie nicht vergessen wird. Das rührt sie und schwächt sie. Danach helfen Salz und Licht.
- **Gewalt.** Salz, Licht und ein Paranormal Detective können sie Runde um Runde zurückdrängen, bis die Familie hinaus ist. Martha kommt zurück, in der nächsten Nacht, und das Haus bleibt eine Falle. Die Akte gilt als erledigt, aber nicht gelöst.
- **Der Kristall.** Wer den Kristall im See findet und hebt, schwächt sie. Wer ihn zerstört, macht sie wieder zu einem schwachen Spuk. Aber der Kristall ist eine Spur zur Stimme, und das Kollegium wird wissen wollen, wie er dorthin kam.

Nachspiel

- **Die Familie** erinnert sich an einen Kurzurlaub mit schlechtem Wetter. Ein Agent kann das festigen. Paul erinnert sich an die Frau am Fenster. Er wird es nicht vergessen.
- **Der Makler** kann angezeigt, erpresst oder in Ruhe gelassen werden. Er wird das Haus verkaufen, an wen, bestimmt die Spielleitung.
- **Der Schleier:** Keine Presse, keine Polizei, wenn die Zelle schnell war. Vertrauen +1.
- **EP:** Graue Akte, Grundwert 4 EP. Dazu +1 EP, wenn die Familie lebend aus dem Haus kommt, höchstens +1 EP persönlicher Bonus, etwa für die Lösung mit der Wahrheit, und +1 EP, wenn die Zelle den Kristall im Seegrund findet (ein Faden).
- **Was bleibt:** Martha Kellners Strickjacke, die im Hort bleibt und warm ist, wenn man sie anzieht (ein Artefakt mit Gefahr eines Totenkopfs, nach Wunsch der Spielleitung). Und wenn die Zelle den Kristall gefunden hat: Das Kollegium trägt ihn ins Kristallbuch ein. Unter „Fundort“ steht ein Kürzel.

Der offene Faden: Im Seegrund, neben dem Kristall, liegt die Glocke der versunkenen Kirche. Ein Taucher des Horts, der den Kristall holt, meldet, dass jemand die Glocke vor Kurzem geläutet haben muss. Der Schlamm um den Klöppel ist weggespült. Die Kirchenglocke, die man bei Niedrigwasser hört, schlägt jede Nacht um 22:10 Uhr.

ANHANG
WIE ES WEITERGEHT

Wie es weitergeht

Der Einsatz ist beendet. Die Akte kann geschlossen werden. Was aus diesem Abend wird, liegt bei der Gruppe. Das Material dafür ist vorhanden.

Das Grundregelwerk ist kostenlos. Es enthält das vollständige Würfelsystem, die Charaktererschaffung in neun Schritten, sechs Klassen mit dreißig Subklassen, 63 Fertigkeiten, Psi-Kräfte, Zauber, Ausrüstung und die Regeln für den Aufstieg. Wer das System vollständig nutzen will, findet dort alles Notwendige. Die Datei steht unter odin-rpg.pages.dev bereit.

Für die Erschaffung weiterer Charaktere gibt es einen Generator im Netz. Er führt Frage für Frage durch die neun Schritte und gibt am Ende einen fertigen Charakterbogen im Design der Personalakte aus. Das Ergebnis kann gespeichert oder ausgedruckt werden. Der Generator eignet sich für neue Spieler und für die schnelle Vorbereitung von Ersatzcharakteren.

Wer tiefer einsteigen will, findet sechs Klassenbücher, das Ausrüstungsbuch Arsenal, ein Spielleiterbuch und die Kampagne „Die Tür“. Ihre erste Mission ist genau dieser Einsatz, mit einer Ergänzung im Nachspiel. Wer den Schnellstart gespielt hat, steigt mit Mission 2 ein. Was die Zelle mit Martha Kellner und dem Kristall getan hat, zählt dann für die Kampagne, und die Messingkapsel an der Glocke schickt der Taucher des Horts eine Woche später.

Für die Spielleitung gibt es einen kurzen Weg, aus diesem Abend eine eigene Graue Akte zu machen. Der Anlass steht fest: Der Einsatz, den die Gruppe gespielt hat. Der Ort ist die Villa am Stausee. Der Ursprung ist das, was die Gruppe dort vorgefunden hat. Daraus entstehen drei Hinweise je Knoten. Jeder Hinweis führt zu einem neuen Ort, einer neuen Person oder einem neuen Ereignis. Die Knoten verbinden sich zu einem Netz. Die Akte wächst mit jedem Einsatz. Was als Schnellstart begann, wird zur laufenden Kampagne. Die Regeln dafür stehen im Spielleiterbuch. Der Rest ist Spiel.

Charakterbogen und Handouts

Hinter diesem Abschnitt liegt ein leerer Charakterbogen zum Kopieren, dahinter zwei Handouts zum Ausdrucken: der Zeitungsartikel von 1960 und der Brief des Roten Kreuzes von 1961. Die Spielleitung gibt sie aus, wenn die Zelle im Archiv danach sucht, nicht vorher. Auf festerem Papier gedruckt wirken sie am besten. Die vollständige Sammlung aller Handouts der Kampagne steht als eigenes Heft bereit.

Anhang C: Charakterbogen

Kopieren für den persönlichen Gebrauch erlaubt.

Name	Codename	Klasse	Subklasse	Rang

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

Lebenspunkte	Belastbarkeit	Belastung	Initiative	Verteidigung	Rüstung	PSI / ME

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

Waffe	Schaden	Reichweite	Magazin	Eigenschaften

Spezialfähigkeiten der Subklasse

Psi-Kräfte oder Zauber	Kosten	Probe

Ausrüstung

Hintergrund und Antrieb

Traumata	Erfahrungspunkte (gesamt / frei)

HARZER KREISBOTE DONNERSTAG, 7. JANUAR 1960 · SEITE 3

Lehrerin tot im Seehaus aufgefunden

Fräulein Kellner wartete bis zuletzt auf ihren Sohn

Das Seehaus am neuen Stausee. Aufn.: Kreisbote

Altenau. Die frühere Lehrerin der Gemeinde Unterau, Fräulein Martha Kellner, ist am Montag von einem Postboten tot in ihrem Haus am Ufer des neuen Stausees aufgefunden worden. Nach Angaben des Arztes ist sie bereits um den 21. Dezember verstorben. Sie saß in einem Lehnstuhl am Fenster des Wohnzimmers, mit Blick auf das Wasser.

Fräulein Kellner, 58, hatte sich im vergangenen Jahr als Einzige geweigert, ihr Haus vor der Flutung des Tals zu verlassen. Da das sogenannte Seehaus oberhalb der späteren Wasserlinie lag, durfte sie bleiben. Nachbarn aus dem neuen Ort berichten, sie habe in den letzten Monaten kaum noch das Haus verlassen und „auf jemanden gewartet".

Fräulein Kellner hatte nach dem Krieg jahrelang nach ihrem Sohn Paul gesucht, der seit dem Frühjahr 1945 als vermißt gilt. Er war damals zwölf Jahre alt. Die Beerdigung findet am Samstag auf dem neuen Friedhof statt. Der Pfarrer bittet die früheren Schüler von Fräulein Kellner um zahlreiches Erscheinen.

Wie der Postbote berichtet, war im Haus der Tisch für zwei Personen gedeckt, und im Ofen brannte noch Feuer.

DEUTSCHES ROTES KREUZ
SUCHDIENST · HAMBURG

Hamburg, den 14. März 1961

Fräulein
Martha Kellner
Seehaus
Unterau über Altenau (Harz)

Betr.: Ihre Suchanfrage vom 2. September 1958,
Kellner, Paul, geb. 1933

Sehr geehrtes Fräulein Kellner,

wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, daß unsere Nachforschungen erfolgreich waren. Ihr Sohn Paul Kellner lebt. Er wurde im April 1945 in ein Kinderheim bei Gera (Thüringen) aufgenommen und lebt heute als Schlosser in Jena. Er ist verheiratet.

Aufgrund der Lage in der sowjetischen Besatzungszone war eine frühere Benachrichtigung leider nicht möglich. Herr Kellner wurde über Ihre Suche noch nicht informiert. Bitte teilen Sie uns mit, ob wir den Kontakt herstellen sollen.

Mit freundlichen Grüßen

i. A.

ZU DEN NACHLASSAKTEN DER GEMEINDE
POSTAMT ALTENAU (HARZ)
20. MRZ. 1961

Brinkmann

Hertha Brinkmann

Empfängerin verstorben. P.

Impressum

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

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