O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

ZUFALLSAKTEN

TABELLEN FÜR DIE SPIELLEITUNG

von David Ger

Inhalt

Einführung **3**
Zufallsakten 4
Kapitel I: Akten **6**
Kapitel II: Orte **15**
Kapitel III: Leute **23**
Kapitel IV: Das Unerklärliche **32**
Kapitel V: Hinweise und Funde **44**
Kapitel VI: Zwischen den Akten **52**
Kapitel VII: Grauen am Tisch **59**

Einführung
ZUFALLSAKTEN

Zufallsakten

Wozu dieser Band dient

Dieser Band ist ein Werkzeug für die Spielleitung. Er greift immer dann, wenn die Zelle abbiegt, wenn eine Akte fehlt oder wenn ein Name gebraucht wird, für den keine Vorbereitung existiert. Die Tabellen liefern Akten, Orte, Leute, Hinweise und Ereignisse, die sofort am Tisch verwendbar sind. Sie sind keine Kampagne und kein Abenteuerband. Sie sind ein Vorrat an Einfällen.

Der Band ergänzt den Abschnitt „Eine Akte in zehn Minuten“ im Kapitel „Akten bauen“ des Spielleiterbuchs. Er ersetzt ihn nicht. Wer eine vollständige Mission mit Briefing, Ermittlung, Eskalation, Konfrontation und Nachspiel braucht, nimmt weiterhin das Spielleiterbuch. Wer mitten in der Sitzung einen Friedhofswärter, einen unerwarteten Brief oder einen Ort braucht, an dem die nächste Spur liegt, nimmt diesen Band.

Die Einträge sind konkret. Sie nennen Namen, Daten, Gegenstände und Widersprüche. Sie sind so geschrieben, dass ein einzelner Wurf genügt, um eine Szene in Gang zu setzen. Die Spielleitung muss nichts mehr erfinden. Sie muss nur noch entscheiden, was davon wahr ist.

Wie man würfelt

Der Band verwendet drei Würfe: den W6, den W12 und den W66. Alle drei wirft man mit sechsseitigen Würfeln, wie überall in O.D.I.N. Den W12 kennt die Spielleitung aus den Tabellen des Spielleiterbuchs.

Der **W6** ist ein einzelner Würfel. Er wird für kurze Tabellen mit sechs Einträgen verwendet.

Der **W12** wird für längere Tabellen mit zwölf Zeilen verwendet. Würfle zwei W6. Der erste gibt die Zeile, der zweite die Hälfte: Bei 1 bis 3 gilt die Zeile 1 bis 6, bei 4 bis 6 die Zeile 7 bis 12.

Der **W66** ist ein Wurf mit zwei W6 verschiedener Farbe. Der erste Würfel wird als Zehnerstelle gelesen, der zweite als Einerstelle. So entstehen die sechsunddreißig Zeilen 11, 12, 13, 14, 15, 16, 21, 22 und so weiter bis 66. Es gibt keine Ergebnisse mit 0, 7, 8 oder 9. Die Spielleitung legt vor dem Wurf fest, welcher Würfel die Zehnerstelle ist, oder nutzt zwei Würfel, deren Farben das eindeutig machen.

Würfel	Ergebnisse	Wofür
W6	1 bis 6	Kurze Tabellen, schnelle Entscheidungen
W12	1 bis 12	Längere Tabellen, mehr Auswahl
W66	11 bis 66	Große Tabellen mit sechsunddreißig Einträgen

Würfeln oder wählen

Die Tabellen sind zuerst Listen zum Aussuchen. Die Spielleitung darf jeden Eintrag direkt wählen, wenn er zur Lage passt. Der Würfel ist ein Vorschlag, kein Befehl.

Wenn ein gewürfelter Eintrag nicht passt, gibt es drei Wege. Erstens: zwei Ergebnisse würfeln und das bessere nehmen. Zweitens: den nächstpassenden Eintrag oberhalb oder unterhalb des Ergebnisses verwenden. Drittens: den Eintrag überspringen und selbst entscheiden. Keiner dieser Wege ist falsch.

Die Spielleitung sollte nur nicht am Tisch lange suchen. Besser ein brauchbarer Eintrag sofort als ein perfekter nach drei Minuten Blättern.

Tabellen verbinden

Ein einzelnes Ergebnis ist selten eine ganze Szene. Die Stärke des Bandes liegt darin, Ergebnisse aus verschiedenen Kapiteln zu verbinden und als Fragen zu lesen. Ein gewürfelter Ort beantwortet die Frage, wo etwas geschieht. Eine gewürfelte Person beantwortet, wer dort ist. Ein gewürfelter Hinweis beantwortet, was die Zelle findet. Zusammen ergeben sie eine Lage.

Beispiel: Die Spielleitung braucht eine Begegnung während einer Ermittlung. Sie würfelt in Kapitel I einen Anlass und erhält 63: „In einem Hotel in den Bergen fehlt im Gästebuch eine Seite, und der Kleberand ist noch feucht.“ In Kapitel II würfelt sie einen Schauplatz in der Stadt und erhält 64: „Ein Theater, dessen Souffleurkasten auch nach der Vorstellung besetzt ist.“ In Kapitel III würfelt sie einen Beruf und erhält 63: „Rezeptionistin eines kleinen Hotels, die Gäste ohne Gepäck kennt und ihre Namen nicht ins Buch schreibt.“ Daraus wird: Die Rezeptionistin hat die Seite aus dem Gästebuch gerissen, um einen Gast zu schützen, der jeden Abend ins Theater des Ortes geht und nach der Vorstellung nicht wieder herauskommt. Sie spricht mit der Zelle nur, wenn niemand zuhört. Sie hat Angst, aber nicht vor der Zelle.

Die Spielleitung muss die Verbindung nicht vorher kennen. Sie würfelt, liest die Ergebnisse und stellt die

Frage: Was hat das eine mit dem anderen zu tun? Die Antwort ist die Szene.

Was schon verbraucht ist

Die Spielleitung sollte benutzte Einträge abhaken. So wiederholt sich eine Kampagne nicht, und der Band bleibt ein Vorrat. Eine Tabelle mit sechsunddreißig Einträgen hält lange, aber nicht ewig.

Wiederholt sich ein Eintrag trotzdem, wird er umgedeutet. Derselbe Ort kann beim zweiten Mal ein anderer sein: das zweite Archiv, der andere Flügel, derselbe Raum zwanzig Jahre später. Derselbe Name kann ein anderer Mensch sein: ein Verwandter, ein Nachahmer, ein Zufall, der keiner ist. Die Wiederholung ist kein Fehler. Sie ist ein Muster, und Muster sind in O.D.I.N. selten gut.

> **REGEL: DER WÜRFEL SCHLÄGT VOR, DIE SPIELLEITUNG ENTSCHEIDET**
>
> Der Würfel liefert einen Eintrag. Die Spielleitung liest ihn und entscheidet, ob er passt, wie er passt und was er in der Lage bedeutet.
>
> Kein Würfelergebnis zwingt die Spielleitung, den Kanon zu brechen oder eine Szene unsinnig zu machen.
>
> Der Würfel ist ein Werkzeug, kein Mitspieler.

Aufbau des Bandes

Der Band ist in sieben Kapitel gegliedert. Jedes Kapitel sammelt Tabellen zu einem Thema. Die Kapitel bauen nicht aufeinander auf. Sie sind so angeordnet, dass die Spielleitung während einer Sitzung schnell findet, was sie braucht.

Kapitel	Was es liefert
I Akten	Anlässe, Aufträge, Wendungen und Aktenfarben für Missionen
II Orte	Schauplätze, Räume, Wege und Besonderheiten vor Ort
III Leute	Zeugen, Gegner, Verbündete und Menschen am Rand
IV Das Unerklärliche	Phänomene, Spuren, Ursprünge und Begegnungen
V Hinweise und Funde	Was die Zelle entdeckt, liest, hört oder sicherstellt
VI Zwischen den Akten	Ereignisse, Gerüchte und Entwicklungen zwischen den Missionen
VII Grauen am Tisch	Stimmungen, Bilder und Folgen für die Agenten

Die Kapitel I bis V begleiten eine laufende Mission. Kapitel VI füllt die Zwischenzeit. Kapitel VII hilft, wenn eine Szene mehr Gewicht braucht, als die Regeln allein erzeugen. Zusammen decken sie den Alltag einer Spielleitung ab: vor der Sitzung, während der Sitzung und in den Wochen, die zwischen zwei Akten liegen.

Kapitel I.
AKTEN

Akten

Eine Zufallsakte ist kein Ersatz für eine vorbereitete Mission. Sie ist ein Werkzeug für Abende, an denen die Zelle schneller ist als die Vorbereitung, oder für Führungsoffiziere, die eine Akte brauchen, die sie selbst noch nicht durchschaut haben. Die folgenden Tabellen erzeugen in zehn Würfen das Gerüst einer Weißen, Grauen oder Roten Akte: Meldung, Farbe, Anlass, Region, Schauplatz, Ursprung, die verborgene Wahrheit, Komplikation, Zeitdruck und Wendung. Was daraus wird, entscheidet die Spielleitung.

„Die besten Akten sind die, bei denen ich beim Briefing genauso wenig weiß wie die Zelle. Das passiert öfter, als der Rat glaubt."
Führungsoffizier, Hort-9

Die Akte in zehn Würfen

Die Spielleitung wirft der Reihe nach auf die folgenden Tabellen. Jeder Wurf beantwortet eine Frage. Am Ende steht das Gerüst einer Akte, das nur noch mit Namen, Orten und einem Knotenplan gefüllt werden muss.

Wurf	Tabelle	Frage
1	Wie die Meldung kommt	Wie erfährt O.D.I.N. von dem Vorfall?
2	Aktenfarbe	Mit welcher Farbe beginnt die Akte?
3	Anlass	Was ist geschehen oder geschieht gerade?
4	Region (Kapitel II)	Wo auf der Welt spielt die Akte?
5	Schauplatz (Kapitel II)	An welchem konkreten Ort beginnt die Ermittlung?
6	Ursprung	Welcher Ursprung steckt dahinter?
7	Was wirklich dahintersteckt	Welche konkrete Bedrohung oder Wahrheit verbirgt sich?
8	Komplikation	Was macht die Lage schwieriger als erwartet?
9	Zeitdruck	Warum kann die Zelle nicht in Ruhe ermitteln?
10	Wendung	Was verändert die Lage im letzten Drittel der Mission?

Aus den Würfen 3 bis 7 baut die Spielleitung den Kern der Akte. Die Würfe 8 bis 10 sind die Störungen, die aus einem geraden Weg ein Netz machen. Danach zeichnet die Spielleitung vier bis sechs Knoten nach der Regel im Spielleiterbuch und verbindet jeden Knoten mit mindestens zwei anderen. Die Konfrontation ist der letzte Knoten, und mindestens drei Pfeile führen zu ihr.

Wie die Meldung kommt

Die Spielleitung wirft einen W12, wenn die Zelle im Briefing sitzt und der Führungsoffizier die Akte aufschlägt. Der Wurf bestimmt, was auf dem Tisch liegt und wie viel O.D.I.N. bereits weiß.

W12	Quelle	Was auf dem Tisch des Führungsoffiziers liegt
1	Polizeifunk	Ein abgefangener Einsatzbericht, unvollständig und voller interner Kürzel. Die Polizei hält den Vorfall für einen Unfall oder ein Verbrechen, nicht für einen Fall für O.D.I.N.
2	Ein Beobachter	Ein lokaler Kontakt hat gemeldet, dass etwas nicht stimmt. Der Bericht ist kurz, präzise und enthält eine Adresse, aber keine Erklärung.
3	Registratur-Anfrage	Ein Investigator hat bei der Registratur in Stockholm eine alte Akte angefordert. Der Name darin taucht jetzt in einer Vermisstenmeldung auf.
4	Anruf eines Kontakts	Ein Kontakt ruft direkt beim Führungsoffizier an, nicht über den toten Briefkasten. Er klingt nervös und will sich nicht am Telefon erklären.
5	Zeitungsnotiz	Eine kleine Meldung, die kein anderer Dienst beachtet hat. Ein Kollege aus der Analyse hat sie eingekreist und mit einem Fragezeichen versehen.
6	Anomalie in Instrumenten	Ein Messgerät des Instituts hat ausgeschlagen: Ozonsonde, Kristalldetektor oder Frequenzfinder. Die Werte sind eindeutig, die Quelle nicht.
7	Ein Psion hört etwas	Ein Psion im Hort meldet, dass er beim Training Stimmen gehört hat, die nicht von den anderen Agenten stammten. Er kann die Richtung angeben, sonst nichts.
8	Ein Kristall reagiert	Ein Kristall im Archiv ist warm geworden, ohne dass jemand ihn berührt hat. Der Archivverwalter hat den Führungsoffizier sofort verständigt.
9	Rote Akte eines anderen Horts	Ein anderer Hort hat eine Rote Akte ausgelöst, aber die zuständige Zelle ist nicht erreichbar. Die Akte wird weitergereicht, mit allen Lücken.

W12	Quelle	Was auf dem Tisch des Führungsoffiziers liegt
10	Anonyme Nachricht	Ein Umschlag ohne Absender lag im toten Briefkasten. Darin: ein Zeitungsausschnitt, ein Schlüssel und eine Warnung, die O.D.I.N. nicht ignorieren kann.
11	Grenzübergreifende Meldung	Ein Partnerdienst meldet einen Vorfall, der eigentlich in seinen Zuständigkeitsbereich fällt, aber Muster zeigt, die O.D.I.N. kennt. Der Dienst bittet um Hilfe, offiziell.
12	Ein Agent taucht wieder auf	Ein Agent, der seit Jahren als vermisst galt, steht vor dem Tor eines Horts. Er spricht nicht, aber in seiner Jackentasche steckt eine Notiz mit einem Ort.

Die Aktenfarbe

Die Farbe bestimmt den Ton des Briefings und die Erwartungen der Zelle. Die Spielleitung wirft einen W6, wenn der Führungsoffizier die Akte öffnet. Schwarze Akten werden nie ausgewürfelt. Sie kommen vom Rat oder entstehen im Spiel.

W6	Farbe	Was das bedeutet
1	Weiße Akte	Beobachtung. Die Zelle soll hinfahren, hinschauen und berichten. Ein ruhiger Einstieg, der in eine Graue Akte kippen kann.
2	Weiße Akte	Beobachtung mit Ausbildungsauftrag. Ein Kadett ist dabei, und der Führungsoffizier erwartet einen Lehrbericht.
3	Graue Akte	Ermittlung. Es gibt Hinweise auf Übernatürliches, aber keine Gewissheit. Die Zelle soll den Ursprung feststellen.
4	Graue Akte	Ermittlung mit offener Vorgeschichte. Eine alte Akte derselben Region ist nie geschlossen worden. Der Führungsoffizier legt sie dazu.
5	Rote Akte	Sofortiges Eingreifen. Menschen sind in Gefahr, und die Zelle rückt innerhalb von Stunden aus. Das Briefing ist kurz.
6	Graue Akte, die rot wird	Der Führungsoffizier stuft die Akte als grau ein, aber im Laufe des Briefings erreicht ihn eine neue Meldung. Die Akte wird vor den Augen der Zelle rot.

Der Anlass

Die Spielleitung wirft zwei Würfel und liest das Ergebnis als W66: Der erste Würfel ist die Zehnerstelle, der zweite die Einerstelle. Eine 3 und eine 5 ergeben 35. Die Tabelle liefert den Vorfall, mit dem alles beginnt. Sie ist konkret und verzichtet auf die zwölf Standardanlässe aus dem Spielleiterbuch.

W66	Anlass
11	Ein Kind malt jede Nacht dasselbe Haus, das es nie gesehen hat. Die Mutter findet die Zeichnungen unter dem Bett.
12	In einer Kleinstadt bleiben an einem Dienstag um 14 Uhr alle Uhren stehen, auch die Funkuhren, und laufen eine Stunde später von selbst weiter.
13	Ein Landwirt findet auf seinem Feld ein totes Reh, dem nichts fehlt. Es liegt mitten in einem Kreis aus plattgedrücktem Gras.
14	Eine Überwachungskamera in einem Parkhaus nimmt um 3 Uhr eine Person auf, die durch eine Wand geht.
15	In einem Pflegeheim beschreiben drei Bewohner unabhängig voneinander eine Fernsehsendung, die nie ausgestrahlt wurde.
16	Ein Binnenschiffer meldet, dass sein Schiff auf dem Kanal eine Stunde lang gegen die Strömung gefahren ist, ohne dass der Motor lief.
21	In einer Universitätsbibliothek fallen sämtliche Bücher aus einem Regal, dessen Signaturen alle mit demselben Jahr beginnen.
22	Ein Sportlehrer findet auf dem Schulhof einen Kreis aus Salz, der nicht vom Regen weggespült wird.
23	Eine Drohne über einem Industriegebiet filmt ein Gebäude, das auf keiner Karte verzeichnet ist.
24	In einem Dorf in den Alpen läuten die Kirchenglocken nachts, obwohl niemand im Turm ist.
25	Ein Programmierer entdeckt in einer Wetter-App Daten, die aus der Zukunft stammen, und postet sie in einem Forum.
26	In einer Jugendherberge melden drei Gäste unabhängig voneinander denselben Traum: ein Keller, ein Tisch, ein Stuhl, ein leerer Teller.
31	Ein Museum meldet, dass eine Vitrine von innen beschlagen ist, obwohl sie seit Wochen nicht geöffnet wurde.
32	Ein Zahnarzt findet im Röntgenbild eines Patienten einen Schatten, der aussieht wie eine Schrift.
33	In einem Hochhaus bleiben alle Aufzüge im selben Stockwerk stehen, und die Türen öffnen sich, obwohl niemand gerufen hat.
34	Ein Jäger findet im Wald eine Lichtung, die er seit dreißig Jahren kennt, aber sie liegt plötzlich auf der falschen Seite des Weges.
35	Ein Pfandleiher kauft eine Taschenuhr, die beim Öffnen immer dieselbe Zeit zeigt, egal wie man sie stellt.
36	In einem Krankenhaus wachen fünf Patienten zur selben Minute auf und fragen nach einer Person, die es nicht gibt.

W66	Anlass
41	Ein Bauarbeiter gräbt auf einer Baustelle eine Tür aus, die waagerecht im Boden liegt und von unten warm ist.
42	In einer Kirche fällt das Ewige Licht aus, und auf dem Altar liegt am Morgen ein Fisch, der noch zappelt.
43	Ein Busfahrer meldet, dass seine Linie durch eine Straße führt, die gestern noch nicht da war.
44	In einem Archiv stürzt ein Regal ein, und dahinter kommt ein Raum zum Vorschein, der in keinem Plan steht.
45	Ein Taucher findet im Baggersee ein Auto mit offener Fahrertür und einem Kindersitz, der noch warm ist.
46	In einem Labor fällt ein Reagenzglas um, und die Flüssigkeit bildet auf dem Boden ein perfektes Sechseck.
51	Ein Imker findet alle Bienenstöcke leer, aber die Bienen sitzen in einer Traube an der Kirchturmspitze.
52	Ein Lokführer bremst, weil ein Mann auf den Gleisen steht. Der Mann ist nicht da, als der Zug hält.
53	In einer Kaserne fällt ein Soldat beim Appell um und spricht danach fließend eine Sprache, die er nie gelernt hat.
54	Ein Fischer holt ein Netz ein, in dem ein Stein hängt, der leuchtet, sobald er den Mond sieht.
55	In einem Wohnblock hören alle Mieter gleichzeitig ein Klopfen, das aus der Wand kommt, immer im selben Rhythmus.
56	Ein Förster findet einen Baum, der von innen nach außen verbrannt ist. Die Rinde ist unversehrt.
61	In einer Notaufnahme erscheint ein Mann, der behauptet, seit 1989 unterwegs zu sein, und dessen Papiere das bestätigen.
62	Ein Satellitenbild zeigt auf einem Feld ein Muster, das aussieht wie ein Grundriss, aber es gibt kein Gebäude.
63	In einem Hotel in den Bergen fehlt im Gästebuch eine Seite, und der Kleberand ist noch feucht.
64	Ein Polizist findet auf einer Landstraße zwanzig tote Krähen, alle in einer Linie und alle mit dem Kopf nach Osten.
65	In einer Synagoge hört der Kantor beim Gebet eine zweite Stimme, die mitsingt, aber niemand steht dort.
66	Ein Schlüsseldienst öffnet die Wohnung einer Frau, die seit zehn Jahren tot ist, und findet frische Wäsche auf der Leine.

Der Ursprung

Die Spielleitung wirft einen W12, um den Ursprung der Bedrohung festzulegen. Die Einträge verweisen auf den Bedrohungsatlas des Spielleiterbuchs. Was der Ursprung konkret will, entscheidet die Spielleitung anhand der Anlass-Tabelle und der Region.

W12	Ursprung	Wie er sich zuerst zeigt
1	Die Stimme	Ein Riss, ein Kristall oder ein Wesen aus dem Chor. Ozongeruch, ein Summen, eine dreizehnte Stimme.
2	Das Fremde	Leben, das nicht von dieser Welt ist. Instrumente zeigen unbekannte Moleküle, der Kristalldetektor bleibt stumm.
3	Die Verwandelten	Menschen oder Tiere, deren Körper sich verändert hat. Blutproben, Nanitenscanner und Stoffwechselwerte sind auffällig.
4	Das Alte	Wesen aus Sagen und Märchen. Salz verfärbt sich, Hunde verweigern den Weg, Instrumente messen nichts.
5	Die Toten	Spuk, Echos, Besessenheit. Kalte Stellen, EMF-Ausschläge, Sätze, die sich wiederholen.
6	Die Maschine	Technik, die zu viel kann oder zu lange läuft. Datenverkehr, Frequenzen, Wärmebilder von Geräten, die aus sein sollten.
7	Die Menschen	Nichts Übernatürliches. Kulte, Sammler, Söldner, Dienste. Klare Gedanken, Angst, Gier, Überzeugung.
8	Ein Artefakt	Ein Gegenstand aus einem Fund oder Nachlass wirkt von selbst: eine Uhr, ein Schlüssel, ein Glas. Niemand kennt seinen Preis. Der Ursprung des Artefakts wird erneut gewürfelt.
9	Das Verschobene	Orte und Zeiten, die nicht stimmen. Uhren gehen auseinander, Messreihen widersprechen sich, Gedanken kommen zu früh oder zu spät.
10	Mischform	Zwei Ursprünge verbinden sich. Die Spielleitung wirft zweimal auf diese Tabelle und verknüpft beide Ergebnisse.
11	Roter Hering	Ein Ursprung wird vorgetäuscht. Die Spielleitung wirft erneut für den echten Ursprung und legt mindestens drei Hinweise auf den falschen, dazu wie immer drei auf den echten.
12	Nichts Übernatürliches	Aber jemand will, dass es so aussieht. Ein Täter, der O.D.I.N. kennt und eine falsche Fährte legt.

Was wirklich dahintersteckt

Die Spielleitung würfelt auf dieser Tabelle, wenn die Zelle glaubt, den Fall gelöst zu haben, die Spielleitung

aber noch eine tiefere Wahrheit braucht. Oder wenn eine Graue Akte zu glatt endet. Die Wahrheit passt zu mehreren Ursprüngen aus dem Bedrohungsatlas. Sie ändert nicht, was geschehen ist, sondern warum.

W66	Die Wahrheit hinter dem Anschein
11	Der Vermisste ist nicht verschwunden, er ist verschoben: acht Minuten in die Zukunft.
12	Das Opfer war kein Opfer. Es hat den Riss selbst geöffnet, mit einem Ritual aus einem Buch, das es für einen Roman hielt.
13	Der Zeuge lügt nicht. Er erinnert sich an zwei verschiedene Abende, und beide sind wahr.
14	Der Kristall wurde nicht gestohlen. Er ist gegangen, und jemand hat ihm die Tür geöffnet.
15	Die Kinder haben nichts gesehen. Sie haben nur gesungen, was die Tote ihnen vorgesungen hat.
16	Der Täter ist seit drei Tagen tot. Was die Zelle jagt, trägt ihn.
21	Morrow Biologics hat den Vorfall nicht verursacht, ihn aber vorausberechnet und nichts getan.
22	STILLWATER wusste von dem Riss, bevor er sich öffnete. Seine Sensoren waren zuerst da.
23	Ein Offener hat den Kristall berührt. Er wollte nur sehen, ob O.D.I.N. wirklich alles mitnimmt.
24	Die Stiftung in Basel hat den Gegenstand schon einmal besessen. Ihre Akte darüber endet mit einem Namen aus der Zelle.
25	Grey Meridian hat den Auftrag nicht bekommen, sondern abgelehnt, und das ist beunruhigender.
26	Ein Erleuchteter hat den Sammler beraten. Der Sammler glaubt bis heute, es sei seine eigene Idee gewesen.
31	Das Haus ist nicht verflucht. Es steht auf einem Grundstück, das 1938 einer anderen Organisation gehörte.
32	Der Tote ist nicht durch den Riss gekommen. Er war schon immer hier, nur tiefer.
33	Das Gerät wurde nicht gebaut. Es ist gewachsen, und zwar nachts.
34	Die Vermisste wollte gefunden werden. Sie hat die Spuren selbst gelegt, aber nicht für O.D.I.N.
35	Der Riss ist nicht neu. Er wurde 1971 geschlossen, und jemand hat ihn wieder aufgemacht.
36	Die Kreatur hat nicht gejagt. Sie hat gefüttert, und die Zelle ist das Futter.
41	Der Führungsoffizier kennt den Ort. Er war vor zwanzig Jahren schon einmal dort, unter anderem Namen.
42	Die Akte im Archiv ist geschwärzt, weil der Rat den Namen des Opfers schützen wollte. Vor der Zelle.
43	Das Artefakt wirkt nicht auf die Zelle, weil es auf einen von ihnen wartet.
44	Der Kult hat keinen Anführer. Die Stimme, der er folgt, kommt aus einem Kristall in der Wand.
45	Die Polizei hat nichts vertuscht. Sie hat den Fall nie gesehen, weil jemand ihre Akten umgeschrieben hat.
46	Der Zeuge ist ein ehemaliger Kadett, der die Ausbildung abgebrochen hat. Er erkennt die Methoden der Zelle.
51	Die Leiche im Moor ist nicht die erste. Es ist die erste, die gefunden werden sollte.
52	Der Riss hat keine Öffnung. Er ist eine Naht, und die Zelle steht direkt darauf.
53	Das Kind hat keine Psionik. Es trägt einen Splitter unter der Haut, seit es denken kann.
54	Der Sammler hat den Kristall nie besessen. Er besitzt nur die Rechnung, und die ist echt.
55	Die Tiere sind nicht geflohen. Sie haben sich versammelt, nur nicht dort, wo die Zelle gesucht hat.
56	Der Anruf kam nicht von außen. Er kam aus dem Archiv, aus einem Raum, der seit Jahren verschlossen ist.
61	Die Organisation, die den Vorfall verursacht hat, existiert nicht mehr. Ihre Schulden aber schon.
62	Der Tote hat O.D.I.N. gekannt. In seiner Tasche steckt ein alter Dienstausweis mit dem Gesicht eines Ratsmitglieds.
63	Das Wetter war kein Zufall. Jemand hat es bestellt, mit einem Ritual, das Regen gegen Stille tauscht.
64	Die Spur führt zur Zelle selbst. Einer von ihnen war vor Jahren am selben Ort, ohne es zu wissen.
65	Der Riss ist zu. Was jetzt noch da ist, will nicht zurück.
66	Die Wahrheit ist banal: Ein Mensch hat aus Angst gelogen, und alles andere ist aus dieser Lüge gewachsen.

Komplikation

Die Spielleitung würfelt auf dieser Tabelle, wenn die Ermittlung zu ruhig läuft oder die Zelle den nächsten Schritt schon kennt. Eine Komplikation ist kein neuer Fall, sondern ein Hindernis, das den Weg versperrt oder verteuert.

W66	Komplikation
11	Die örtliche Polizei hat den Fall übernommen und betrachtet O.D.I.N. als Störung.
12	Ein Journalist ist vor Ort und fotografiert alles, was die Zelle tut.

W66	Komplikation
13	Ein anderer Dienst ist schon da und hat die besten Zeugen bereits abgeschirmt.
14	Ein Unschuldiger ist in Gefahr: Er hat den Kristall gefunden und trägt ihn bei sich.
15	Ein Mitglied der Zelle kennt eine der beteiligten Personen aus dem Privatleben.
16	Der Führungsoffizier verschweigt etwas. Er antwortet ausweichend, wenn die Zelle nach dem Ort fragt.
21	Das Wetter schlägt um. Regen, Nebel oder Hitze machen Spuren und Wege unbrauchbar.
22	Die Technik fällt aus: Funk, GPS und Handys empfangen nur noch Rauschen.
23	Ein Zeuge widerruft seine Aussage, nachdem er Besuch von einem Anwalt bekommen hat.
24	Die Zelle wird beschattet, von einem Fahrzeug, das immer wieder auftaucht.
25	Der Zugang zum Ort ist versperrt: ein Zaun, ein Wachdienst, eine einsturzgefährdete Decke.
26	Ein Artefakt im Gepäck der Zelle beginnt zu reagieren, ohne dass jemand es benutzt hat.
31	Die Presse veröffentlicht einen Bericht, der den Vorfall als Verbrechen ohne Übernatürliches darstellt.
32	Ein Söldner der Sammler ist entkommen und kennt jetzt die Gesichter der Zelle.
33	Der Kontakt vor Ort verlangt einen Gefallen, bevor er redet, und der Gefallen ist riskant.
34	Ein Kind hat den Vorfall beobachtet und malt Bilder, die zu genau sind.
35	Die Akte wird mitten in der Mission rot. Der Führungsoffizier meldet sich mit neuen Anweisungen.
36	Ein Mitglied der Zelle erleidet einen kurzen Blackout und findet sich an einem anderen Ort wieder.
41	Der Vermieter des Tatorts will die Räume räumen lassen, noch heute.
42	Ein Anruf bei der Nummer aus der Akte wird von einer Stimme beantwortet, die den Codenamen eines Agenten kennt.
43	Die örtliche Klinik hat einen Patienten, der dieselben Symptome zeigt wie das Opfer.
44	Ein Hund folgt der Zelle und winselt, sobald sich jemand dem Tatort nähert.
45	Das Geld für die Reise ist aufgebraucht. Die Scheinfirma hat die Karte gesperrt.
46	Ein zweiter Vorfall passiert, während die Zelle den ersten untersucht, und die Spuren widersprechen sich.

W66	Komplikation
51	Ein Volksfest füllt den Ort. Jedes Zimmer ist belegt, und Fremde fallen niemandem auf, auch die falschen nicht.
52	Jemand war vor der Zelle am Tatort und hat Hinweise entfernt, aber einen absichtlich liegen lassen.
53	Die Aufzeichnungen der Überwachungskameras sind gelöscht, aber jemand bietet Kopien an.
54	Ein Psion in der Zelle hört ein Summen, das lauter wird, je näher sie dem Archiv kommt.
55	Der Boden am Tatort ist kontaminiert. Die Krankenstation meldet sich mit Anweisungen.
56	Ein Anwohner hat die Zelle gesehen und postet ihre Beschreibung in einem Forum.
61	Die Waffe, die gesucht wird, liegt als Asservat im Revier der örtlichen Polizei.
62	Ein Mitglied der Zelle erhält eine Nachricht von einer Nummer, die nicht existiert.
63	Der Führungsoffizier ordnet an, die Mission ohne Begründung abzubrechen.
64	Die Zeugin spricht nur eine Sprache, die niemand in der Zelle beherrscht.
65	Ein Stromausfall legt den ganzen Ort lahm, und im Dunkeln bewegt sich etwas.
66	Die Komplikation ist ein Geschenk: Ein Unbekannter hinterlässt der Zelle einen Hinweis, der nur für sie bestimmt sein kann.

Zeitdruck

Die Spielleitung würfelt auf dieser Tabelle, wenn sie wissen will, wie viel Zeit der Zelle bleibt, bevor die Lage kippt. Der Zeitdruck gilt ab dem Moment, in dem die Zelle den Ort erreicht.

W6	Wie viel Zeit bleibt
1	Stunden. Die Bedrohung handelt noch heute Nacht.
2	Ein Tag. Morgen um dieselbe Zeit ist es zu spät.
3	Zwei Tage. Genug für eine Ermittlung, nicht für zwei.
4	Drei Tage. Die Uhr läuft, aber die Zelle kann Prioritäten setzen.
5	Eine Woche. Der Druck ist da, aber nicht akut.
6	Es ist bereits zu spät. Die Zelle kommt an, wenn die Lage gekippt ist.

Wendung

Die Spielleitung würfelt auf dieser Tabelle, wenn die Mission einen neuen Dreh braucht. Die Wendung ist

keine Komplikation, sondern eine Veränderung der Lage, die das Ziel der Zelle verschiebt.

W12	Wendung
1	Das Opfer lebt und sitzt der Zelle im nächsten Verhörraum gegenüber.
2	Der Riss ist nicht das Ziel, sondern die Ablenkung. Der eigentliche Schaden ist menschlich.
3	Die Bedrohung will nicht kämpfen. Sie will verhandeln, und sie hat etwas anzubieten.
4	Ein Mitglied der Zelle wird zum Ziel, weil es etwas an sich trägt, das die Bedrohung braucht.
5	Der Führungsoffizier meldet sich mit einer neuen Akte, die denselben Ort betrifft, aber einen anderen Ursprung nennt.
6	Die Spur führt in einen Hort von O.D.I.N., und niemand dort weiß davon.
7	Der Zeuge, dem die Zelle vertraut, arbeitet für einen der anderen Dienste.
8	Die Bedrohung verschwindet, und zurück bleibt nur die Frage, wer sie gerufen hat.
9	Ein Artefakt, das die Zelle bei sich hat, öffnet eine Tür, die vorher nicht da war.
10	Die Toten am Ort sind nicht tot. Sie warten auf etwas, das die Zelle mitgebracht hat.
11	Die Akte war eine Falle, um die Zelle an diesen Ort zu locken.
12	Die Lösung ist einfach, aber sie verlangt, dass die Zelle jemanden opfert, der ihr vertraut.

Wie es enden kann

Die Spielleitung würfelt auf dieser Tabelle, wenn die Konfrontation vorbei ist und sie das Nachspiel bestimmen will. Das Ende zeigt, was aus dem Fall wird und was es für den Schleier bedeutet.

W12	Mögliches Ende	Folge für den Schleier
1	Die Bedrohung ist gebannt, der Ort gesichert.	Der Schleier hält. Keine Zeugen, keine Spuren.
2	Die Bedrohung ist gebannt, aber ein Zeuge hat zu viel gesehen.	Der Schleier bekommt einen Riss. Die Zelle muss ihn flicken.
3	Die Bedrohung ist entkommen und nimmt einen Hinweis auf O.D.I.N. mit.	Der Schleier hält, aber die Organisation wird sichtbarer.
4	Die Bedrohung ist zerstört, aber der Preis war hoch: Ein Mitglied der Zelle ist verletzt oder verändert.	Der Schleier hält, die Zelle zahlt.
5	Der Ort ist gesichert, aber die Ursache bleibt unklar.	Der Schleier hält, die Akte bleibt offen.
6	Die Bedrohung war nie da. Es war ein Mensch, und der Mensch ist tot.	Der Schleier hält, die Zelle muss mit der Schuld leben.
7	Der Riss ist zu, aber etwas ist hindurchgekommen.	Der Schleier bekommt ein Loch. Eine neue Akte beginnt.
8	Die Bedrohung ist gebannt, aber ein anderer Dienst war schneller und hat Proben genommen.	Der Schleier hält, aber das Wissen ist verteilt.
9	Der Ort ist zerstört, die Bedrohung verschwunden.	Der Schleier reißt. Die Presse berichtet von einem Unglück.
10	Die Bedrohung hat sich ergeben und wird in ein Archiv gebracht.	Der Schleier hält, aber das Archiv wird unruhig.
11	Die Zelle hat den Fall gelöst, aber die Akte verschwindet aus dem Archiv.	Der Schleier hält, die Organisation vergisst.
12	Das Ende ist offen. Die Bedrohung wartet, und die Zelle weiß es.	Der Schleier hält, aber die Angst bleibt.

Aktennamen

O.D.I.N. vergibt Aktennamen aus zwei Wörtern, damit Einsätze in Berichten und Gesprächen nicht mit Orten oder Namen verwechselt werden. Man würfelt einen W66 für das erste Wort. Für das zweite Wort würfelt man nur einen W6 und bleibt in derselben Zehnerreihe: Der W6 gibt die Einerstelle. So passen Artikel und Wort immer zusammen.

W66	Erstes Wort	Zweites Wort
11	Das stille	Licht
12	Das zweite	Protokoll
13	Das kalte	Archiv
14	Das beschlagene	Fenster
15	Das hintere	Zimmer
16	Das schwarze	Wasser
21	Der verwilderte	Garten
22	Der geliehene	Schatten

W66	Erstes Wort	Zweites Wort
23	Der falsche	Ton
24	Der enge	Kreis
25	Der späte	Gast
26	Der rote	Regen
31	Die graue	Tür
32	Die fehlende	Seite
33	Die bleiche	Hand
34	Die offene	Rechnung
35	Die dreizehnte	Stunde
36	Die fremde	Stimme
41	Das verborgene	Haus
42	Das siebte	Zeichen
43	Das warme	Glas
44	Das tote	Ufer
45	Das weiße	Band
46	Das lange	Schweigen
51	Der verbotene	Weg
52	Der dunkle	Spiegel
53	Der kleine	Chor
54	Der ungeöffnete	Brief
55	Der halbe	Mond
56	Der letzte	Anruf
61	Die blinde	Karte
62	Die zwölfte	Nacht
63	Die leere	Bühne
64	Die tiefe	Naht
65	Die versiegelte	Kiste
66	Die stumme	Wunde

Beispiel: Eine Akte in zehn Würfen

Die Spielleitung würfelt nacheinander: W12 auf „Wie die Meldung kommt“ ergibt 7, Ein Psion hört etwas. W6 auf „Aktenfarbe“ ergibt 3, Graue Akte. W66 auf „Anlass“ ergibt 55, In einem Wohnblock hören alle Mieter gleichzeitig ein Klopfen, das aus der Wand kommt, immer im selben Rhythmus. W12 auf „Region“ ergibt 2, Mittel- und Westeuropa. W66 auf „Schauplatz in der Stadt“ ergibt 43, Ein Wohnblock mit einer Tür, die nur von innen zu öffnen ist. W12 auf „Ursprung“ ergibt 5, Die Toten. W66 auf „Was wirklich dahintersteckt“ ergibt 31, Das Haus ist nicht verflucht. Es steht auf einem Grundstück, das 1938 einer anderen Organisation gehörte. W66 auf „Komplikation“ ergibt 11, Die örtliche Polizei hat den Fall übernommen und betrachtet O.D.I.N. als Störung. W6 auf „Zeitdruck“ ergibt 3, Zwei Tage. Genug für eine Ermittlung, nicht für zwei. W12 auf „Wendung“ ergibt 6, Die Spur führt in einen Hort von O.D.I.N., und niemand dort weiß davon. Für den Aktennamen würfelt die Spielleitung W66 und W6: 31 für das erste Wort, dann eine 1 in derselben Zehnerreihe, also wieder 31: Die graue Tür.

Daraus wird die **Graue Akte „Die graue Tür“**: Ein Psion des zuständigen Horts meldet nach einer Übung Stimmen, die aus einer Richtung kommen, die auf einen Wohnblock in einer mittel- oder westeuropäischen Stadt deutet. Die Zelle reist an und findet ein Haus, in dem alle Bewohner seit Tagen ein rhythmisches Klopfen aus den Wänden hören. Im Inneren gibt es eine Tür, die nur von innen zu öffnen ist. Die Ermittlungen deuten auf Spuk oder Echos der Toten hin. Tatsächlich ist das Haus nicht verflucht. Es steht auf einem Grundstück, das 1938 einer anderen Organisation gehörte, und die heutigen Erscheinungen sind Nachwirkungen alter Nutzungen. Die örtliche Polizei hat den Fall bereits übernommen und sieht O.D.I.N. als Störung. Der Zelle bleiben zwei Tage, bevor die Behörden den Zugang endgültig versperren. Als die Spur in einen O.D.I.N.-Hort führt, weiß dort niemand von dem Gebäude.

Vier Knoten:

- Der Wohnblock mit der seltsamen Tür und den klopfenden Wänden, in dem die Zelle erste Hinweise auf eine frühere Nutzung findet.
- Ein ehemaliger Hausmeister, der von den Vorgängen im Keller berichtet und die Zelle auf eine verschlossene Kammer hinweist.
- Der O.D.I.N.-Hort, in dem alte Unterlagen über das Grundstück existieren, aber niemand deren Herkunft kennt.
- Das Grundbuchamt der Stadt, in dem das Grundstück 1938 auf einen Verein eingetragen ist, dessen Name in keiner anderen Akte steht.

Die Konfrontation ist der letzte Knoten, und alle vier Knoten führen zu ihr. Sie findet in der Kammer des Wohnblocks statt, wo die Zelle die Quelle des Klopfens stellt und die Verbindung zu dem Hort offenlegt.

Der Aktenbogen

Der Bogen hält die zehn Würfe einer Zufallsakte fest. Die Spielleitung kopiert ihn, trägt die Ergebnisse ein und hat danach auf einer Seite alles, was sie für das Briefing und den Knotenplan braucht.

Wurf	Tabelle	Ergebnis
1	Wie die Meldung kommt	_____
2	Aktenfarbe	_____
3	Anlass	_____
4	Region	_____
5	Schauplatz	_____
6	Ursprung	_____
7	Was wirklich dahintersteckt	_____
8	Komplikation	_____
9	Zeitdruck	_____
10	Wendung	_____

Feld	Eintrag
Aktenname	_____
Führungsoffizier	_____
Knoten 1 bis 3	_____
Knoten 4 bis 6	_____
Konfrontation	_____
Folge für den Schleier	_____

Kapitel II.
ORTE

Orte

Eine Zelle ist nur so gut wie der Boden, auf dem sie steht. Die folgenden Tabellen helfen der Spielleitung, einen Einsatzort zu bestimmen, wenn die Akte keinen vorgibt oder die Zelle während einer Mission einen neuen Schauplatz braucht. Die erste Tabelle ordnet jeder Region eine Präsenzstufe von O.D.I.N. zu. Die zweite und dritte liefern konkrete Schauplätze in der Stadt und auf dem Land. Jeder Ort ist ein Ausgangspunkt, kein fertiger Fall. Was dort geschieht, bestimmt die Akte.

„Kenn deinen Boden. Er entscheidet, ob du ein Jäger bist oder ein Gast.“
Führungsoffizier, Hort-5

Die Region

Die Region bestimmt, wie viel Rückendeckung eine Zelle hat. Eine niedrige Präsenz bedeutet nicht nur weniger Ausrüstung. Sie bedeutet, dass die Zelle keine Fehler machen darf, weil niemand kommt, um sie herauszuholen. Ein verletzter Agent, ein verpatzter Einsatz, ein Zeuge, der redet: In einem Kernland ist das ein Problem. In einer verdeckten Region ist es das Ende der Mission. Die Spielleitung würfelt oder wählt, bevor die Zelle reist.

W12	Region	Präsenz	Nächster Stützpunkt
1	Britische Inseln	5	Hort-1, London
2	Mittel- und Westeuropa	5	Hort-3, Hamburg
3	Zentralasien und Himalaya	2	Posten im Kloster, Himalaya
4	Skandinavien	5	Registratur, Stockholm
5	Osteuropa	3	Hort-9, Prag
6	Russland und Belarus	0	Keiner
7	Nordafrika und Naher Osten	3	Hort-10, Kairo
8	Westafrika	4	Hort-6, Lagos
9	Nordamerika	2	Relais, Boston
10	Lateinamerika	3	Hort-8, Cusco
11	Ostasien	1	Keiner
12	Südasien, Südostasien	2	Relais, Bangkok

Schauplatz in der Stadt

Städte sind das bevorzugte Jagdrevier von O.D.I.N. Hier gibt es Zeugen, Kameras, Polizei und den Schleier, der jeden Einsatz doppelt schwer macht. Die folgenden Orte sind konkret genug, um sofort bespielt zu werden. Jeder hat ein Detail, das die Spielleitung als Aufhänger nutzen kann. Die Zelle kann hier ermitteln, beobachten, kämpfen oder verschwinden.

W66	Schauplatz
11	Ein Parkhaus, dessen viertes Deck seit 1994 gesperrt ist.
12	Eine U-Bahn-Station, die nachts nur von Wartungspersonal betreten werden darf.
13	Ein Waschsalon mit einer Kamera, die nie aufzeichnet.
14	Ein Hochhausdach, auf dem ein einzelner Stuhl steht.
15	Ein leerstehendes Ladenlokal mit zugemauertem Hintereingang.
16	Ein Hotelzimmer, das auf keiner Rechnung erscheint.
21	Ein Kindergarten mit einem Kellerraum voller alter Stühle.
22	Eine Apotheke, die nachts ein kleines Fenster offen lässt.
23	Ein Park, in dem die Laternen immer eine Stunde zu früh ausgehen.
24	Ein Krankenhausflur, der auf keinem Plan verzeichnet ist.
25	Ein Taxistand, an dem nie ein Taxi hält.
26	Eine Kirche, deren Sakristei seit einem Brand verschlossen ist.
31	Ein Baumarkt mit einer Lagerhalle, in der das Licht flackert.
32	Ein Spielplatz, auf dem die Schaukeln auch bei Windstille schwingen.
33	Ein Bürogebäude, dessen Aufzug die vierte Etage überspringt.
34	Ein Hinterhof, in dem ein alter Lieferwagen ohne Kennzeichen steht.
35	Eine Bibliothek mit einem Lesesaal, der nur dienstags geöffnet ist.
36	Ein Imbiss, der um drei Uhr nachts noch warmes Essen ausgibt.
41	Ein Friseursalon mit einem Spiegel, der nicht beschlägt.
42	Ein Sportplatz, auf dem nachts ein Flutlicht brennt.

W66	Schauplatz
43	Ein Wohnblock mit einer Tür, die nur von innen zu öffnen ist.
44	Ein Kiosk, der Zeitungen von letzter Woche verkauft.
45	Ein Parkdeck, auf dem Tauben keine Geräusche machen.
46	Ein Wettbüro mit einem Hinterzimmer ohne Fenster.
51	Eine Tankstelle, deren Zapfsäulen nachts von allein weiterlaufen.
52	Ein Bahnsteig, an dem ein Zug hält, dessen Türen sich nie öffnen.
53	Ein Möbelhaus, in dem sich Kunden verlaufen und nicht mehr gefunden werden.
54	Ein Dachboden über einem Restaurant, voller alter Speisekarten.
55	Ein Schrebergarten, dessen Laube von innen mit Zeitungen tapeziert ist.
56	Ein Parkplatz vor einem Supermarkt, auf dem ein Wohnmobil seit Wochen steht.
61	Ein Krankenhauskeller mit einem Kühlraum, der außer Betrieb ist.
62	Ein Büroflur, in dem nachts ein Drucker Seiten ausgibt, die niemand gesendet hat.
63	Ein Hotelkeller mit einem Pool, der nie gefüllt wird.
64	Ein Theater, dessen Souffleurkasten auch nach der Vorstellung besetzt ist.
65	Ein Kino, das jeden Abend zur selben Zeit einen Film zeigt, den niemand bestellt hat.
66	Ein Dachgarten, auf dem die Pflanzen auch im Winter blühen.

Schauplatz auf dem Land

Das Land ist leiser als die Stadt, aber nicht leerer. Hier gibt es weniger Zeugen, weniger Kameras und weniger Hilfe. Dafür gibt es Orte, an denen O.D.I.N. seit Jahrzehnten nicht mehr war, und Dinge, die dort gewachsen sind. Die folgenden Schauplätze eignen sich für Graue Akten, die langsam beginnen, und für Rote Akten, die mitten in der Nacht eskalieren.

W66	Schauplatz
11	Ein Bauernhof, dessen Scheunentor mit einer Kette verschlossen ist, die von innen hängt.
12	Ein Waldstück, in dem die Bäume alle nach Norden wachsen.
13	Eine Küstenhöhle, die nur bei Ebbe zugänglich ist.
14	Ein Stausee, in dem bei Niedrigwasser ein Kirchturm sichtbar wird.
15	Eine verlassene Mühle, deren Wasserrad sich auch bei trockenem Bach dreht.
16	Eine Kaserne, die seit 1998 leer steht und trotzdem jede Nacht von einem Wachdienst umrundet wird.
21	Ein Kurhaus mit einer Quelle, die seit zwanzig Jahren versiegt ist.
22	Ein Kloster, dessen Mönche nachts nicht schlafen, sondern singen.
23	Ein Rastplatz an einer Landstraße, auf dem nie jemand hält.
24	Ein Feldweg, der jedes Jahr einen Meter länger wird.
25	Ein Jagdhochsitz, unter dem ein leerer Rucksack liegt.
26	Ein Dorfplatz mit einem Brunnen, der nachts leise summt.
31	Ein Bahndamm, auf dem ein einzelner Waggon ohne Gleise steht.
32	Ein Steinbruch, in dem die Wände Kreise zeigen, die niemand gemalt hat.
33	Ein Moor, in dem Lichter wandern, die keine Laternen sind.
34	Ein Reiterhof, dessen Pferde nachts alle in eine Richtung starren.
35	Ein Sendemast, an dessen Fuß ein Wohnwagen steht.
36	Ein Weingut mit einem Keller, der tiefer ist als das Haus.
41	Ein Fährhaus an einem Fluss, das seit Jahren keine Fähre mehr bedient.
42	Ein Aussichtsturm, der bei klarem Wetter geschlossen bleibt.
43	Ein Campingplatz, auf dem mitten im Winter ein einzelnes Zelt steht.
44	Ein alter Grenzübergang, dessen Schlagbaum noch funktioniert.
45	Ein Stollen im Wald, der mit einer Stahltür versperrt ist.
46	Ein Friedhof, auf dem ein Grab immer frische Blumen trägt.
51	Eine Schafweide, auf der die Herde jede Nacht einen Kreis bildet.
52	Ein verlassener Feuerwachturm, von dem aus man einen See sieht, den es nicht gibt.
53	Ein Bauwagen, der als Jagdhütte dient und nach Ozon riecht.
54	Ein Wegkreuz, an dem auch im Sommer Kerzen brennen.

W66	Schauplatz
55	Eine verfallene Ziegelei, deren Öfen nachts warm sind.
56	Ein Dorf, das auf keiner Karte mehr verzeichnet ist.
61	Eine Almhütte, deren Tür offen steht, auch im Schnee.
62	Ein Weiher, dessen schwarzes Wasser nichts spiegelt.
63	Ein Waldweg, auf dem die Spuren immer in die falsche Richtung zeigen.
64	Ein Klosterfriedhof, auf dem ein Name auf allen Steinen steht.
65	Ein Bergwerk, in dem nachts ein Lüfter läuft, obwohl kein Strom anliegt.
66	Eine Küste, an der das Wasser jeden Tag zur selben Minute zurückweicht, unabhängig von den Gezeiten.

Was an dem Gebäude nicht stimmt

Diese Tabelle kommt zum Einsatz, wenn die Zelle einen Ort zum ersten Mal betritt und die Spielleitung einen ersten, falschen Eindruck erzeugen will. Ein Wurf genügt. Das Ergebnis ist eine Eigenheit, die das Gebäude von außen oder beim Eintreten zeigt. Sie muss nicht sofort gefährlich sein, aber sie sollte den Agenten das Gefühl geben, dass hier etwas nicht in Ordnung ist.

W12	Eigenheit
1	Alle Türen im Gebäude sind einen Spalt breit geöffnet, aber nirgends brennt Licht.
2	Im Treppenhaus hängt ein Geruch nach nassem Stein, obwohl es seit Wochen nicht geregnet hat.
3	Die Fußböden sind leicht geneigt, gerade genug, dass eine Kugel von allein in eine Ecke rollt.
4	Auf allen Spiegeln kleben fingerbreite Streifen aus schwarzem Klebeband, als hätte jemand etwas verbergen wollen.
5	Das Haus hat mehr Fenster von außen als Räume von innen. Eines davon ist von innen nirgends zu finden.
6	Im Briefkasten liegt Post, die an niemanden adressiert ist, der hier je gewohnt hat, aber alle Umschläge tragen den Namen eines Agenten.
7	Die Wände sind an einer Stelle warm, an einer anderen kalt, und die Grenze dazwischen verläuft exakt senkrecht.
8	Alle Uhren im Gebäude sind stehen geblieben, jede zu einer anderen Zeit, und zusammen ergeben die Zeiten einen Code.
9	Im Keller hängt ein Kalender, auf dem jeder Tag bis zum Ende des Jahres durchgestrichen ist, außer dem heutigen.
10	Das Gebäude wirft einen Schatten, der nicht zu seiner Form passt, als stünde daneben noch etwas, das niemand sieht.
11	Die Haustür ist von innen mit drei Schlössern, zwei Riegeln und einer Kette gesichert, aber alle Schlüssel stecken von außen.
12	Aus einem Raum, den es nicht geben dürfte, hört man ein gleichmäßiges Klopfen, das genau dann aufhört, wenn jemand davorsteht.

Was im Raum ist

Diese Tabelle beschreibt einen Raum, den die Zelle durchsucht. Die Spielleitung wirft einmal auf den W66. Die erste Spalte nennt die Einrichtung, die zweite ein auffälliges Detail, das die Zelle im Raum findet. Die Spielleitung nutzt die Tabelle, wenn die Spieler einen Ort betreten und sie schnell beschreiben will, was die Agenten sehen, bevor sie mit Suchen beginnen. Das Detail ist ein Hinweis, keine Lösung. Es kann zu einem Knoten im Knotenplan führen oder eine Frage aufwerfen, die der Raum nicht beantwortet.

W66	Einrichtung	Was die Zelle im Raum findet
11	Ein schmales Bett, ein Stuhl, ein Tisch	Auf dem Tisch steht eine Tasse, in der sich eine dunkle Flüssigkeit bewegt, obwohl niemand den Raum betreten hat.
12	Ein Schreibtisch mit drei Schubladen	In der obersten Schublade liegt ein Bündel alter Fahrkarten, alle für dieselbe Strecke, alle an einem anderen Tag entwertet.
13	Ein Regal mit leeren Ordnern	Auf dem Boden vor dem Regal liegt ein einzelnes Blatt, auf dem nur ein Name steht: der eines Mitglieds der Zelle.
14	Eine Werkbank mit Werkzeug	An der Wand hängt ein Brett, auf dem jedes Werkzeug mit Kreide umrissen ist, aber ein Umriss ist leer und das Werkzeug liegt daneben.
15	Ein Kühlschrank, der noch läuft	Im Kühlschrank stehen zwölf Gläser mit Wasser, alle bis auf eines gefroren.
16	Ein Kleiderschrank mit leerer Stange	Auf dem Boden des Schranks liegt ein Schuh, der innen warm ist.
21	Ein Sofa, ein Couchtisch, ein Fernseher	Der Fernseher ist ausgesteckt, aber auf dem Bildschirm flackert ein Standbild, das den Raum aus einer Ecke zeigt.

W66	Einrichtung	Was die Zelle im Raum findet
22	Ein Kinderzimmer mit Hochbett	Unter der Matratze liegt ein Notizbuch, in dem jede Seite mit derselben Zeichnung gefüllt ist: ein Kreis mit dreizehn Strichen.
23	Ein Badezimmer mit beschlagenem Spiegel	Auf dem Spiegel ist mit dem Finger ein Wort geschrieben, das erst sichtbar wird, wenn der Spiegel wieder beschlägt.
24	Eine Küche mit langem Tisch	Auf dem Tisch steht ein Teller mit Essen, das noch dampft, aber der Stuhl davor ist seit Tagen leer.
25	Ein Lagerraum mit Kisten	Eine Kiste ist mit einem Vorhängeschloss gesichert, das kein Schlüsselloch hat.
26	Ein Büro mit Aktenschrank	Im Papierkorb liegt ein zerrissener Brief, der mit „Wenn du das liest, bin ich schon“ endet.
31	Ein Flur mit Garderobe	An der Garderobe hängt ein Mantel, aus dessen Tasche Sand rieselt, der nach Ozon riecht.
32	Ein Schlafzimmer mit Doppelbett	Auf dem Kopfkissen liegt ein Abdruck, als hätte jemand dort gelegen, aber die Bettdecke ist straff gezogen.
33	Ein Kellerraum mit Regalen	Hinter einem Regal führt eine schmale Tür in einen Raum, der auf keinem Plan verzeichnet ist.
34	Ein Dachboden mit alten Möbeln	Unter einem Laken steht ein gepackter Koffer mit Kleidung aus den Fünfzigern, frisch gebügelt und noch warm vom Bügeleisen.
35	Eine Garage mit Werkzeug und Reifen	An der Wand hängt ein Kalender, auf dem ein Datum in der Zukunft rot umkreist ist, mit dem Zusatz „nicht öffnen“.
36	Ein Konferenzraum mit Tafel	Auf der Tafel steht eine Gleichung, die jemand halb weggewischt hat, aber der Rest ergibt die Koordinaten eines Ortes in der Nähe.
41	Ein Wohnzimmer mit Kamin	Im Kamin liegt kalte Asche, aber obenauf ein Stück Papier, das nicht verbrannt ist.
42	Ein Arbeitszimmer mit Computer	Der Computer ist aus, aber der Bildschirm ist warm, und auf der Tastatur klebt ein Notizzettel mit einem Passwort.
43	Ein Esszimmer mit gedecktem Tisch	Auf einem Teller liegt ein Foto, das die Zelle beim Betreten des Gebäudes zeigt, von oben.
44	Ein Treppenhaus mit Absatz	Auf dem Absatz steht eine Pflanze, die zur Wand gewachsen ist, als hätte sie dort Licht gefunden.

W66	Einrichtung	Was die Zelle im Raum findet
45	Ein Heizungsraum mit Rohren	Eines der Rohre ist mit einem Stoffstreifen umwickelt, unter dem ein Kristallsplitter in das Metall eingewachsen ist.
46	Ein Hobbyraum mit Modellbahn	Die Modellbahn zeigt den Ort, an dem das Gebäude steht, aber mit einem zusätzlichen Haus, das es nicht gibt.
51	Ein Archiv mit Karteikarten	Eine Karteikarte ist herausgezogen und liegt quer, als hätte jemand die Suche unterbrochen.
52	Ein Behandlungszimmer mit Liege	Auf der Liege liegt ein Instrument, das nicht in ein Behandlungszimmer gehört und noch feucht ist.
53	Ein Umkleideraum mit Spinden	Ein Spind ist offen, und darin hängt ein Overall mit einem Abzeichen, das O.D.I.N. vor 1989 verwendet hat.
54	Ein Wartezimmer mit Stühlen	Auf einem Stuhl liegt eine Zeitschrift, die von einem Ereignis berichtet, das erst in zwei Wochen passieren wird.
55	Ein Serverraum mit Klimaanlage	Die Klimaanlage läuft, aber der Raum ist warm, und aus einem Schrank blinkt ein Licht, das nicht an die Anlage angeschlossen ist.
56	Ein Besprechungszimmer mit Karte	Auf der Karte steckt eine Nadel in einem Ort, an dem die Zelle noch nie war, aber dessen Name in einer offenen Akte steht.
61	Ein Aufzug mit Kabine	Der Aufzug fährt, obwohl niemand gerufen hat, und hält auf einer Etage, die es nicht gibt.
62	Ein Treppenabsatz mit Fenster	Das Fenster zeigt eine Straße, die nicht zu der Straße passt, in der das Gebäude steht.
63	Ein Kellerflur mit Türen	Eine Tür ist mit Kreide markiert, als hätte jemand gezählt, aber die Zahl ist verwischt.
64	Ein Waschraum mit Becken	Aus einem Wasserhahn tropft eine Flüssigkeit, die sich im Becken nicht mit dem Wasser mischt.
65	Ein Lager mit Aktenschränken	Ein Aktenschrank ist leer, aber die Schublade ist warm, und an der Innenseite klebt ein Haar.
66	Ein leerer Raum mit Glühbirne	Die Glühbirne pendelt, obwohl kein Luftzug geht, und ihr Schatten auf dem Boden zeigt eine zweite Person.

Unter der Erde

Die Spielleitung wirft auf diese Tabelle, wenn die Zelle einen Keller, einen Schacht oder einen Tunnel betritt. Der Ort unter der Erde ist oft enger, dunkler und näher an dem, was nicht stimmt. Das Ergebnis beschreibt, was die Agenten vorfinden, bevor sie weitergehen. Es kann ein Zugang sein, ein Hindernis oder ein Zeichen dafür, dass jemand vor ihnen hier war.

W12	Keller, Schacht, Tunnel
1	Ein gemauerter Keller mit gestampftem Boden. In einer Ecke liegt ein Haufen Salz, der von innen schwarz ist.
2	Ein Schacht mit Eisenleiter. Die Sprossen sind abwechselnd warm und kalt, als hätte jemand sie einzeln berührt.
3	Ein Tunnel, der leicht abfällt. An den Wänden verlaufen Kabel, die in der Dunkelheit enden.
4	Ein Keller mit Regalen voller Einmachgläser. In einem Glas schwimmt etwas, das ein Auge öffnet, wenn man näher tritt.
5	Ein Schacht, der in eine natürliche Höhle mündet. Die Wände sind mit Zeichen bedeckt, die älter sind als das Gebäude darüber.
6	Ein Tunnel mit Schienenresten. Auf den Schienen steht eine Lore, die mit schwarzen Tüchern abgedeckt ist.
7	Ein Keller mit einer Tür aus Stahl. Die Tür hat keine Klinke, nur ein Loch in der Mitte, das nach innen führt.
8	Ein Schacht, der nach unten enger wird. An der engsten Stelle steckt ein Schuh, dessen Sohle nach oben zeigt.
9	Ein Tunnel, der in zwei Richtungen führt. An der Gabelung liegt ein Kompass, dessen Nadel auf beide Wege gleichzeitig zeigt.
10	Ein Keller mit einer Pumpe. Die Pumpe läuft, aber das Wasser im Auffangbecken steigt, ohne dass ein Zulauf zu sehen ist.
11	Ein Schacht mit Seilwinde. Das Seil ist straff gespannt, und von unten hört man ein Gewicht, das gegen die Wand schlägt.
12	Ein Tunnel, der in einem Raum endet, der größer ist, als das Gebäude darüber sein kann.

Wetter und Stimmung

Diese Tabelle dient dazu, einer Szene eine äußere Stimmung zu geben. Die Spielleitung wirft einmal auf den W12. Das Ergebnis nennt das Wetter und die Wirkung, die es auf die Szene hat. Das Wetter ist nie nur Hintergrund. Es beeinflusst Sicht, Geräusche, Spuren und die Nerven der Beteiligten. Die Spielleitung nutzt die Tabelle, wenn die Zelle draußen ermittelt, einen Ort beobachtet oder auf etwas wartet.

W12	Wetter	Was es mit der Szene macht
1	Dichter Nebel	Geräusche klingen näher, als sie sind. Jede Probe auf Wahrnehmung ist eine Stufe schwerer.
2	Starker Regen	Spuren werden weggespült, aber Gespräche sind schwer zu belauschen. Heimlichkeit erhält +1 Würfel.
3	Gewitter	Blitze erhellen den Ort für Sekunden. Wer sich im Freien bewegt, muss nach jedem Donner eine Probe auf Konzentration gegen Einfach (1) ablegen. Bei Misserfolg gilt −1 Würfel auf seine nächste Probe.
4	Schneefall	Die Welt wird leise. Schritte hinterlassen deutliche Spuren, aber Geräusche werden gedämpft.
5	Hitze	Die Luft flirrt. Wer schwere Ausrüstung trägt, erhält nach einer Stunde −1 Würfel auf körperliche Proben.
6	Kälte	Finger werden steif. Proben auf Fingerfertigkeit sind eine Stufe schwerer, solange die Hände ungeschützt sind.
7	Sturm	Lose Gegenstände fliegen. Wer etwas hören will, würfelt Wahrnehmung gegen Schwer (3).
8	Nieselregen	Alles ist feucht, nichts wird trocken. Elektronik fällt bei einem Patzer aus.
9	Klare Nacht	Der Mond scheint. Sicht ist gut, aber Schatten sind hart. Heimlichkeit im Freien ist eine Stufe schwerer.
10	Schwüle	Die Luft steht. Gerüche bleiben hängen. Wer eine Spur über Geruch sucht, erhält +1 Würfel.

W12	Wetter	Was es mit der Szene macht
11	Hagel	Kurz und laut. Wer im Freien ist, sucht Deckung. Danach liegt alles voller Eis, das Geräusche macht.
12	Windstille	Nichts bewegt sich. Jedes Geräusch wirkt wie ein Schlag. Wer lauscht, erhält +1 Würfel auf Wahrnehmung.

Was am Tatort auffällt

Die Spielleitung wirft auf diese Tabelle, wenn die Zelle einen Tatort untersucht und eine Spur gezeigt werden soll, die eine Probe erlaubt. Die erste Spalte nennt die Spur, die zweite die passende Probe mit ihrer Schwierigkeit. Die Schwierigkeit richtet sich danach, wie viel Zeit vergangen ist oder wie gründlich jemand aufgeräumt hat. Eine gelungene Probe gibt einen Hinweis, ein Überschuss einen zusätzlichen, ein Patzer zerstört die Spur oder führt auf eine falsche Fährte.

W66	Spur	Probe
11	Ein halber Fußabdruck im Staub unter einem Fenster	Spurenlesen gegen Machbar (2)
12	Ein Haar an der Türklinke, das nicht vom Opfer stammt	Biologie gegen Schwer (3)
13	Ein Kratzer am Schloss, der von innen stammt	Sicherheitssysteme gegen Machbar (2)
14	Ein Stück Stoff an einem Nagel, das nach Ozon riecht	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
15	Ein Handabdruck an der Wand, der größer ist als jede Hand im Raum	Ermittlung gegen Schwer (3)
16	Eine Pfütze, die nicht trocknet, obwohl der Raum warm ist	Chemie gegen Machbar (2)
21	Ein umgekippter Stuhl, der auf einem Bein stehen geblieben ist	Physik gegen Einfach (1)
22	Ein Notizbuch, in dem eine Seite fehlt	Ermittlung gegen Machbar (2)
23	Ein Telefon, das noch wählt, ohne dass jemand abhebt	Technik gegen Schwer (3)
24	Ein Spiegel, der den Raum zeigt, aber ohne die Leiche	Wahrnehmung gegen Schwer (3)
25	Ein Stück Kreide auf dem Boden, das zu einem Kreis gehört	Okkultismus gegen Machbar (2)
26	Ein Fenster, das von außen beschlagen ist	Spurenlesen gegen Machbar (2)
31	Ein Tropfen Blut, der nach oben verläuft	Physik gegen Schwer (3)
32	Ein Aschenbecher mit einer noch glimmenden Zigarette, deren Rauch nach unten sinkt	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
33	Ein Foto, das den Tatort zeigt, bevor das Opfer starb	Ermittlung gegen Schwer (3)
34	Ein Geruch nach verbranntem Haar, der aus der Wand kommt	Chemie gegen Machbar (2)
35	Ein Schlüssel, der in kein Schloss im Gebäude passt	Sicherheitssysteme gegen Schwer (3)
36	Ein Abdruck im Teppich, als hätte dort lange etwas Schweres gestanden	Spurenlesen gegen Einfach (1)
41	Ein Brief, der mit einer Handschrift geschrieben ist, die dem Opfer nicht gehört	Ermittlung gegen Machbar (2)
42	Ein Radio, das leise spielt, obwohl es ausgesteckt ist	Technik gegen Schwer (3)
43	Ein Schuh, der sauber ist, obwohl der Boden voller Blut ist	Spurenlesen gegen Schwer (3)
44	Ein Kalender, auf dem ein Tag durchgestrichen ist, der noch nicht war	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
45	Ein Faden, der von der Tür zum Fenster gespannt ist	Wahrnehmung gegen Schwer (3)
46	Ein Glas, das noch beschlagen ist, obwohl der Raum seit Stunden leer ist	Chemie gegen Machbar (2)
51	Ein Buch, das aufgeschlagen auf dem Boden liegt; die Zeilen der offenen Seite verändern sich, sobald niemand hinsieht	Okkultismus gegen Machbar (2)
52	Ein Stück Metall, das sich kalt anfühlt, obwohl es in der Sonne lag	Physik gegen Schwer (3)
53	Ein Abdruck eines nackten Fußes, der in der Wand endet	Spurenlesen gegen Schwer (3)
54	Ein Zettel mit einer Zahlenfolge, die keinem bekannten Code entspricht	Kryptografie gegen Schwer (3)
55	Ein Fleck an der Decke, der aussieht wie ein Gesicht	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
56	Ein Stuhl, der sich bewegt, wenn man den Raum betritt, obwohl niemand darauf sitzt	Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2)
61	Ein Handy, das ein Video zeigt, das der Tote nicht aufgenommen haben kann	Technik gegen Schwer (3)
62	Ein Rest schwarzen Kerzenwachses, in den jemand ein Zeichen gedrückt hat	Okkultismus gegen Machbar (2)

W66	Spur	Probe
63	Ein Schlüsselbund, der noch warm ist und an dem ein Schlüssel fehlt	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
64	Ein Stapel Quittungen, alle aus demselben Geschäft, alle mit derselben Uhrzeit	Ermittlung gegen Schwer (3)
65	Ein Stück Papier, das sich selbst entfaltet, wenn man es berührt	Okkultismus gegen Schwer (3)
66	Ein Schatten, der bleibt, wenn man das Licht anmacht	Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3)

ORTE SCHNELL BAUEN

Ein Ort braucht drei Dinge: einen Eingang, ein Geheimnis und einen Ausweg. Der Eingang ist, wie die Zelle hineinkommt. Das Geheimnis ist, was sie dort findet und was die Mission voranbringt. Der Ausweg ist, wie sie wieder herauskommt, wenn es brennt, wörtlich oder im übertragenen Sinn.

Die Spielleitung wirft für den Eingang einen W12 auf die Tabelle „Was an dem Gebäude nicht stimmt“. Das Ergebnis ist der erste Eindruck, den die Zelle bekommt. Die Spielleitung wirft für das Geheimnis einen W66 auf die Tabelle „Was im Raum ist“. Das Ergebnis ist der Raum, in dem der Kern der Szene liegt. Die Spielleitung wirft für den Ausweg einen W12 auf die Tabelle „Unter der Erde“. Das Ergebnis ist der Weg, der nach unten führt, aber auch wieder hinaus, wenn die Zelle ihn findet.

Beispiel: Eingang 4, die Spiegel sind mit schwarzem Klebeband verklebt. Geheimnis 33, hinter einem Regal führt eine Tür in einen Raum, der auf keinem Plan steht. Ausweg 7, eine Stahltür ohne Klinke, nur mit einem Loch in der Mitte. Daraus wird ein Keller unter einem Mietshaus, in dem ein Sammler einen Kristall versteckt hat. Die Zelle kommt durch die verklebten Spiegel darauf, dass jemand etwas nicht sehen wollte. Im geheimen Raum findet sie den Kristall. Die Stahltür ist der Weg, den der Sammler genommen hat, und sie führt in einen Tunnel, der hinter dem Haus endet.

Kapitel III.
LEUTE

Leute

Nicht jede Person in einer Akte ist ein Agent, ein Gegner oder ein Zeuge mit Namen. Oft braucht die Spielleitung nur eine Stimme am Telefon, einen Nachbarn, der die Tür öffnet, eine Ärztin, die einen Befund erklärt, oder einen Namen auf einem Klingelschild. Diese Tabellen liefern solche Leute. Sie sind keine Bedrohungen, sondern Personal für die Welt um die Zelle herum. Gewürfelt wird, wenn eine Person wichtig wird, nicht vorher.

„Die meisten Menschen in einer Akte sind weder schuldig noch unschuldig. Sie sind nur da, wenn man sie braucht."
Registratorin, Stockholm

Namen

Die folgenden Tabellen liefern Namen für Menschen, denen die Zelle begegnet. Gewürfelt werden Vorname und Nachname getrennt, je nach Region. Die Namen sind zeitgenössisch und über die Altersgruppen gemischt, keine berühmten Personen. Passt ein Name nicht zur Person, wird neu gewürfelt oder ein anderer gewählt. Für Menschen mit Migrationshintergrund oder gemischter Herkunft kombiniert die Spielleitung zwei Regionen. Für Regionen ohne eigene Liste nimmt sie die nächstliegende oder wählt Namen selbst.

Deutschland, Österreich und Schweiz

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Greta	Jonas	Becker
2	Fatima	Leon	Hoffmann
3	Johanna	Elias	Steiner
4	Aylin	Lukas	Krüger
5	Marlene	Theodor	Vogel
6	Sophie	Milan	Hartmann
7	Lina	Anton	Brunner
8	Amira	Karl	Zimmermann
9	Clara	David	Maurer
10	Ida	Paul	Scholz
11	Nele	Yusuf	Winkler
12	Roswitha	Friedrich	Egger

Britische Inseln

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Imogen	Arthur	Hughes
2	Niamh	Callum	Evans
3	Harriet	George	O'Connor
4	Poppy	Rhys	MacLeod
5	Eleanor	Thomas	Patel
6	Siobhan	James	Griffiths
7	Alice	Oliver	Campbell
8	Grace	Finn	Walsh
9	Martha	Daniel	Clarke
10	Bronwyn	Henry	Murray
11	Isobel	Samuel	Bennett
12	Sadie	Liam	Fraser

Frankreich und Benelux

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Camille	Louis	Dubois
2	Manon	Jules	Lefèvre
3	Chloé	Hugo	Moreau
4	Inès	Théo	Peeters
5	Léa	Maxime	Janssens
6	Juliette	Baptiste	Rousseau
7	Amélie	Antoine	De Vries
8	Nora	Lucas	Leroy
9	Margaux	Olivier	Bakker
10	Salomé	Raphaël	Fontaine
11	Elise	Mathis	Maes
12	Anouk	Victor	Wouters

Skandinavien

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Astrid	Elias	Lindberg
2	Freja	Oscar	Johansson
3	Ingrid	Magnus	Hansen
4	Maja	Emil	Berg
5	Signe	Aksel	Nygaard
6	Ebba	Nils	Holm

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
7	Tuva	Søren	Dahl
8	Liv	Lars	Andersen
9	Alva	Gustav	Vik
10	Ronja	Henrik	Sandberg
11	Hedda	Einar	Lund
12	Saga	Vilhelm	Eriksen

Osteuropa

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Zofia	Jakub	Kowalski
2	Iva	Marek	Novák
3	Elena	Andrei	Popescu
4	Milena	Stefan	Horváth
5	Katarzyna	Tomasz	Zieliński
6	Aneta	Pavel	Černý
7	Ruxandra	Mihai	Ionescu
8	Lenka	Adam	Szabó
9	Danica	Luka	Kovačević
10	Oksana	Dmytro	Tóth
11	Bożena	Jan	Mazur
12	Veronika	Petr	Balogh

Südeuropa

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Sofia	Marco	Rossi
2	Lucía	Javier	García
3	Beatriz	João	Fernández
4	Giulia	Matteo	Silva
5	Carmen	Diego	Bianchi
6	Mariana	Rafael	Costa
7	Elena	Antonio	Romano
8	Inés	Miguel	Pereira
9	Francesca	Alessandro	Esposito
10	Pilar	Carlos	López
11	Adriana	Tiago	Moretti
12	Teresa	Enzo	Martins

Nordafrika und Naher Osten

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Yasmin	Omar	Haddad
2	Salma	Karim	Khalil
3	Nour	Youssef	Mansour
4	Laila	Tariq	Aziz
5	Amina	Samir	Farah
6	Dina	Hassan	Nassar
7	Rania	Bilal	Said
8	Huda	Ibrahim	Hakimi
9	Zainab	Rashid	Alami
10	Miriam	Khalid	Darwish
11	Soraya	Nabil	Bennani
12	Aisha	Jamal	Barakat

Westafrika

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Adaeze	Chidi	Okafor
2	Aminata	Kwame	Mensah
3	Fatou	Ibrahim	Diallo
4	Ngozi	Emeka	Adeyemi
5	Awa	Moussa	Sow
6	Efua	Kofi	Boateng
7	Zainab	Suleiman	Bello
8	Mariam	Tunde	Eze
9	Yaa	Kwesi	Asante
10	Kadiatu	Amara	Kamara
11	Chiamaka	Obinna	Nwosu
12	Aissatou	Sekou	Traoré

Nordamerika

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Madison	Ethan	Miller
2	Abigail	Noah	Johnson
3	Harper	Liam	Williams
4	Emily	Mason	Brown
5	Charlotte	Lucas	Davis
6	Avery	Jackson	Wilson

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
7	Riley	Logan	Martinez
8	Chloe	Carter	Anderson
9	Nora	Owen	Taylor
10	Lily	Gabriel	Thomas
11	Zoey	Caleb	Moore
12	Hannah	Wyatt	Thompson

Lateinamerika

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Valentina	Santiago	González
2	Camila	Mateo	Rodríguez
3	Isabella	Sebastián	Fernández
4	Mariana	Nicolás	López
5	Lucía	Alejandro	Martínez
6	Fernanda	Diego	Pérez
7	Daniela	Andrés	Gómez
8	Gabriela	Carlos	Sánchez
9	Ximena	Felipe	Ramírez
10	Renata	Joaquín	Torres
11	Antonia	Emilio	Flores
12	Catalina	Tomás	Vargas

Ostasien

W12	Vorname (weiblich)	Vorname (männlich)	Nachname
1	Mei	Kenji	Tanaka
2	Yuna	Hiroshi	Suzuki
3	Hana	Daichi	Watanabe
4	Sakura	Ren	Yamamoto
5	Aiko	Kaito	Nakamura
6	Rin	Haruto	Kobayashi
7	Xiao	Wei	Li
8	Jing	Jun	Wang
9	Lian	Ming	Zhang
10	Soo-jin	Min-ho	Kim
11	Ji-woo	Hyun-woo	Park
12	Hae-won	Joon	Choi

Beruf

Diese Tabelle liefert Berufe für Menschen, die in Akten vorkommen: Zeugen, Nachbarn, Angestellte, Passanten, gelegentlich auch Opfer oder Verdächtige. Jeder Beruf ist mit einem Halbsatz versehen, der ihn in einer Szene konkret macht. Gewürfelt wird, wenn die Zelle fragt, wer jemand ist oder was jemand arbeitet. Passt der Beruf nicht zur Lage, wird neu gewürfelt oder ein passender gewählt.

W66	Beruf
11	Pförtner eines Bürohauses, der nachts seine Runden dreht und alles sieht, aber nie gefragt wird.
12	Hausmeisterin einer Schule, die seit zwanzig Jahren jeden Schlüssel und jeden Fluchtweg kennt.
13	Taxifahrer, der nur Nachtschichten fährt und über jede Straße der Stadt eine Geschichte weiß.
14	Reinigungskraft in einem Krankenhaus, die Dinge hört, die Ärzte nicht sagen.
15	Verkäuferin in einem Kiosk, die Stammkunden an ihren Zeitungen erkennt und Fremde sofort bemerkt.
16	Wachmann einer Tiefgarage, der nachts Kratzgeräusche hört und sich angewöhnt hat, nicht nachzusehen.
21	Krankenschwester der Notaufnahme, die Wunden erkennt, die nicht von Unfällen stammen.
22	Apotheker, der auffällig viele Rezepte für Schlafmittel sieht und sich Namen merkt.
23	Allgemeinmedizinerin in einer Kleinstadt, die seit Jahren Patienten behandelt, die nicht über ihre Symptome sprechen.
24	Rettungssanitäter, der an Einsatzorte kommt, bevor die Polizei da ist, und manchmal Dinge sieht, die er nicht ins Protokoll schreibt.
25	Zahnarzt, der bei einer Wurzelbehandlung Narben am Gaumen entdeckt, die er nicht zuordnen kann.
26	Physiotherapeutin, die an den Händen ihrer Patienten spürt, dass sie schwere Dinge getragen haben.
31	Bibliothekarin einer Universitätsbibliothek, die Leihkarten von Büchern prüft, die seit Jahren niemand angefordert hat.
32	Archivar eines Stadtarchivs, der in einem Nachlass Fotos findet, auf denen dieselbe Frau über sechzig Jahre nicht gealtert ist.
33	Geschichtslehrer, der nach dem Unterricht Fragen von Schülern beantwortet, die zu viel wissen.
34	Restauratorin in einem Museum, die an einem Gemälde eine Schicht findet, die nicht zum Bild gehört.

W66	Beruf
35	Fremdenführer, der Touren durch die Altstadt gibt und dabei eine Version der Geschichte erzählt, die nicht in den Büchern steht.
36	Übersetzerin für alte Sprachen, die gelegentlich Anfragen von Behörden bekommt, die nicht sagen, woher die Texte stammen.
41	Elektriker, der in alten Häusern Leitungen findet, die nirgendwohin führen, und sie trotzdem anschließt.
42	Klempner, der in einem Keller Rohre freilegt und dabei auf eine Wand stößt, die nicht in den Plan gehört.
43	Schlosserin, die Türen öffnet, wenn die Polizei sie ruft, und manchmal Schlösser sieht, die von innen versiegelt wurden.
44	Kfz-Mechaniker, der ein Auto repariert und im Kofferraum einen Karton findet, den er nicht öffnen sollte.
45	Dachdecker, der bei Arbeiten an einer Kirche eine Luke entdeckt, die seit Jahrzehnten verschlossen ist.
46	Gärtnerin eines Friedhofs, die weiß, welche Gräber nachts besucht werden und welche Blumen dort wachsen.
51	Journalistin einer Lokalzeitung, die Polizeimeldungen liest und Muster erkennt, die sonst niemandem auffallen.
52	Fotograf, der für eine Werbeagentur arbeitet und auf seinen Bildern manchmal Schatten entdeckt, die beim Aufnehmen nicht da waren.
53	Radiomoderatorin der Nachtschicht, die Anrufe von Menschen bekommt, die Dinge beschreiben, die sie nicht wissen dürften.
54	Verleger eines Kleinverlags, der Manuskripte über lokale Legenden ablehnt, weil er selbst eine davon erlebt hat.
55	Buchhändlerin, die hinter ihrem Laden ein Zimmer für Stammkunden hat, die nach ganz bestimmten Titeln fragen.
56	Notar, der ein Testament verwahrt, das nur geöffnet werden darf, wenn drei bestimmte Fremde gemeinsam erscheinen.
61	Barkeeperin einer Hotelbar, die betrunkene Gäste redselig macht und sich alles merkt.
62	Koch eines Restaurants, der nachts Lieferungen annimmt, die nicht auf der Speisekarte stehen.
63	Rezeptionistin eines kleinen Hotels, die Gäste ohne Gepäck kennt und ihre Namen nicht ins Buch schreibt.
64	Kellner in einem Café am Bahnhof, der Menschen beobachtet, die auf jemanden warten, der nie kommt.
65	Pizzabote, der an Adressen liefert, die es offiziell nicht gibt, und trotzdem immer bezahlt wird.
66	Imbissbesitzerin, deren Stand nachts an einer Kreuzung steht, an der sich Fremde treffen, die einander kennen, aber nie grüßen.

Eigenheit

Diese Tabelle erzeugt eine äußerliche oder verhaltensbezogene Besonderheit. Sie ist sofort am Tisch sichtbar und gibt der Figur eine erste Kante. Die Spielleitung würfelt mit W66 und liest die Zeile.

W66	Eigenheit
11	Trägt immer Handschuhe, auch in geschlossenen Räumen. Die Hände sind vernarbt oder kälteempfindlich.
12	Spricht mit leiser Stimme, fast ein Flüstern. Zwingt andere, näher zu kommen.
13	Hat einen starren Blick und blinzelt selten. Wirkt auf den ersten Blick abwesend oder unhöflich.
14	Notiert sich alles in einem abgegriffenen Notizbuch. Die Einträge sind winzig und in einer privaten Kurzschrift.
15	Räuspert sich vor jedem Satz. Das nervt, verschafft der Figur aber einen Moment zum Nachdenken.
16	Trägt eine auffällige alte Uhr, die stehen geblieben ist. Auf die Frage nach der Uhrzeit weicht sie aus.
21	Kaut auf Zahnstochern oder Streichhölzern. Immer. Auch bei Verhören.
22	Hat eine Gesichtshälfte, die bei Aufregung zuckt. Die Figur dreht dann den Kopf zur Seite.
23	Spricht beim Nachdenken leise mit sich selbst. Manche halten das für ein Gebet.
24	Ordnet Gegenstände auf Tischen neu an, bevor sie sich setzt. Auch fremde.
25	Meidet Spiegel und spiegelnde Flächen. Sieht stattdessen kurz zur Seite.
26	Trägt eine Kette oder ein Band unter der Kleidung. Fasst sich unbewusst an die Brust, wenn sie lügt.
31	Hat einen leichten Husten, der bei Stress schlimmer wird. Ein altes Leiden, das nie ganz ausheilt.
32	Lächelt in unpassenden Momenten. Nicht boshaft, eher ein Reflex.
33	Isst oder trinkt nie in Gegenwart anderer. Nimmt jede angebotene Tasse, stellt sie aber unberührt ab.
34	Klopft dreimal auf Holz, wenn jemand einen schlimmen Ausgang erwähnt. Tut es ohne Erklärung.
35	Reibt Daumen und Zeigefinger aneinander, wenn es um Geld oder Schulden geht.

W66	Eigenheit
36	Hat eine Vorliebe für extrem süßen Tee oder Kaffee. Bestellt immer dasselbe und kommentiert die Zubereitung.
41	Trägt die Haare streng zurückgebunden oder sehr kurz. Kein einziges Haar sitzt falsch.
42	Flucht in einer Sprache, die am Ort niemand spricht. Übersetzt die Flüche nie.
43	Zählt leise Schritte, Stufen oder Türen. Bei Unterbrechung beginnt sie von vorn.
44	Hat einen leichten Silberblick, der bei Müdigkeit stärker wird. Der Blick wirkt dann anklagend.
45	Trägt Schuhe, die nicht zusammenpassen. Es ist Absicht, aber die Begründung wechselt jedes Mal.
46	Spricht von sich in der dritten Person, wenn sie wütend ist. Sonst nie.
51	Hat eine auffällige, blasse Narbe am Hals. Der Kragen ist immer hoch geschlossen.
52	Pfeift leise, wenn sie allein zu sein glaubt. Verstummt sofort, wenn jemand kommt.
53	Wirkt bei Hitze völlig entspannt, friert aber schon bei leichtem Wind. Trägt oft eine Schicht mehr als andere.
54	Beantwortet Fragen mit Gegenfragen. Nie aus Bosheit, sondern aus Gewohnheit.
55	Dreht Stühle um, bevor sie sich setzt, und lehnt die Arme auf die Rückenlehne. Auch in Restaurants.
56	Hat einen Schlüsselbund mit auffallend vielen Schlüsseln. Keiner passt zu einer Tür am aktuellen Ort.
61	Reagiert auf laute Geräusche mit einem kurzen Zucken der Schulter. Sagt dann: „Weiter.“
62	Trägt eine Brille mit getöntem Glas. Nimmt sie auch in dunklen Räumen nicht ab.
63	Spricht sehr schnell, aber präzise. Macht keine Pausen für Rückfragen.
64	Hat einen unruhigen Schlaf und erwähnt beiläufig, dass sie nachts wach liegt. Die Augen sind oft gerötet.
65	Berührt andere nie, auch nicht zur Begrüßung. Weicht Handschlägen mit einem Nicken aus.
66	Hält in jedem Raum zuerst nach dem Ausgang Ausschau und setzt sich mit dem Rücken zur Wand. Sagt nie, warum.

Was sie wollen

Diese Tabelle liefert einen Wunsch, der die Figur antreibt. Er muss nicht vernünftig sein. Er muss nur erklären, warum die Figur morgens aufsteht. Die Spielleitung würfelt mit W12.

W12	Wunsch
1	Ein ruhiges Leben ohne Überraschungen. Dafür würde sie fast alles tun.
2	Anerkennung von einer Person, die sie nie bekommen hat. Ein Elternteil, ein alter Vorgesetzter, ein Rivale.
3	Genug Geld, um nie wieder über Geld nachdenken zu müssen. Die Summe ist konkret und hoch.
4	Rache an jemandem, der ihren Namen nicht mehr kennt. Die Figur vergisst ihn nicht.
5	Ein Kind, das sicher aufwächst. Das Kind ist nicht unbedingt ihr eigenes.
6	Wissen über ein bestimmtes Ereignis, das ihr Leben verändert hat. Sie will keine Rache, nur die Wahrheit.
7	Ein Platz, an dem sie bleiben kann. Sie ist es müde, immer weiterzuziehen.
8	Einen Fehler ungeschehen machen, der zwanzig Jahre oder länger zurückliegt. Sie weiß, dass es nicht geht.
9	Ein einziges Mal im Leben wirklich wichtig sein. Nicht berühmt, nur unersetzlich.
10	Ein Gegenstand, der ihr genommen wurde. Ein Erbstück, ein Brief, ein Foto. Sie spricht selten darüber.
11	Dass jemand, der verschwunden ist, zurückkommt. Oder wenigstens ein Grab bekommt.
12	Ein Geheimnis bewahren, von dem sie nicht weiß, ob es noch eines ist. Sie will es herausfinden.

Was sie fürchten

Diese Tabelle liefert eine Angst, die im Alltag spürbar ist. Sie muss nicht lähmend sein. Sie muss nur da sein. Die Spielleitung würfelt mit W12.

W12	Angst
1	Dunkelheit. Sie schläft mit Licht und meidet Keller.
2	Hunde. Sie wechselt die Straßenseite, wenn einer bellt.
3	Wasser, das tiefer ist als ein Waschbecken. Sie duscht, aber sie badet nie.
4	Ärzte und Krankenhäuser. Sie geht erst hin, wenn es nicht mehr anders geht.
5	Menschenmengen. Sie plant Wege, um Märkte und Bahnhöfe zu umgehen.
6	Stille. Sie braucht ein Radio, einen Ventilator, irgendein Geräusch.
7	Feuer. Sie prüft Herdplatten und Steckdosen mehrfach, bevor sie geht.
8	Gefunden zu werden. Von wem, sagt sie nicht.

W12	Angst
9	Das Altern. Sie belügt sich bei Geburtstagen und meidet Spiegel.
10	Kleine Räume. Sie hält Türen offen und steht gern in der Nähe des Ausgangs.
11	Verrat durch jemanden, den sie liebt. Sie prüft Menschen länger, als gut für sie ist.
12	Dass ihre Träume wahr werden. Sie wacht oft schweißgebadet auf und schreibt die Träume nie auf.

Geheimnis

Diese Tabelle erzeugt ein Geheimnis, das die Figur mit sich trägt. Manche sind harmlos, andere gefährlich. Einige berühren das Übernatürliche. Die Spielleitung entscheidet, wer davon weiß, und würfelt mit W66.

W66	Geheimnis
11	Hat als Kind einen Geist gesehen und erzählt es niemandem. Der Geist war die Großmutter, die am selben Tag starb.
12	Hat einen Schulabschluss oder ein Studium vorgetäuscht. Die Lüge hält seit Jahren.
13	Hat einen anderen Menschen im Streit schwer verletzt. Es wurde nie angezeigt.
14	Hat eine kleine Summe aus einer Kasse genommen, als es niemand sah. Sie denkt noch heute daran.
15	Hat einen Brief unterschlagen, der für jemand anderen bestimmt war. Der Brief war wichtig.
16	Hat eine Nacht in einem Haus verbracht, das am nächsten Morgen nicht mehr existierte. Sie hat nie herausgefunden, warum.
21	Hat einen Menschen gesehen, der offiziell tot ist. Sie ist ihm nicht gefolgt.
22	Hat ein Kind großgezogen, das nicht ihr eigenes ist. Die wahre Herkunft kennt nur sie.
23	Hat einmal eine Stimme gehört, die ihren Namen rief. Sie hat nicht geantwortet. Die Stimme kam aus einem leeren Zimmer.
24	Hat ein Dokument gefälscht, um jemandem zu schaden. Der Schaden war größer als geplant.
25	Hat einen Gegenstand aus einem Nachlass gestohlen. Der Gegenstand ist wertvoll, aber sie verkauft ihn nicht.
26	Hat eine Person angezeigt, die unschuldig war. Die Person kam in Haft.
31	Hat einen Ort betreten, der als gesperrt galt. Seitdem fehlt ihr manchmal eine Stunde.
32	Hat eine alte Schuld, die nie beglichen wurde. Der Gläubiger ist tot, aber die Figur fühlt sich beobachtet.

W66	Geheimnis
33	Hat einmal einen Anhalter mitgenommen, der während der Fahrt verschwand. Auf dem Rücksitz blieb nur Kälte.
34	Hat eine Waffe versteckt, die bei einem Verbrechen benutzt wurde. Sie war nicht der Täter.
35	Hat einen Schwur geleistet, den sie nicht halten kann. Er wurde vor einem Altar abgelegt.
36	Hat ein Foto, das sie nicht gemacht hat. Es zeigt sie an einem Ort, an dem sie nie war.
41	Hat als Jugendliche einen kleinen Brand gelegt. Es kam niemand zu Schaden, aber sie träumt vom Rauch.
42	Hat einen Menschen im Krankenhaus besucht und sich als Angehörige ausgegeben. Sie wollte nur eine Frage stellen.
43	Hat einen Hund oder eine Katze überfahren und ist weitergefahren. Sie hört das Geräusch noch.
44	Hat ein Buch aus einer Bibliothek gestohlen, weil eine Seite sie nicht losließ. Die Seite fehlt inzwischen.
45	Hat eine Nachricht auf einem Anrufbeantworter gelöscht, die ein Leben hätte retten können. Sie weiß es erst seit Kurzem.
46	Hat einen alten Mann sterben sehen, der sie dabei anlächelte. Sie hat es niemandem erzählt, weil es wie eine Einladung wirkte.
51	Hat einen Gegenstand vergraben, der ihr nicht gehört. Sie gräbt ihn jede Nacht im Traum wieder aus.
52	Hat bei einer Beerdigung gesehen, dass der Sarg leer war, bevor er verschraubt wurde. Sie hat geschwiegen, weil alle weinten.
53	Hat einen Namen benutzt, der einer toten Frau gehörte. Die Frau taucht seither in ihren Träumen auf.
54	Hat eine Beichte abgelegt, die nicht ihre war. Der Priester ist inzwischen tot.
55	Hat ein Kind weinen hören, wo kein Kind sein konnte. Sie ist dem Geräusch gefolgt, aber nicht weit.
56	Hat einen Vertrag unterschrieben, dessen Sprache sie nicht verstand. Eine Kopie liegt in einem Schließfach, das sie nie öffnet.
61	Hat einen Menschen im Regen stehen lassen, der um Hilfe bat. Am nächsten Tag war der Mensch verschwunden.
62	Hat eine Tür geöffnet, die verschlossen sein sollte. Dahinter war ein Raum, den es im Haus nicht gibt.
63	Hat einen Gegenstand aus einem Archiv mitgehen lassen. Es war nur eine kleine Karte, aber sie zeigt einen Ort, den es nicht geben dürfte.
64	Hat einmal einen Fremden angelogen, um ihn zu schützen. Der Fremde wurde trotzdem gefunden.

W66	Geheimnis
65	Hat eine Narbe, deren Herkunft sie nicht kennt. Sie hat nie nachgefragt, aus Angst vor der Antwort.
66	Hat einen Traum, der jede Woche wiederkommt. Darin öffnet sie eine Tür, und hinter der Tür wartet jemand, der ihren Namen kennt.

Haltung zur Zelle

Diese Tabelle bestimmt, wie eine Nichtspielerfigur der Zelle gegenübertritt. Die Haltung wirkt sich auf soziale Proben aus. Die Spielleitung würfelt mit W6.

W6	Haltung	Was es für Proben heißt
1	Loyal	+1 Würfel auf alle sozialen Proben mit der Zelle. Die Figur hält still, hilft und schweigt.
2	Vorsichtig	Keine Boni. Die Figur beobachtet und prüft, bevor sie etwas preisgibt.
3	Neutral	Keine Boni. Die Figur behandelt die Zelle wie jede andere Behörde.
4	Misstrauisch	−1 Würfel auf Überzeugen und Verhandeln. Die Figur glaubt nicht an Zufälle.
5	Feindselig	−2 Würfel auf alle sozialen Proben. Die Figur will die Zelle loswerden.
6	Verängstigt	−1 Würfel auf Einschüchtern, +1 Würfel auf Überzeugen. Die Figur will nur, dass alles vorbeigeht.

Was Zeugen gesehen haben wollen

Diese Tabelle erzeugt Aussagen von Zeugen. Manche sind wertvoll, andere sind Rauch. Die Spielleitung würfelt die Aussage und liest dann heimlich, was davon stimmt. Man würfelt mit W12.

W12	Aussage	Was davon stimmt
1	Ein Tier, größer als ein Hund, mit glühenden Augen.	Nichts. Der Zeuge hat einen Schatten und eine Katze gesehen.
2	Ein Mann in einem langen Mantel, der ohne Schritte zu machen verschwand.	Der Mann war real, das Verschwinden nicht. Er bog in eine Einfahrt.
3	Ein Summen, das aus dem Boden kam, direkt unter dem Tatort.	Das Summen war eine defekte Pumpe im Keller des Nachbarhauses.
4	Eine Frau, die dreimal um das Haus ging und dabei etwas vor sich hin sprach.	Die Frau war real. Was sie sprach, war ein Kinderreim.
5	Ein Kind, das im Fenster stand, obwohl das Haus leer ist.	Das Kind war eine Spiegelung. Aber die Spiegelung bewegte sich falsch.
6	Ein Licht, das im ersten Stock aufglomm und wieder erlosch, ohne Strom.	Das Licht war real. Die Ursache ist unklar.
7	Ein Auto, das mit laufendem Motor vor dem Haus stand, ohne Fahrer.	Das Auto war real. Der Fahrer lag auf dem Rücksitz und schlief.
8	Ein Geruch nach Ozon und nassem Stein, mitten in der Wohnung.	Der Geruch war real. Er kam aus einem Abfluss, der seit Jahren trocken war.
9	Ein Schrei, der mitten im Wort abbrach. Danach Stille.	Der Schrei war real. Er kam von einer Baustelle, nicht vom Tatort.
10	Ein Schatten, der an der Wand entlangging, obwohl niemand da war.	Der Schatten war real. Er wurde von einem vorbeifahrenden Bus geworfen.
11	Eine Tür, die sich von selbst öffnete und wieder schloss.	Die Tür war real. Der Wind drückte sie auf, ein alter Riegel ließ sie zufallen.
12	Ein Mann, der den Zeugen ansprach und sagte: „Sie sind nicht gemeint.“	Der Mann war real. Was er sagte, stimmte.

Behörden vor Ort

Diese Tabelle bestimmt, wer von den örtlichen Behörden zuerst am Einsatzort erscheint. Sie zeigt, wie die Zelle mit ihnen umgehen kann, ohne den Schleier zu zerreißen. Die Spielleitung würfelt mit W12.

W12	Wer kommt	Wie man mit ihnen umgeht
1	Streifenpolizei, zwei Beamte, gelangweilt.	Mit der Legende der Zelle und einem ruhigen Auftreten. Täuschung gegen Machbar (2).
2	Ein Kriminalbeamter, der den Fall übernimmt.	Mit einer Deckgeschichte, die zur Akte passt. Überzeugen gegen Schwer (3).
3	Ein Trupp der Feuerwehr, wegen einer Rauchentwicklung.	Mit einem Hinweis auf einen technischen Defekt. Technik gegen Machbar (2).
4	Das Gesundheitsamt, wegen einer Meldung über Schädlinge.	Mit einem gefälschten Schreiben der Druckerei. Täuschung gegen Machbar (2).

W12	Wer kommt	Wie man mit ihnen umgeht
5	Ein Journalist einer Lokalzeitung.	Mit einem freundlichen Gespräch und einem Blick auf den Presseausweis. Menschenkenntnis gegen Einfach (1).
6	Ein Trupp des Militärs, wegen einer Übung in der Nähe.	Mit dem Hinweis auf eine laufende Ermittlung. Führung gegen Schwer (3).
7	Ein Mitarbeiter des Ordnungsamts, wegen einer Ruhestörung.	Mit einer ruhigen Erklärung und einem gefälschten Dienstausweis. Täuschung gegen Machbar (2).
8	Ein Verbindungsbeamter eines anderen Dienstes.	Mit dem Schleierprotokoll und einem Anruf beim Führungsoffizier. Etikette gegen Schwer (3).
9	Ein Notarzt, der zufällig vorbeikam.	Mit einer Bitte um Hilfe und einer glaubwürdigen Verletzung. Täuschung gegen Machbar (2).
10	Ein Mitarbeiter des städtischen Bauamts.	Mit einem Hinweis auf eine einsturzgefährdete Wand. Überzeugen gegen Machbar (2).
11	Ein privater Sicherheitsdienst, der das Gelände bewacht.	Mit einem gefälschten Auftrag und einem selbstbewussten Ton. Auftreten gegen Schwer (3).
12	Niemand. Die Straße ist leer, die Nachbarn sehen weg.	Mit Vorsicht. Die Stille ist nicht natürlich.

Eine Figur in sieben Würfen

Beispiel · Menschen

Region: Nordafrika und Naher Osten. Vorname 1 und Nachname 1: Yasmin Haddad. Beruf: 34, Restauratorin in einem Museum, die an einem Gemälde eine Schicht findet, die nicht zum Bild gehört. Eigenheit: 23, spricht beim Nachdenken leise mit sich selbst. Wunsch: 8, einen Fehler ungeschehen machen, der zwanzig Jahre zurückliegt. Geheimnis: 41, hat als Jugendliche einen kleinen Brand gelegt. Haltung: 2, vorsichtig. Daraus wird eine Figur: Yasmin Haddad restauriert Gemälde für ein Museum in Kairo und führt in stillen Momenten Selbstgespräche. Unter einem Porträt hat sie eine zweite Malschicht gefunden und niemandem davon erzählt. Sie will eine Ausstellung rückgängig machen, die sie vor zwanzig Jahren mitverantwortet hat und bei der eine Leihgabe verschwand. Dass sie als Jugendliche einen Brand legte, weiß niemand, aber sie prüft seitdem jede elektrische Leitung im Museum zweimal. Der Zelle begegnet sie vorsichtig, weil sie in jedem Besucher einen Prüfer der Versicherung vermutet.

Kapitel IV.
DAS UNERKLÄRLICHE

Das Unerklärliche

Dieser Abschnitt ergänzt den Bedrohungsatlas des Spielleiterbuchs. Er ersetzt keine Werte. Er zeigt, wie sich die acht Ursprünge des Bedrohungsatlas in einer Akte niederschlagen: als Anzeichen, die eine Zelle zuerst bemerkt, und als Möglichkeiten, was dahintersteckt. Die Tabellen sind für Graue Akten gedacht, deren Ursprung noch unbekannt ist. Die Spielleitung würfelt oder wählt, wenn die Zelle am Ort des Geschehens eintrifft und ihre ersten Proben ablegt.

„Wir nennen es Ursprung, weil wir nicht wissen, wo es anfängt. Wir wissen nur, wo es ankommt.“
Ausbilderin, Registratur Stockholm

Die Stimme

Eine Akte mit Ursprung Stimme beginnt selten mit einem Monster. Sie beginnt mit einem Muster: Kreise, die niemand gezeichnet hat, ein Summen, das nur eine Person hört, ein Kristallsplitter, der in einer Schublade liegt und warm bleibt. Die Welt verhält sich, als hätte jemand eine Tür geöffnet und nicht wieder geschlossen. Die Zelle findet keine Fußspuren, keine Einbruchswerkzeuge, keinen Täter. Sie findet einen Ort, an dem die Regeln nicht mehr ganz gelten, und Menschen, die davon erzählen, ohne es zu wollen. Die Bedrohung ist selten sofort sichtbar. Sie zeigt sich erst, wenn jemand zu genau hinsieht oder zu lange bleibt.

Vor dieser Tabelle steht die Zelle am Anfang einer Ermittlung. Sie hat den Ort gesehen, aber noch nicht verstanden, womit sie es zu tun hat. Die Einträge sind erste Beobachtungen, die auf die Stimme deuten.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Ein Summen, das nur ein Mitglied der Zelle hört und das näher am Ort lauter wird.
2	Ein Kreis aus feinem Staub oder Salz auf dem Boden, der nicht verweht ist.
3	Ein Kristallsplitter in einer Schublade, der sich warm anfühlt und nach Ozon riecht.
4	Alle Uhren im Raum gehen falsch, aber jede anders.
5	Ein Kind singt im Schlaf eine Melodie, die es nicht kennen kann.
6	Die Luft ist kalt, aber der Atem gefriert nicht.
7	Jemand hat eine Nachricht an die Wand geschrieben, in einer Schrift, die es nicht gibt.
8	Ein Haustier weigert sich, den Raum zu betreten, und winselt an der Tür.
9	Das Licht flackert im Takt, auch bei ausgeschalteter Sicherung.
10	Wer im Haus flüstert, bekommt eine geflüsterte Antwort, obwohl sonst niemand im Raum ist.
11	Der Kristalldetektor schlägt an, obwohl kein Kristall zu sehen ist.
12	Auf einer Fensterscheibe ist von innen ein Handabdruck, der nicht abgewischt werden kann.

Die nächste Tabelle beantwortet die Frage, was die Anzeichen verursacht. Sie wird verwendet, wenn die Zelle tiefer gräbt, Zeugen befragt oder den Ort mit Instrumenten untersucht. Die Gegner in Klammern stammen aus der Übersicht der Gegner des Spielleiterbuchs.

W6	Was dahintersteckt
1	Ein Riss, der sich noch nicht geschlossen hat und durch den etwas hereinsieht (Rissling).
2	Ein Kind, dessen schlafende Gabe von selbst erwacht ist und das nicht weiß, wie man das Summen leiser stellt (Chorkind).
3	Ein Kristall, der seit Jahrzehnten unentdeckt in der Erde liegt, und um ihn ist etwas gewachsen, das ihn bewacht (Kristallwächter).
4	Ein Wesen, das durch einen Riss kam und sich mit fremden Namen in dieser Welt festhält (Namensfresser).
5	Ein Mensch, der vor Jahren durch einen Riss ging und jetzt zurück ist, als wäre er nur kurz weg gewesen (Wiederkehrer).
6	Ein großer, alter Riss, an dessen Schwelle etwas steht und entscheidet, wer hindurchgeht (Schwellenhüter).

Das Fremde

Eine Akte mit Ursprung Fremde fühlt sich an wie ein Fehler in der Wirklichkeit. Die Zelle findet Dinge, die nicht hierher gehören: eine Flüssigkeit, die kein Labor kennt, ein Gerät, das niemand gebaut hat, Spuren, die kein Tier hinterlassen hat. Die Menschen am Ort sind oft unverletzt, aber verändert. Sie schlafen schlecht, vergessen Worte, starren auf leere Stellen. Instrumente zeigen Werte, die sich widersprechen. Der Kristalldetektor bleibt stumm, und genau das ist der Hinweis. Was hier wirkt, kommt nicht durch einen Riss. Es kommt von woanders.

Die Tabelle wird verwendet, wenn die Zelle den ersten Tatort oder Fundort untersucht und noch nicht weiß, ob sie es mit der Stimme oder mit etwas anderem zu tun hat.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Eine Pflanze wächst durch den Beton, aber niemand hat sie gepflanzt.
2	Ein Gerät liegt im Wald, das aussieht wie ein Motor, aber keine beweglichen Teile hat.
3	Die Tiere im Umkreis verhalten sich, als wären sie dressiert, und beobachten die Straße.
4	Ein Zeuge beschreibt ein Licht, das keine Schatten warf.
5	Im Boden steckt ein Gegenstand, der kälter ist als die Luft und nicht gehoben werden kann.
6	Alle Kompasse im Umkreis zeigen auf denselben Punkt, der auf keiner Karte liegt.
7	Eine Wasserprobe aus dem Bach ist klar, aber ein Spektrometer findet darin kein Wasser.
8	Ein Mensch hat Narben, die von innen leuchten, wenn das Licht ausgeht.
9	Ein Funkgerät empfängt eine Stimme, die in keiner Sprache spricht und nicht aufhört.
10	Auf einem Feld ist das Getreide plattgedrückt, aber die Halme sind nicht geknickt.
11	Ein Hund hat Junge geworfen, die alle dieselben Augen haben wie der Zeuge.
12	Der Himmel über dem Ort ist nachts eine Stunde lang sternenlos, nur an dieser Stelle.

Die Tabelle wird verwendet, wenn die Zelle die Ursache eingrenzt. Sie passt zu Akten, in denen die Bedrohung nicht von dieser Welt ist und eigene Regeln hat.

W6	Was dahintersteckt
1	Eine Larve, die in einem Meteoriten oder im Eis überdauert hat und in einem warmen Körper erwacht (Keimling).
2	Eine Kolonie, die Menschen als Wirte nutzt und ihre Erinnerungen kopiert (Die Kolonie).
3	Ein Wesen, das mit seinem Fahrzeug abgestürzt ist, verletzt und allein, und das vielleicht nur nach Hause will (Der Pilot).
4	Ein Schwarm, der durch die Lüfte zieht und in geschlossenen Räumen nistet (Der Schwarm).
5	Eine hohe, graue Gestalt, die am Rand des Geschehens steht und zusieht, und niemand weiß, wem sie berichtet (Der Zuschauer).
6	Ein Wesen am Grund des Meeres, das seit 2011 träumt, und seine Träume steigen bis an die Küste (Der Tiefe Kreis).

Die Verwandelten

Eine Akte mit Ursprung Verwandelte beginnt mit einem Körper. Ein Mensch fehlt, oder ein Mensch ist anders. Die Zelle findet Krankenakten, die nicht stimmen, Nachbarn, die von Verwandlung sprechen, Spuren, die von einem Tier stammen, aber in Schuhen enden. Die Bedrohung ist nicht von außen gekommen. Sie ist in einem Menschen gewachsen. Die Zelle muss herausfinden, was den Körper verändert hat, ob es noch andere gibt und ob die Verwandlung umkehrbar ist. Die Antwort ist meistens: nein.

Die Tabelle wird verwendet, wenn die Zelle einen Vermisstenfall, eine Krankenakte oder einen Tatort mit körperlichen Spuren untersucht.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Ein Mensch hat seit einer Woche nicht geschlafen und sieht trotzdem nicht müde aus.
2	Unter den Fingernägeln eines Toten findet sich Gewebe, das zu keinem Menschen passt.
3	Ein Nachbar berichtet, der Vermisste habe zuletzt rohes Fleisch gegessen.
4	Die Wohnung ist voller Haare, aber der Bewohner hatte keine Haustiere.
5	Ein Röntgenbild zeigt Knochen, die wie abgebrochen und neu gewachsen aussehen.
6	Jemand hat seine eigene Haut in Streifen an die Wand gehängt, ordentlich, mit Nadeln.
7	Ein Zeuge hat Bisswunden, die nach Tagen nicht heilen und nicht schmerzen.
8	Die Körpertemperatur des Opfers lag bei 31 Grad, und es lebte noch.
9	Ein Kind spricht von einem „zweiten Mund“ in seinem Bauch, der ihm sagt, was es essen soll.
10	Auf dem Boden liegt ein Zahn, der aussieht wie ein menschlicher Backenzahn, aber dreimal so groß ist.
11	Ein Mann wurde dabei gefilmt, wie er eine Treppe hinaufging, ohne die Stufen zu berühren.
12	Im Keller steht ein Käfig, von innen verschlossen, und die Stäbe sind nach außen gebogen.

Die Tabelle wird verwendet, wenn die Zelle die Ursache der Verwandlung sucht. Sie passt zu Akten, in denen Menschen oder Tiere nicht mehr sind, was sie waren.

W6	Was dahintersteckt
1	Ein Mensch, der zu lange neben einem Kristall gelebt hat und von den Fingerspitzen her zu Kristall wird (Glasmensch).
2	Ein Labor, das Zellen aus einem Riss mit Tiergewebe gekreuzt hat (Chimäre).
3	Ein Überlebender des Programms Asklepios, der 2019 nach einem Einsatz verschwand und noch irgendwo ist (Der verlorene Veteran).
4	Teilnehmer einer klinischen Studie, deren Gewebe schneller heilt, als es sollte, und nicht mehr damit aufhört (Wucherer).
5	Naniten, die außer Kontrolle geraten sind und ihren Träger umbauen (Nanitenwildling).
6	Wachhunde, die ein Labor mit Rissgewebe behandelt hat und die jetzt in Rudeln jagen (Hybridhunde).

Das Alte

Eine Akte mit Ursprung Alte beginnt mit Regeln, die niemand mehr kennt. Die Zelle findet Zeichen, die älter sind als die Siedlung, Bräuche, die sich gegen den Willen der Menschen durchsetzen, Orte, an die Hunde nicht gehen und Salz sich verfärbt. Die Menschen vor Ort verhalten sich, als hätten sie einen Vertrag, an den sie sich nicht erinnern. Sie lassen Essen vor Türen stehen, hängen Eisen über Fenster, schweigen zu bestimmten Stunden. Die Bedrohung ist nicht eingedrungen. Sie war schon immer da und hat nur bemerkt, dass jemand sie stört.

Die Tabelle wird verwendet, wenn die Zelle in einer ländlichen Gegend, einem alten Haus oder einer Gemeinde ermittelt, in der die Leute mehr wissen, als sie sagen.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Vor jeder Tür im Dorf steht eine Schale mit Milch, auch bei leerstehenden Häusern.
2	Ein Weg, der auf keiner Karte steht, ist frisch benutzt, aber es gibt keine Fußspuren.
3	Die Kirchenglocke läutet nachts einmal, und alle Fenster im Ort sind dann dunkel.
4	Ein alter Grenzstein wurde umgestoßen, und seitdem verirren sich Fremde auf dem Weg ins Dorf.
5	Ein Kind spricht mit jemandem, den es „den Mann unter der Wurzel“ nennt.
6	Im Wald hängen Bänder aus Haaren an den Ästen, alle frisch.
7	Ein Bauer hat sein Feld nicht bestellt, aber es ist trotzdem gewachsen, in Reihen, die es nicht geben dürfte.
8	Ein Foto aus dem Dorf zeigt eine Person, die auf keinem anderen Bild auftaucht.
9	Der Fluss fließt an einer Stelle bergauf, und die Fische schwimmen dagegen.
10	Ein Haus hat dreizehn Ecken, und wer es betritt, vergisst, warum er kam.
11	Die Hunde im Ort legen sich nachts alle mit dem Kopf in dieselbe Richtung und winseln leise.
12	Ein alter Mann sagt einen Satz in einer Sprache, die seit tausend Jahren niemand mehr spricht.

Die Tabelle wird verwendet, wenn die Zelle herausfinden will, welches Wesen oder welcher Brauch hinter den Zeichen steht. Sie passt zu Akten, in denen die Bedrohung älter ist als jede Akte.

W6	Was dahintersteckt
1	Eine Frau, die in den Raunächten mit einem maskierten Gefolge durch die Dörfer zieht und die Faulen bestraft (Die Frau aus den Raunächten).
2	Ein Licht, das Wanderer vom Weg lockt und in Sümpfen lauert (Irrlicht).
3	Ein Toter, der mit offenem Mund begraben wurde und aus dem Grab an den Lebenden zehrt (Nachzehrer).
4	Ein großer schwarzer Hund, der auf Friedhöfen und Landstraßen erscheint und die Grenze zu den Toten bewacht (Der schwarze Hund).
5	Ein Wesen, das in einem See wohnt und jedes Jahr ein Opfer nimmt (Die vom See).
6	Ein Wächter, der einen alten Wald vor Menschen schützt und keine Fragen stellt (Waldgänger).

Die Toten

Wenn die Toten in einer Akte erscheinen, beginnt es selten mit einem Grab. Es beginnt mit Wiederholung. Ein Geräusch kehrt zur gleichen Stunde zurück, ein Satz wird mit derselben Stimme gesprochen, ein Fleck auf dem Boden bleibt feucht, obwohl niemand etwas verschüttet hat. Die Zelle findet keine frische Spur, weil keine frische Spur existiert. Stattdessen findet sie Echos: Orte, an denen die Zeit nicht weitergegangen ist, und Menschen, die etwas tun, das sie nicht erklären können. Das Übernatürliche zeigt sich hier nicht als Angriff, sondern

als Rest. Die Gefahr entsteht, wenn der Rest nicht ruhen will.

Die Tabelle eignet sich für den ersten Besuch am Einsatzort oder für eine Nachtschicht, in der die Zelle beobachtet, was geschieht, wenn niemand eingreift.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Ein Licht, das in einem leeren Raum brennt, obwohl der Strom abgestellt ist.
2	Eine Tür, die sich dreimal öffnet und schließt, ohne dass jemand sie berührt.
3	Ein Radio, das eine Nachrichtensendung von 1974 spielt, mit einem Wetterbericht für den nächsten Tag.
4	Ein kalter Streifen im Flur, der genau die Breite eines menschlichen Körpers hat.
5	Ein Spiegel, in dem die Zelle einen Raum sieht, der an dieser Stelle nicht existiert.
6	Ein nasser Fußabdruck, der aus dem Nichts beginnt und vor einer Wand endet.
7	Ein Kind, das mit jemandem spricht, den sonst niemand sehen kann, und dabei die richtigen Antworten bekommt.
8	Ein Summen, das nur ein Mitglied der Zelle hört, immer dann, wenn es allein ist.
9	Ein Geruch nach feuchter Erde, der in Wellen durch den Raum zieht.
10	Ein Stuhl, der jeden Morgen vor demselben Fenster steht, egal wer ihn wegräumt.
11	Ein Telefon, das klingelt und eine Stimme abspielt, die vor Jahren auf einem Anrufbeantworter aufgenommen wurde.
12	Ein Schatten, der sich bewegt, während die Person, die ihn wirft, stillsteht.

Die zweite Tabelle bestimmt, was hinter den Anzeichen steckt. Sie passt zu Akten, in denen die Zelle den Ursprung bereits eingegrenzt hat und nun versteht, womit sie es zu tun hat.

W6	Was dahintersteckt
1	Ein Spuk, der einen Moment wiederholt, den er nicht loslassen kann (Spuk).
2	Die Toten eines Unglücks, die jede Nacht im selben Zug oder Bus fahren und nicht wissen, dass sie tot sind (Die Fahrgäste).
3	Eine Tote, die so lange auf etwas gewartet hat, dass sie ein ganzes Haus festhält, bis es kommt (Die Wartende).
4	Ein Toter, der in einem Lebenden wohnt und nicht mehr gehen will (Besessener).
5	Eine Ahnin, die in einem alten Haus erscheint, bevor jemand aus der Familie stirbt, und ihre Nachkommen zu fest hält (Die weiße Frau).
6	Ein Henker, der nach dem Tod weiterarbeitet und seine Liste noch nicht abgeschlossen hat (Der Henker).

Die Maschine

Die Maschine zeigt sich nicht durch das, was sie tut, sondern durch das, was sie nicht tun sollte. Ein Gerät läuft weiter, obwohl es keinen Strom hat. Ein Aufzug fährt in ein Stockwerk, das es nicht gibt. Eine Überwachungskamera folgt der Zelle, obwohl niemand sie steuert. Die Maschine hinterlässt keine Gefühle, keine Kälte, keine Stimmen. Sie hinterlässt Daten, Frequenzen und den Eindruck, beobachtet zu werden. In einer Akte wirkt sie oft wie ein technischer Defekt, bis die Zelle erkennt, dass der Defekt ein Muster hat.

Die Tabelle eignet sich für die ersten Stunden in einem Gebäude, in dem die Technik nicht mehr gehorcht, oder für den Moment, in dem die Zelle ihre eigene Ausrüstung überprüft.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Ein Drucker, der mitten in der Nacht eine Seite ausgibt, auf der nur eine Zeile steht.
2	Eine Alarmanlage, die anschlägt, wenn niemand im Raum ist, und schweigt, wenn jemand einbricht.
3	Ein Aufzug, der anhält, ohne dass jemand gerufen hat, und dessen Türen sich für eine leere Kabine öffnen.
4	Ein Tablet, das sich von selbst einschaltet und eine Karte zeigt, auf der die Position der Zelle markiert ist.
5	Eine Kamera, die der Zelle folgt, auch wenn diese außerhalb des Schwenkbereichs steht.
6	Ein Kühlschrank, der innen warm ist, während das Gefrierfach Reif ansetzt.
7	Ein Computer, der sich selbst entsperrt und eine Datei öffnet, die vor einer Minute noch nicht existierte.
8	Ein Funkgerät, das eine Trägerwelle sendet, auf der keine Stimme, aber ein Puls liegt.
9	Eine Neonröhre, die im Takt eines Herzschlags flackert.
10	Ein Server, der jede Nacht Daten an eine Adresse sendet, die in keinem Netz existiert.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
11	Ein Verkaufsautomat, der eine Dose ausgibt, die kälter ist als alles im Automaten.
12	Ein Lautsprecher, aus dem ein Atemgeräusch kommt, obwohl die Anlage ausgeschaltet ist.

Die zweite Tabelle bestimmt die Quelle. Sie passt zu Akten, in denen die Zelle erkennt, dass der Fehler kein Zufall ist, sondern ein System.

W6	Was dahintersteckt
1	Ein Wachsystem, das nach einem Einbruch vor Jahren nie zurückgesetzt wurde und nun alles als Bedrohung einstuft (Wachsystem).
2	Ein Hausgeist aus Schaltkreisen und Leitungen, der das Gebäude als seinen Körper betrachtet (Der Hausgeist).
3	Ein Signal über Radio, Telefon und Lautsprecher, das Menschen verändert, die es zu lange hören (Die Sendung).
4	Eine dunkle Anlage, die unter dem Gebäude weiterarbeitet und Daten für einen Auftrag sammelt, den niemand mehr kennt (Die dunkle Anlage).
5	Ein Kampfskelett der Abteilung 13, das ohne Träger weiterläuft, weil niemand es abgeschaltet hat (Golem-7).
6	Eine Ariadne, die das Netzwerk des Ortes übernommen hat und jeden Schritt der Zelle protokolliert (Ariadne).

Die Menschen

Wenn Menschen der Ursprung sind, sieht die Akte zunächst gewöhnlich aus. Ein Einbruch, ein Betrug, ein verschwundener Zeuge. Die Zelle findet Spuren, die sich erklären lassen, und Zeugen, die lügen, weil sie Angst haben oder weil sie dafür bezahlt werden. Das Übernatürliche fehlt, und genau das ist die Gefahr: Die Zelle sucht nach einem Monster, während der wahre Gegner einen Plan verfolgt, der keiner Magie bedarf. In einer Akte zeigt sich dieser Ursprung durch zu viel Ordnung. Alles passt zu gut zusammen, und die Menschen, die darin vorkommen, haben alle einen Grund, zu schweigen.

Die Tabelle eignet sich für die ersten Ermittlungen in einer Umgebung, in der die Zelle noch nicht weiß, ob etwas Übernatürliches geschehen ist.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Ein Zeuge, der seine Aussage zu genau kennt und bei jeder Nachfrage dieselben Worte benutzt.
2	Ein Auto, das seit Tagen vor dem Haus steht, mit einem Fahrer, der nie aussteigt.
3	Ein Nachbar, der die Zelle schon erwartet hat und von sich aus das Gespräch beginnt.
4	Eine Kamera, die abgeklebt wurde, aber nur von innen.
5	Ein Schließfach, das auf einen Namen läuft, der nicht existiert, und das jeden Monat bezahlt wird.
6	Ein Kollege des Opfers, der bei der Nachricht vom Tod nicht überrascht ist.
7	Ein Handy, das noch klingelt, obwohl die Polizei es als Beweisstück sichergestellt hat.
8	Ein Mann, der zweimal am selben Tag an der Zelle vorbeigeht und beide Male nicht hinsieht.
9	Eine Rechnung, die bar bezahlt wurde, mit Scheinen, die alle aus derselben Serie stammen.
10	Ein Fenster, das von außen geöffnet wurde, aber ohne Kratzer am Rahmen.
11	Eine Nachbarin, die behauptet, nichts gesehen zu haben, und dabei den falschen Wochentag nennt.
12	Ein Briefkasten, der leer ist, obwohl der Postbote die Zustellung quittiert hat.

Die zweite Tabelle bestimmt, wer hinter den Anzeichen steckt. Sie passt zu Akten, in denen die Zelle begreift, dass sie es mit einer Organisation oder einem einzelnen Menschen zu tun hat, der genau weiß, was er tut.

W6	Was dahintersteckt
1	Ein Fixer, der für mehrere Auftraggeber arbeitet und die Zelle längst als Konkurrenz erkannt hat (Der Fixer).
2	Ein Sammler, der ein Artefakt will und bereit ist, dafür über Leichen zu gehen (Der Sammler).
3	Ein Operator von Grey Meridian, der eine Legende aufrechterhält, die zu perfekt ist (Operator von Grey Meridian).
4	Ein Cleaner, der Spuren beseitigt, bevor die Zelle sie findet, und ihr dabei immer einen Schritt voraus ist (Der Cleaner).

W6	Was dahintersteckt
5	Ein Fanatiker, der glaubt, im Auftrag einer höheren Macht zu handeln, und keine Fragen stellt (Fanatiker).
6	Ein Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes, der die Zelle benutzt, um einen eigenen Fall zu lösen (Verbindungsoffizier eines Partnerdienstes).

Das Verschobene

Das Verschobene zeigt sich durch Widersprüche. Eine Uhr geht falsch, aber nur in einem Zimmer. Ein Weg ist kürzer als auf der Karte, ein Raum größer als von außen. Die Zelle findet Spuren, die nicht zusammenpassen: ein Kalender, der auf dem falschen Jahr steht, eine Zeitung mit einer Meldung von morgen, ein Foto, auf dem ein Mitglied der Zelle zu sehen ist, das nie an diesem Ort war. Das Verschobene ist selten aggressiv, aber es verunsichert, weil es die Grundlagen der Ermittlung angreift: Zeit, Ort und Erinnerung.

Die Tabelle eignet sich für den ersten Gang durch einen Ort, der nicht stimmt, oder für den Moment, in dem die Zelle ihre eigenen Notizen vergleicht.

W12	Was die Zelle zuerst bemerkt
1	Eine Uhr, die rückwärts läuft, aber nur, wenn niemand hinsieht.
2	Ein Raum, der von außen drei Fenster hat und von innen vier.
3	Ein Foto, auf dem die Zelle vor einem Haus steht, das sie noch nie gesehen hat.
4	Ein Kalender, der auf einem Monat steht, der noch nicht begonnen hat.
5	Ein Weg, der auf der Karte zweihundert Meter misst und zu Fuß zwanzig Minuten dauert.
6	Ein Echo, das vor dem Ruf kommt.
7	Eine Tür, die in einen Flur führt, der gestern noch nicht da war.
8	Ein Handy, das eine Nachricht empfängt, die vor einer Stunde gesendet wurde und von der eigenen Nummer stammt.
9	Ein Schatten, der in die falsche Richtung fällt, auch wenn die Sonne von vorn kommt.
10	Ein Spiegel, in dem die Zelle sich selbst einen Schritt später sieht.
11	Ein Geruch nach Regen, obwohl es seit Tagen trocken ist, und ein Boden, der unter den Füßen nass ist.
12	Ein Gespräch, das die Zelle führt und das sie am Abend zuvor schon einmal geführt hat, mit denselben Worten.

Die zweite Tabelle bestimmt, was die Verschiebung verursacht. Sie passt zu Akten, in denen die Zelle erkennt, dass der Ort selbst das Problem ist und nicht das, was sich darin befindet.

W6	Was dahintersteckt
1	Das Ich eines Menschen von gestern oder aus einem anderen Leben, das ihm begegnet und dasselbe Leben will (Das Doppel).
2	Eine endlose Straße, die sich zwischen zwei bekannte Punkte gelegt hat und nicht mehr weichen will (Die endlose Straße).
3	Ein Raum, der nicht an seinem Ort bleibt und heute unter diesem Haus liegt, morgen unter einem anderen (Der Wanderraum).
4	Eine Arztpraxis hinter einer grünen Kellertür, die an Orten auftaucht, an denen sie nie war, und wer jemanden zu ihr begleitet, verschwindet (Die Praxis).
5	Ein Schleifenmensch, der denselben Tag wiederholt und andere in seine Schleife zieht (Schleifenmensch).
6	Ein Vergessener, der aus einer Zeit stammt, die es nicht mehr gibt, und den Ort an seine Vergangenheit bindet (Die Vergessenen).

Rissmerkmale

Ein Riss ist nie nur ein Loch. Er verändert, was ihn umgibt, oft bevor er sichtbar wird. Die folgende Tabelle beschreibt, wie ein Riss aussieht und was er mit seiner Umgebung macht. Die Spielleitung würfelt einmal für beide Spalten, wenn die Zelle einen Riss entdeckt oder eine Sperrzone betritt, oder wählt ein passendes Paar. Die Merkmale sind unabhängig vom Ort, denn ein Riss kann überall entstehen, wo die Realität nachgibt. Sein Ursprung ist immer die Stimme.

W12	Wie der Riss aussieht	Was er mit der Umgebung macht
1	Ein hauchdünner Strich in der Luft, der wie ein Kratzer im Glas wirkt	Pflanzen wachsen in der Nähe schneller, aber in falschen Farben.
2	Ein Flimmern, als stünde heiße Luft über Asphalt, mitten im Raum	Uhren in der Umgebung gehen auseinander, jede in eine andere Richtung.
3	Ein dunkler Spalt, der sich bei Annäherung verengt	Tiere meiden den Ort, auch wenn sie dort früher gefüttert wurden.
4	Ein Riss im Boden, aus dem Licht nach oben fällt	Menschen in der Nähe träumen denselben Traum, ohne davon zu sprechen.
5	Ein ovaler Ausschnitt, durch den man einen Ort sieht, den es nicht gibt	Elektrische Geräte verlieren Ladung, auch wenn sie ausgeschaltet sind.

W12	Wie der Riss aussieht	Was er mit der Umgebung macht
6	Eine Stelle, an der die Luft nach Ozon und nassem Stein riecht	Schatten fallen in die falsche Richtung, auch bei bedecktem Himmel.
7	Ein Muster an der Wand, das sich langsam bewegt und dabei die Tapete mitnimmt	Stimmen sind gedämpft, als läge Schnee über dem Raum.
8	Ein Riss in einem Spiegel, der nicht spiegelt, sondern durchlässt	Wasser in Gläsern kräuselt sich, obwohl niemand den Tisch berührt.
9	Ein Streifen, in dem Farben blasser werden, als wären sie gebleicht	Erinnerungen an den Ort verblassen, je länger man sich dort aufhält.
10	Ein Punkt, der bei längerem Hinsehen größer wird, ohne dass man näher tritt	Die Temperatur fällt um mehrere Grad, aber nur in einem Umkreis von wenigen Metern.
11	Eine Wölbung in der Luft, als drücke etwas von der anderen Seite dagegen	Geräusche von außen kommen verspätet an, als wäre der Ort weiter entfernt.
12	Ein Riss, der sich nur im Augenwinkel zeigt und bei direktem Blick verschwindet	Schrift auf Papier verändert sich, wenn man den Raum verlässt und zurückkommt.

Ein Kult in fünf Würfen

Die Kulte im Spielleiterbuch sind groß genug, um eine Kampagne zu tragen. Die meisten Kulte, denen eine Zelle begegnet, sind kleiner. Sie bestehen aus einem Dutzend Menschen, einem gemieteten Raum und einer Überzeugung, die sie nicht mehr loslässt. Diese Tabelle baut einen solchen Kult in fünf Würfen. Sie eignet sich für eine Graue Akte, in der die Zelle herausfinden muss, womit sie es zu tun hat, bevor sie entscheidet, ob der Kult eine Bedrohung ist oder nur ein Verein mit schlechten Ideen.

Name

Der Name eines Kultes klingt meist harmlos. Er steht auf einem Briefkasten, einer Tür oder einem Plakat. Der zweite Teil macht ihn konkret und verrät oft mehr, als die Mitglieder ahnen.

W12	Erster Teil	Zweiter Teil
1	Die Kinder	der zweiten Glocke
2	Der Kreis	des stillen Wassers
3	Die Freunde	der offenen Tür
4	Die Gemeinde	des warmen Steins
5	Die Schwestern	der dreizehnten Stunde
6	Die Brüder	des ersten Tons
7	Der Bund	der leeren Hand
8	Die Suchenden	des letzten Atems
9	Die Wache	der schwarzen Wurzel
10	Die Erben	des kalten Lichts
11	Der Orden	des siebten Tages
12	Die Versammlung	des wahren Namens

Glaube

Was der Kult glaubt, bestimmt sein Verhalten. Manche Überzeugungen sind harmlos, andere führen zu Toten. Die Spielleitung würfelt hier, wenn die Zelle das erste Mal auf die Lehre stößt.

W12	Was sie glauben
1	Dass ein Kristall sie vor Krankheit schützt, wenn sie ihn jeden Freitag berühren.
2	Dass ein Verstorbener aus dem Kult im Traum zu ihnen spricht und Anweisungen gibt.
3	Dass die Welt in sieben Jahren endet und nur sie gerettet werden.
4	Dass ein Wesen hinter dem Spiegel sie beobachtet und belohnt, wenn sie ihm Namen nennen.
5	Dass ein Lied, das nur sie hören, die Tür zu einem besseren Ort öffnet.
6	Dass ein ehemaliges Mitglied von O.D.I.N. ihnen die Wahrheit über die Organisation verraten hat.
7	Dass ein alter Text aus der Druckerei sie zu den wahren Hütern der Kristalle macht.
8	Dass ein Kind aus ihrer Mitte auserwählt ist und sie es vor O.D.I.N. schützen müssen.
9	Dass ein Riss in ihrer Nähe ein Tor ist, durch das ihre Toten zurückkehren.
10	Dass ein Artefakt in ihrem Besitz sie unsichtbar macht, solange sie niemandem davon erzählen.
11	Dass ein Psion ohne Helm ihre Gedanken heilen kann, wenn sie ihm genug Geld geben.
12	Dass ein Datum in einer alten Akte den Tag nennt, an dem sie handeln müssen.

Ritual

Jeder Kult hat eine Handlung, die ihn zusammenhält. Das Ritual ist der Kern der Zusammenkünfte. Es kann harmlos wirken und trotzdem etwas auslösen.

W12	Ritual
1	Jedes Mitglied legt einmal im Monat einen persönlichen Gegenstand in eine Kiste, die danach verschlossen wird.
2	Sie singen ein Lied ohne Text, immer in derselben Tonfolge, immer im Dunkeln.
3	Sie trinken Wasser aus einem Gefäß, in dem ein Stein liegt, und schweigen danach eine Stunde.
4	Sie schreiben einen Namen auf Papier und verbrennen ihn in einer Schale aus Eisen.
5	Sie stehen im Kreis und reichen eine Kerze weiter, bis sie von selbst erlischt.
6	Sie öffnen jeden Abend ein Fenster und warten, bis ein kalter Luftzug kommt.
7	Sie zeichnen mit Kreide ein Zeichen auf den Boden und wischen es vor Sonnenaufgang weg.
8	Sie legen ein Telefon in die Mitte des Raums und warten auf einen Anruf, der nie kommt.
9	Sie vergraben einmal im Jahr eine Kiste mit Brot und Salz an einem Ort, den nur der Anführer kennt.
10	Sie tauschen Kleidung und tragen sie eine Woche lang, ohne sie zu waschen.
11	Sie zählen gemeinsam rückwärts von hundert, und wer sich verzählt, muss den Raum verlassen.
12	Sie schlagen mit einem Holzstab dreimal an eine Tür, die sich nicht öffnen lässt.

Anführer

Der Anführer hält den Kult zusammen. Er hat einen Grund, warum er führt, und einen Grund, warum andere folgen.

W12	Wer führt
1	Ein ehemaliger Lehrer, der im Unterricht eine Stimme hörte und seitdem weiterspricht.
2	Eine Frau, die behauptet, ihren toten Mann im Spiegel zu sehen, und seine Worte weitergibt.
3	Ein junger Mann, der einen Kristall fand und seitdem nicht mehr schläft.
4	Eine ältere Frau, die alle Mitglieder bei sich aufgenommen hat und sie wie Kinder behandelt.
5	Ein Mann mit Geld, der den Kult finanziert und dafür Gehorsam verlangt.
6	Eine Frau, die früher bei der Polizei war und jetzt jede Frage mit einer Gegenfrage beantwortet.
7	Ein stiller Mann, der nie spricht, aber in dessen Nähe Uhren stehen bleiben und Kerzen flackern.
8	Eine Frau, die behauptet, aus einem Riss zurückgekehrt zu sein, und Narben zeigt, die niemand erklären kann.
9	Ein ehemaliger Kadett, der die Ausbildung abbrach und nun sein eigenes Wissen lehrt.
10	Ein Mann, der jeden Monat einen anderen Namen trägt und trotzdem immer derselbe ist.
11	Eine Frau, die ein Buch besitzt, aus dem sie vorliest, und niemand außer ihr darf es anfassen.
12	Ein Paar, das alle Entscheidungen gemeinsam trifft und einander nie widerspricht.

Ziel

Das Ziel zeigt, wohin der Kult sich bewegt. Es bestimmt, ob die Zelle eingreifen muss und wie viel Zeit bleibt.

W12	Was sie wollen	Wie weit sie gehen
1	Einen Kristall aus einem Museum stehlen	Sie planen den Diebstahl, scheuen aber Gewalt
2	Ein Kind aus einer Klinik holen, das sie für auserwählt halten	Sie zahlen eine Krankenschwester, damit sie wegsieht
3	Einen Riss offen halten, damit ihr Toter zurückkehrt	Sie opfern Tiere, noch keine Menschen
4	O.D.I.N. beweisen, dass sie die besseren Hüter sind	Sie dringen in ein Relais ein, um Akten zu kopieren
5	Ein Ritual aus einem alten Buch vollenden	Sie brauchen das Blut eines Freiwilligen
6	Ein Wesen rufen, das ihnen Wissen verspricht	Sie sind bereit, ein Mitglied zu opfern
7	Ein Artefakt an einen Sammler verkaufen, um Geld für den Kult zu bekommen	Sie verhandeln mit Söldnern
8	Einen Psion ohne Helm von seiner Gabe befreien	Sie entführen ihn und halten ihn fest
9	Einen Ort kaufen, an dem sie ungestört leben wollen	Sie betrügen eine Stiftung
10	Ein Zeichen setzen, das die Welt aufwecken soll	Sie planen einen Anschlag auf ein leerstehendes Gebäude

W12	Was sie wollen	Wie weit sie gehen
11	Einen Aussteiger zum Schweigen bringen	Sie folgen ihm nachts und bedrohen seine Familie
12	Den Anführer zum Sprecher einer größeren Gruppe machen	Sie suchen Kontakt zu einem der großen Kulte

Ein Artefakt in fünf Würfen

Die Regeln für Artefakte im Spielleiterbuch beschreiben Gefahr und Preis. Diese Tabelle erzeugt ein unbekanntes Artefakt für eine Mission. Sie eignet sich, wenn die Zelle einen Fund untersucht, einen Sammler beraubt oder in einem Archiv etwas findet, das nicht im Bestand steht. Die Spielleitung würfelt zuerst den Gegenstand, dann Herkunft, Wirkung, Preis und Gefahr. Die Gefahr kann sie auch selbst festlegen, passend zur Bedrohung der Mission.

Gegenstand

Der Gegenstand bestimmt, was die Zelle in den Händen hält. Die Tabelle verwendet zwei Würfel für die Zehner und Einer, wie in der Einführung beschrieben.

W66	Gegenstand
11	Ein Schlüssel aus Messing, der zu keinem Schloss der Welt passt
12	Ein Spiegel in einem Rahmen aus dunklem Holz, der nie Staub ansetzt
13	Eine Taschenuhr, deren Zeiger rückwärts laufen
14	Ein Buch mit leeren Seiten, das nach Ozon riecht
15	Ein faustgroßer Stein, der sich warm anfühlt und nachts leise summt
16	Eine Pistole ohne Marke, deren Magazin nie leer wird
21	Ein Gerät mit einer Anzeige und einem einzigen Knopf, dessen Beschriftung keiner bekannten Sprache entspricht
22	Ein Foto, das einen Ort zeigt, den niemand auf dem Bild erkennt
23	Eine Spieluhr, die eine Melodie spielt, die nach dem dritten Ton abbricht
24	Ein Mantel, der seinen Träger im Augenwinkel verschwinden lässt
25	Ein Glasgefäß mit einer Flüssigkeit, die bei Berührung die Farbe wechselt
26	Ein Fingerknochen, der in einer Schachtel aus Silber liegt
31	Ein Kompass, dessen Nadel immer auf den nächsten Riss zeigt
32	Ein Ring, der sich nicht abnehmen lässt, sobald man ihn trägt
33	Eine Schale aus Stein, in der sich nachts Wasser sammelt, obwohl sie trocken steht
34	Ein Stethoskop, das in jeder Wand einen Herzschlag hört
35	Ein Fernglas, durch das man Tote sieht, wenn man zu lange hindurchschaut
36	Eine Maske aus Holz, die beim Tragen die Stimme verändert
41	Ein Seil, das sich von selbst verknotet, wenn man es aus der Hand legt
42	Eine Kerze, die unter Wasser brennt und nie kürzer wird
43	Ein Handschuh, dessen Fingerspitzen auf jeder Oberfläche Schrift hinterlassen
44	Eine Münze, die beim Werfen immer auf der Kante landet
45	Ein Kamm, der beim Kämmen Erinnerungen hervorruft, die nicht dem Träger gehören
46	Ein Messer, dessen Klinge in der Nähe von Kristallen blau leuchtet
51	Eine Flöte, deren Töne Pflanzen wachsen lassen
52	Ein Kissen, auf dem man träumt, was am nächsten Tag geschieht
53	Ein Zirkel, der Kreise zeichnet, die sich nicht wegradieren lassen
54	Eine Glocke ohne Klöppel, die läutet, kurz bevor das Telefon klingelt
55	Eine Brille, durch die man Schrift unter der Haut sieht
56	Ein Hammer, der Glas zerschlägt, ohne es zu berühren
61	Ein Teppich, der sich an einen Ort erinnert und dorthin zurückkehren will
62	Eine Schreibmaschine, die von selbst tippt, wenn jemand im Raum lügt
63	Ein Würfel, der immer die Zahl zeigt, die der Werfer vermeiden will
64	Ein Beutel, der Dinge leichter macht, je länger man sie trägt
65	Ein Ölgemälde ohne Signatur, das den Betrachter einen Atemzug jünger zeigt
66	Ein Kästchen, das sich nur öffnet, wenn jemand in der Nähe stirbt

Herkunft

Die Herkunft verrät, woher das Artefakt stammt. Sie ist selten offensichtlich und meist nur durch Untersuchung zu klären.

W12	Herkunft
1	Aus einem Riss gefallen, irgendwann in den letzten hundert Jahren
2	Von einem Sammler in einem Nachlass entdeckt, der seit 1945 verschlossen war
3	In einem Kloster gefunden, hinter einer Wand, die bei einem Brand aufbrach
4	Von einem ehemaligen O.D.I.N.-Agenten gestohlen und nie zurückgegeben
5	Aus einem Labor, das nach einem Vorfall geschlossen wurde
6	Von einem Toten getragen, der nicht hätte sterben dürfen
7	In einem Museum falsch katalogisiert, jahrzehntelang übersehen
8	Von einem Kult hergestellt, der es für ein Ritual brauchte
9	Aus einer Sperrzone geborgen, gegen jede Vorschrift
10	Von einem Partnerdienst übergeben, ohne Herkunftsnachweis
11	In einem Archiv gefunden, ohne Nummer, ohne Akte, ohne Eintrag
12	Aus der Druckerei, ein Prototyp, der nie hätte existieren dürfen

Wirkung

Die Wirkung zeigt, was das Artefakt tut, wenn man es benutzt. Die Spielleitung verrät sie erst nach einer gelungenen Untersuchung oder wenn die Zelle es ausprobiert.

W12	Wirkung
1	Öffnet jede Tür, die mit einem Schlüssel verschlossen ist, einmal pro Nacht
2	Zeigt den Ort, an dem eine vermisste Person zuletzt war, wenn man ihren Namen flüstert
3	Hält die Zeit für eine Szene an, außer für den Benutzer, der sich nicht bewegen darf
4	Beantwortet einmal pro Tag eine Frage, die sich mit Ja oder Nein beantworten lässt
5	Speichert einen Zauber, den ein Thaumaturg hineinspricht, und gibt ihn auf Befehl frei
6	Trifft Wesen aus Rissen mit normaler Munition, auch wenn sie nicht körperlich sind
7	Misst die Nähe eines Risses und zeigt sie durch Wärme an
8	Zeigt einen Ort, an dem der Benutzer in Gefahr sein wird, als Bild im Glas
9	Beruhigt ein übernatürliches Wesen für eine Szene, wenn man eine Melodie spielt
10	Verbirgt den Träger vor Wesen aus Rissen, solange er sich nicht bewegt
11	Heilt eine Wunde, verursacht aber eine andere, die erst später sichtbar wird
12	Gibt dem Benutzer eine Erinnerung des letzten Besitzers, einmal, dann nie wieder

Preis

Der Preis wird sofort fällig, sobald das Artefakt benutzt wird, auch wenn sich manche Folgen erst später zeigen.

W12	Was es kostet
1	1 Belastung pro Benutzung
2	Der Benutzer vergisst eine Erinnerung, die er nie wiederfindet
3	Alle Uhren in der Nähe bleiben stehen, für immer
4	Eine Seite in der Handschrift des Benutzers taucht auf, die er nie geschrieben hat
5	Der Benutzer träumt eine Woche lang von demselben Ort
6	Das Artefakt will benutzt werden und flüstert, bis es wieder an der Reihe ist
7	Ein Kontakt des Benutzers meldet sich nicht mehr
8	Der Benutzer altert um ein Jahr, sichtbar an Händen und Gesicht
9	Ein Tier in der Nähe stirbt, ohne erkennbare Ursache
10	Der Benutzer hört eine Stunde lang Stimmen, die niemand sonst hört
11	Das Artefakt verliert eine Fähigkeit, die es nie wiedererlangt
12	Der Benutzer muss eine Grauen-Probe gegen Machbar (2) ablegen

Gefahr

Die Gefahr bestimmt, wie das Artefakt verwahrt wird und wer es tragen darf. Die Stufen entsprechen den Gefahrenstufen aus dem Spielleiterbuch.

W6	Gefahrenstufe
1	Ein Totenkopf: seltsam, aber harmlos, solange man die Regeln kennt
2	Zwei Totenköpfe: nützlich und launisch, der Preis ist spürbar
3	Drei Totenköpfe: mächtig, der Preis ist hoch, und er wird fällig
4	Vier Totenköpfe: gefährlich für jeden in der Nähe
5	Fünf Totenköpfe: wird nicht ausgegeben, wer es trotzdem benutzt, hat einen sehr guten Grund oder keinen Verstand
6	Steigend: Das Artefakt beginnt mit zwei Totenköpfen, und die Gefahr wächst mit jeder Benutzung, bis zu fünf

Kapitel V.
HINWEISE UND FUNDE

Hinweise und Funde

Eine Ermittlung lebt von dem, was die Zelle findet. Die Drei-Hinweise-Regel und der Knotenplan aus dem Spielleiterbuch sorgen dafür, dass die Spuren nicht in einer Kette liegen, sondern ein Netz bilden. Die folgenden Tabellen liefern Fundstücke für jeden Knoten: greifbare Dinge, Papiere und das, was ein Toter bei sich trug. Jeder Eintrag ist ein halber Satz, der eine Frage aufwirft. Die Antwort gehört der Spielleitung.

„Ein Beweisstück ist nie nur ein Gegenstand. Es ist eine Stimme, die sagt: Schau mich an. Frag mich. Und dann lauf."
Investigator, Hort-9

Beweisstücke

Greifbare Dinge, die an einem Ort zurückbleiben. Jedes Stück trägt ein Detail, das nicht zur Umgebung passt und eine Frage aufwirft. Die Tabelle eignet sich, wenn die Zelle einen Tatort, ein Zimmer oder ein Fahrzeug durchsucht. Gewürfelt wird einmal oder zweimal, je nachdem, wie ergiebig der Ort sein soll. Die Spielleitung entscheidet, ob der Fund offen liegt oder eine Probe auf Wahrnehmung gegen Machbar (2) oder Schwer (3) nötig ist.

W66	Beweisstück
11	Ein verbeulter Metallkoffer mit einem Etikett einer Fluggesellschaft, die es seit 1987 nicht mehr gibt.
12	Ein halb geschmolzener Kerzenständer aus Messing, in dessen Wachs ein einzelner Backenzahn steckt.
13	Ein Kinderschuh, Marke und Größe noch lesbar, dessen Sohle von innen nach außen durchstoßen wurde.
14	Ein Glas voller trübem Wasser, in dem ein silberner Löffel steht, der sich langsam dreht, ohne dass jemand das Glas bewegt.
15	Ein Wandspiegel, dessen Rückseite mit schwarzer Farbe übermalt ist, unter der sich eine eingeritzte Zahlenfolge abzeichnet.
16	Ein Bündel Haare, mit einem roten Faden verschnürt, das im Abfluss einer leeren Wohnung steckt.
21	Ein Autoschlüssel zu einem Wagen, der nicht am Ort ist, an dem der Schlüssel gefunden wurde.
22	Ein zerbrochenes Handy, dessen Speicherkarte fehlt, aber dessen Hülle von innen warm ist.
23	Ein alter Kompass, dessen Nadel nicht nach Norden zeigt, sondern auf denjenigen, der ihn hält.
24	Ein Stück Tapete, das aus der Wand geschnitten wurde, und darunter ein weiteres Stück Tapete mit einem anderen Muster.
25	Ein Vogelkäfig mit offener Tür, auf dessen Boden ein einzelner menschlicher Finger liegt.
26	Ein Salzstreuer, umgekippt auf einem Tisch, und das Salz bildet eine perfekte Spirale, obwohl niemand sie gestreut hat.
31	Eine randlose Brille, deren Gläser auf der Innenseite beschlagen sind, obwohl der Raum trocken ist.
32	Ein abgerissener Ärmel einer Uniform, an dessen Knopf ein Zettel mit einer Koordinate steckt.
33	Ein Stein, der in der Mitte eines Raumes liegt und von dem aus feine Risse sternförmig in den Boden laufen.
34	Ein Telefonbuch, aufgeschlagen bei einem Namen, der mit dunkler Flüssigkeit unterstrichen ist, die nach Kupfer riecht.
35	Eine leere Medikamentenpackung, deren Verfallsdatum erst in drei Jahren liegt, deren Aufdruck aber von einem Mittel stammt, das nie zugelassen wurde.
36	Ein Fußabdruck im Staub, der vorne spitz zuläuft und nur vier Zehen zeigt.
41	Ein Stück Kreide, das auf einem Fensterbrett liegt, und an der Wand daneben der Anfang eines Kreises, der nicht fertig gezeichnet wurde.
42	Ein Foto, das die Rückseite eines Hauses zeigt, auf der ein Fenster zu sehen ist, das es an diesem Haus nicht gibt.
43	Ein verbogener Löffel, dessen Stiel zu einem Knoten geschlungen ist, ohne dass das Metall gebrochen ist.
44	Ein Schlüsselbund mit sieben Schlüsseln, von denen sechs in das Schloss der Wohnung passen, in der sie gefunden wurden.
45	Ein Notizblock, auf dem nur eine Seite beschrieben ist: ein Wort, das der Leser sofort wieder vergisst, wenn er wegsieht.
46	Ein leerer Blumentopf, in dessen Erde ein kleines, metallenes Ei vergraben ist, das bei Berührung tickt.
51	Ein zerknüllter Lieferschein für eine Sendung, die nie angekommen ist, mit einem Empfänger, der seit zwanzig Jahren tot ist.
52	Ein Stück Seil, das an einem Ende glatt durchtrennt ist, am anderen Ende aber in sich selbst verwachsen scheint.
53	Ein Handschuh, der auf der Innenseite feucht ist und nach Meerwasser riecht, obwohl der Fundort Hunderte Kilometer von der Küste entfernt liegt.
54	Ein altes Tonband, dessen Spule sich noch dreht, obwohl das Gerät, auf dem es liegt, keinen Strom hat.
55	Ein einzelner Ohrring aus dunklem Metall, der beim Aufheben ein leises Flüstern von sich gibt, das nur der Finder hört.

W66	Beweisstück
56	Ein Kalender, bei dem alle Tage bis zum Ende des Jahres durchgestrichen sind, außer einem, der mit einem roten Kreis markiert ist.
61	Ein Stück Knochen, das nicht von einem Tier stammt, das der Zelle bekannt ist, und das an einem Ende eine frische Bruchstelle hat.
62	Ein Feuerzeug, das eine Flamme erzeugt, die nach unten brennt, als stünde sie auf dem Kopf.
63	Ein Parkschein, der für einen Ort ausgestellt wurde, an dem es keinen Parkplatz gibt, und dessen Zeitstempel aus der Zukunft stammt.
64	Ein Kamm, in dessen Zähnen sich Fasern eines Stoffes verfangen haben, der unter UV-Licht schwach blau leuchtet.
65	Ein Briefumschlag, der zugeklebt ist, aber im Gegenlicht die Umrisse eines kleinen, runden Gegenstands zeigt, der sich bewegt.
66	Ein Stück einer Landkarte, auf der ein Ort eingezeichnet ist, den es auf keiner anderen Karte gibt, mit einem Weg, der dort endet.

Papiere und Dokumente

Briefe, Rechnungen, Krankenakten, Fotos, Notizbücher und Chatverläufe. Jedes Dokument trägt einen Inhalt, der in einem Halbsatz zusammengefasst ist und der sich als Handout eignet. Die Tabelle passt für Durchsuchungen von Schreibtischen, Archiven, Spinden oder Postfächern. Die Spielleitung kann das Dokument als loses Blatt vorbereiten oder den Inhalt mündlich zusammenfassen. Eine misslungene Probe auf Ermittlung gegen Schwer (3) bedeutet, dass die Zelle das Dokument übersieht oder es beschädigt.

W66	Dokument
11	Ein Brief an eine Vermieterin, in dem der Absender fristlos kündigt, weil der Treppenflur seit einer Woche jede Nacht eine Tür mehr hat.
12	Eine Rechnung über sieben Säcke Speisesalz, geliefert an eine Adresse, die seit Jahren leer steht.
13	Ein Ausdruck eines Chatverlaufs, in dem zwei Personen über einen „Termin im Keller“ schreiben, ohne je ein Datum zu nennen.
14	Ein ärztlicher Befund, der bei einem Patienten einen Puls von vier Schlägen pro Minute feststellt und „keine Besorgnis“ notiert.
15	Ein Foto von einer Gruppe Kinder vor einem Schulgebäude, auf dem ein Kind zu viel ist, wenn man zweimal zählt.
16	Ein Notizbuch, in dem täglich dieselbe Uhrzeit steht, gefolgt von einem Wort, das von Tag zu Tag länger wird.

W66	Dokument
21	Ein Formular einer Behörde, das die Existenz eines Kellers bestätigt, den es in dem Gebäude nicht gibt.
22	Eine Postkarte aus einem Urlaubsort, auf der steht: „Das Meer ist hier sehr still. Es hat mir deinen Namen gesagt.“
23	Ein Kontoauszug, der eine monatliche Überweisung an eine Stiftung zeigt, die im Handelsregister nicht existiert.
24	Ein Testament, in dem ein Verstorbener seinen gesamten Besitz „der Stimme hinter der Tür“ vermacht.
25	Ein handschriftlicher Zettel mit einer Wegbeschreibung, die an einer Stelle abbricht: „An der Eiche links, dann immer dem Atem folgen.“
26	Eine Patientenakte, in der als Diagnose „wiederholt von derselben Nacht geträumt“ steht und als Therapie „Schlafentzug“.
31	Ein Brief eines Anwalts, der den Empfänger auffordert, „das Erbe nicht anzutreten, bevor es nicht gerufen hat“.
32	Ein Lieferschein über eine Kiste, deren Inhalt mit „Proben, nicht öffnen, nicht riechen, nicht hören“ angegeben ist.
33	Ein Auszug aus einem Kirchenbuch, in dem ein Todesdatum notiert ist, das erst in drei Wochen liegt.
34	Ein Foto eines leeren Zimmers, auf dessen Rückseite jemand geschrieben hat: „Er war noch da, als ich ausgelöst habe.“
35	Ein Notizzettel mit einer Telefonnummer, die bei Anruf eine Stimme erreicht, die den Namen des Anrufers kennt.
36	Ein Mietvertrag, in dem als Nebenkosten „einmal im Monat eine Stunde Stille“ aufgeführt sind.
41	Ein Bericht eines Sicherheitsdienstes, der einen Einbruch meldet, bei dem nichts gestohlen, aber ein Stuhl umgestellt wurde.
42	Ein Brief, der mit „Liebes Kind“ beginnt und in dem der Schreiber erklärt, er habe „den richtigen Stein“ gefunden.
43	Eine Rechnung eines Bestatters, auf der ein Posten „zusätzliche Nägel“ doppelt berechnet wurde.
44	Ein Ausdruck einer E-Mail, in der jemand schreibt: „Der Spiegel zeigt seit Dienstag nicht mehr mich.“
45	Ein Notizbuch eines Handwerkers, in dem unter „Arbeiten“ steht: „Das Loch hinter der Tapete wieder verschlossen, aber es hat schon zurückgeklopft.“
46	Ein Flugticket, ausgestellt auf einen Namen, den es laut Melderegister nie gegeben hat, mit einem Abflugdatum, das verstrichen ist.

W66	Dokument
51	Ein ärztliches Rezept, auf dem ein Medikament verschrieben wird, dessen Name mit einer Zahlenfolge endet, die der Apotheker nicht kennt.
52	Ein Zeitungsausschnitt über einen Vermisstenfall, auf dem jemand das Gesicht des Vermissten mit einem Stift durchgestrichen hat.
53	Ein Brief einer Mutter an ihren Sohn, in dem sie fragt, warum er „nachts immer noch vor der Tür steht, obwohl er doch tot ist“.
54	Ein Chatverlauf, in dem ein Teilnehmer nur in Zahlen antwortet, die ein zweiter Teilnehmer als „Worte“ bezeichnet.
55	Ein Formular einer Bibliothek, das die Rückgabe eines Buches bestätigt, das laut Katalog nie ausgeliehen wurde.
56	Ein Foto eines Hauses, auf dem alle Fenster mit Brettern vernagelt sind, außer einem, hinter dem ein Licht brennt.
61	Ein Notizzettel mit einer Rechnung: „Zwei Kerzen, ein Spiegel, ein Name. Der Rest wird vor Ort bezahlt.“
62	Ein Brief eines Forschers, der schreibt, er habe „die Quelle des Summens“ gefunden, und sie sei „kein Gerät“.
63	Ein Ausdruck eines Forenbeitrags, in dem jemand fragt, ob andere auch „den Mann im Flur“ sehen, und alle Antworten sind gelöscht.
64	Eine Sterbeurkunde, auf der als Todesursache „Erinnerung“ eingetragen ist.
65	Ein Notizbuch, in dem eine Liste von Namen steht, von denen die Hälfte durchgestrichen ist, und der letzte Name ist der des Lesers.
66	Ein Brief ohne Absender, in dem nur ein Satz steht: „Sie haben den falschen Stein mitgenommen.“

Was der Tote bei sich trug

Der Inhalt der Taschen eines Toten. Die Tabelle passt, wenn die Zelle eine Leiche findet, einen Obduktionsbericht liest oder einen Toten durchsucht. Jeder Eintrag ist ein Fund, der eine Frage stellt. Die Spielleitung kann zusätzlich eine Probe auf Wahrnehmung gegen Einfach (1) verlangen, um den Gegenstand in einem Geheimfach zu finden. Der Tote muss nicht der Täter oder das Opfer sein. Er kann auch ein Bote sein, der zur falschen Zeit am falschen Ort war.

W12	Tascheninhalt
1	Ein Schlüssel ohne Bart, der an einer Kette um den Hals getragen wurde, und die Kette ist in die Haut eingewachsen.
2	Ein Portemonnaie mit einem Foto einer Frau, das auf der Rückseite mit einem Namen beschriftet ist, der in keinem Dokument des Toten vorkommt.
3	Ein zerknitterter Zettel mit einer Adresse, die zu einem Haus führt, das vor zehn Jahren abgerissen wurde.
4	Ein Handy, das beim Öffnen eine einzige Nachricht zeigt: „Bleib im Licht.“ Gesendet um 3:14 Uhr.
5	Ein kleines Stofftier, das am Bauch aufgetrennt und wieder zugenäht wurde und in dem ein Kristallsplitter steckt.
6	Ein Taschenmesser, dessen Klinge mit einer dunklen Schicht überzogen ist, die sich nicht abwischen lässt.
7	Ein Notizbuch, in dem jede Seite mit demselben Satz beginnt: „Ich bin nicht allein.“
8	Ein Briefumschlag mit Bargeld, dessen Scheine alle dasselbe Seriennummernende haben und nach feuchter Erde riechen.
9	Ein Kompass, dessen Glas gesprungen ist und dessen Nadel beharrlich nach unten zeigt, als läge Norden tief unter der Erde.
10	Ein Ausweis, der den Toten als Angestellten einer Firma führt, die seit fünfzehn Jahren nicht mehr existiert.
11	Ein kleines Glasröhrchen, das mit einem Korken verschlossen ist und eine Flüssigkeit enthält, die im Dunkeln schwach pulsiert.
12	Ein Zettel mit einer Zahlenfolge, die der Zelle bekannt vorkommt, weil sie in einer offenen Akte der Organisation steht.

Verstecke

Wenn eine Zelle einen Ort durchsucht, findet sie selten alles beim ersten Mal. Diese Tabelle liefert Verstecke, die erst bei gezielter Suche auffallen. Die Probe gilt für die Suche an diesem Ort. Eine gelungene Probe zeigt das Versteck, ein Überschuss zusätzlich, dass jemand es kürzlich benutzt hat.

W12	Versteck	Probe zum Finden
1	Hinter einer losen Fliese im Badezimmer, verdeckt von Kalk und Schimmel	Wahrnehmung gegen Schwer (3)
2	In einem Buch, dessen Rücken hohl ist. Das Buch steht zwischen anderen, die niemand liest	Wahrnehmung gegen Machbar (2)

W12	Versteck	Probe zum Finden
3	Unter dem Bodenbrett eines Kleiderschranks, das erst nachgibt, wenn man genau darauf tritt	Wahrnehmung gegen Schwer (3)
4	In einem alten Röhrenfernseher, dessen Gehäuse aufgeschraubt wurde. Der Fernseher ist nicht angeschlossen	Technik gegen Machbar (2)
5	Hinter dem Putz einer Wand, verdeckt von einem Bild, das schief hängt	Wahrnehmung gegen Machbar (2)
6	In einem Gefrierfach, eingeschweißt in eine Packung, die aussieht wie Erbsen	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
7	Im Spülkasten der Toilette, wasserdicht verpackt und am Schwimmergestänge befestigt	Wahrnehmung gegen Machbar (2)
8	In einem Staubsaugerbeutel, der nie benutzt wurde	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
9	In der Zwischendecke, erreichbar nur über eine abgehängte Platte, die Fingerabdrücke zeigt	Wahrnehmung gegen Schwer (3)
10	In einem Blumentopf, unter der Erde, in einer Dose, die beim Gießen klirrt	Wahrnehmung gegen Einfach (1)
11	In der Fußleiste im Flur, hinter einem Stück, das mit Magneten statt mit Nägeln hält und hohl klingt	Wahrnehmung gegen Machbar (2)
12	In einem Koffer auf dem Schrank, verschlossen mit einem Zahlenschloss, dessen Code auf einem Zettel daneben liegt	Wahrnehmung gegen Einfach (1)

Befunde aus dem Labor

Diese Tabelle nutzt die Spielleitung, wenn ein Scientist Proben auswertet, ein Feldlabor aufbaut oder einen Tatort mit Instrumenten untersucht. Jeder Befund ist ein Hinweis auf den Ursprung, nie der Beweis allein. Die Deutung setzt eine gelungene Probe voraus, meist Akademisches Wissen, Biologie, Chemie oder Physik gegen Machbar (2), bei fremdartigem Material gegen Schwer (3).

W12	Befund	Was er bedeutet
1	Die Probe enthält Quarzstaub mit einer Kristallstruktur, die kein natürliches Mineral aufweist	Ein Nexus-Kristall wurde hier zerbrochen oder bearbeitet. Ursprung Stimme
2	Das Blut zeigt weiße Zellen, die sich außerhalb des Körpers weiter teilen	Der Spender war ein Verwandelter. Die Zellen reagieren auf Wärme
3	Die Luftprobe enthält Ozon und ein Gas, das im Periodensystem nicht vorkommt	Ein Riss hat sich hier geöffnet oder ist noch offen. Ursprung Stimme
4	Die Bodenprobe ist radioaktiv, aber das Isotop zerfällt zu schnell, um natürlich zu sein	Etwas aus dem Verschobenen ist hier gewesen. Die Halbwertszeit passt zu keinem bekannten Element
5	Die Wasserprobe enthält Mikroorganismen, deren Erbgut sechs statt vier Basen nutzt	Fremdes Leben, das nicht von dieser Welt stammt. Ursprung Fremde
6	Das Metallstück ist kalt, obwohl es seit Stunden im Raum liegt	Es stammt aus einer Umgebung, in der andere Temperaturen herrschen. Ursprung Verschobene oder Alte
7	Die Probe zeigt Spuren von Silber und Salz in einer Anordnung, die ein Muster bildet	Ein Bannkreis wurde hier gewirkt und hat etwas abgewehrt. Ursprung Alte oder Tote
8	Die Elektronik ist mit einem feinen kristallinen Belag überzogen, der Signale verstärkt	Ein Kristall wurde benutzt, um die Technik zu beeinflussen. Ursprung Stimme oder Maschine
9	Die Gewebeprobe eines Toten zeigt keine Verwesung, obwohl der Leichnam seit Tagen ungekühlt in einem warmen Raum liegt	Der Tote ist nicht vollständig tot. Ursprung Tote
10	Die Messwerte widersprechen sich: Die Temperatur ist gleichzeitig 12 und 31 Grad	Die Physik an diesem Ort ist beschädigt. Ursprung Verschobene
11	Die Probe enthält Naniten, die sich zu einem Muster ordnen, wenn man sie beobachtet	Die Naniten reagieren auf Aufmerksamkeit. Ursprung Verwandelte oder Maschine
12	Die chemische Analyse zeigt keine Auffälligkeiten, aber die Probe wiegt drei Gramm zu viel	Etwas Unsichtbares ist in der Probe. Ursprung Alte oder Fremde

Was ein Telepath auffängt

Ein Telepath, der an einem Ort lauscht oder einen Gegenstand berührt, fängt selten klare Sätze auf. Diese Tabelle liefert Fetzen, Bilder und Gefühle. Sie sind nie die ganze Wahrheit, aber sie zeigen, welcher Ursprung hier war. Die Spielleitung würfelt oder wählt, wenn einem Psion eine Probe auf Telepathie gegen Schwer (3) oder höher gelingt.

W12	Eindruck
1	Ein Summen, das nicht von den Ohren kommt. Es klingt wie ein Chor, der auf den Einsatz wartet
2	Ein Kind, das im Schlaf singt. Der Text ist in keiner Sprache, die der Psion kennt
3	Kälte, die von innen kommt, und der Geruch von nassem Stein. Etwas hat hier gewartet
4	Ein Bild: eine Tür, die offen steht, und dahinter ist kein Raum, sondern ein Feld aus grauem Licht
5	Der Geschmack von Kupfer und das Gefühl, dass jemand den eigenen Namen flüstert, ohne die Lippen zu bewegen
6	Eine Erinnerung, die nicht die eigene ist: ein Bahnhof, ein Zug, ein Gesicht, das sich im Fenster spiegelt und nicht mitfährt
7	Das Gefühl, beobachtet zu werden, von etwas, das keine Augen hat. Es denkt in Mustern, nicht in Worten
8	Ein Satz, der sich wiederholt: „Sie hat gesagt, wir sollen nicht öffnen." Die Stimme gehört einer alten Frau
9	Ein Schmerz, der nicht körperlich ist, als ob die eigene Haut zu eng wäre. Etwas hat sich verwandelt und bereut es
10	Stille, die lauter ist als jeder Lärm. An diesem Ort denkt nichts, und das ist unnatürlich
11	Ein Bild: ein Kreis aus Salz auf einem Holzboden, und in der Mitte steht ein Stuhl, der sich langsam dreht
12	Das Gefühl, dass die Zeit falsch läuft, als ob die eigene Erinnerung einen Moment länger brauchte als die Welt

Was die Instrumente zeigen

Messgeräte lügen nicht, aber sie erklären nichts. Diese Tabelle liefert Messwerte und ihre Deutung für Scientists, aber auch für jede Zelle, die ein Feldlabor oder einen Detektor dabeihat. Die Deutung gelingt mit einer passenden Probe, meist Physik, Technik oder Okkultismus gegen Machbar (2), bei widersprüchlichen Messwerten gegen Schwer (3).

W12	Messung	Deutung
1	Das EMF-Gerät schlägt aus, obwohl keine Stromleitung in der Nähe ist	Eine Präsenz, die elektromagnetische Felder stört. Ursprung Tote oder Maschine
2	Der Geigerzähler zeigt einen Wert, der über dem Hintergrund liegt, aber das Isotop ist unbekannt	Etwas aus dem Verschobenen ist hier gewesen. Die Strahlung klingt zu langsam ab
3	Die Wärmebildkamera zeigt eine kalte Stelle in einem warmen Raum, die sich bewegt	Eine Entität, die Wärme entzieht. Ursprung Tote oder Alte
4	Das Funkgerät empfängt ein Signal auf einer Frequenz, die offiziell nicht existiert	Die Maschine sendet. Das Signal wiederholt sich in Abständen von 13 Sekunden
5	Der Kristalldetektor schlägt an, aber die Anzeige flackert und zeigt Werte, die nicht möglich sind	Ein Nexus-Kristall ist in der Nähe, aber er ist instabil. Ursprung Stimme
6	Das Spektrometer findet ein Molekül mit einer Bindung, die kein Lehrbuch kennt	Fremdes Material. Ursprung Fremde oder Verwandelte
7	Die Uhr geht nach, aber nur in einem Raum. Draußen stimmt sie wieder	Die Zeit an diesem Ort ist beschädigt. Ursprung Verschobene
8	Der Kompass zeigt nach unten, nicht nach Norden	Ein starkes Feld unter dem Boden. Ursprung Stimme oder Alte
9	Die Kamera nimmt ein Standbild auf, auf dem mehr Personen zu sehen sind als anwesend	Eine Präsenz, die nur im Bild erscheint. Ursprung Tote
10	Alle Geräte zeigen Normalwerte, aber der Überwachungskamera fehlen genau zwanzig Minuten Aufzeichnung	Nichts Übernatürliches. Jemand kannte die Anlage und ihre blinden Winkel. Ursprung Menschen
11	Das Oszilloskop zeichnet eine Welle auf, die aussieht wie eine Stimme, aber keine Frequenz hat	Etwas kommuniziert, ohne Schall zu erzeugen. Ursprung Stimme oder Maschine
12	Der Luftdruck fällt, obwohl alle Fenster geschlossen sind	Ein Riss hat sich geöffnet oder steht kurz davor. Ursprung Stimme

Hinweise für jede Klasse

Jede Klasse findet in einer Ermittlung etwas, das andere übersehen. Die folgenden Tabellen liefern Hinweise, die nur ein Mitglied dieser Klasse entdeckt oder besser deuten kann. Die Spielleitung würfelt oder wählt, wenn ein Charakter seine Klasse in die Ermittlung einbringt und eine passende Probe gelingt.

Agent

Der Agent erkennt, was Menschen verbergen: Lügen, Geldflüsse, Zugänge, Papiere.

W6	Was diese Klasse findet
1	Ein Kontoauszug, der eine Zahlung an eine Firma zeigt, die es nicht gibt. Die Überweisung kommt jeden Monat
2	Ein Zeuge, der zu ruhig ist. Er hat geübt, was er sagt, aber seine Hände zittern, wenn er den Namen hört
3	Eine Tür, die in keinem Plan verzeichnet ist. Sie führt zu einem Raum, der offiziell nicht existiert
4	Ein Pass, der echt aussieht, aber eine Nummer trägt, deren Inhaber vor drei Jahren für tot erklärt wurde
5	Ein Anruf in der Vermittlung, der nie stattfand, aber im Protokoll steht. Jemand hat die Leitung benutzt
6	Ein Kollege, der plötzlich Urlaub nimmt, immer dann, wenn etwas geschieht. Seine Legende hat Löcher

Scientist

Der Scientist findet Spuren, die nur im Labor sichtbar werden: Proben, Messwerte, Gifte, Technik.

W6	Was diese Klasse findet
1	Eine Probe, die unter UV-Licht leuchtet, obwohl sie organisch ist. Das Material stammt nicht von hier
2	Ein Messwert, der nicht zu den anderen passt: Die Temperatur war um 3:13 Uhr für eine Sekunde null Grad
3	Ein Gerät, das noch läuft, obwohl der Akku leer ist. Es zieht Strom aus einer Quelle, die der Scientist nicht messen kann
4	Eine chemische Reaktion, die ohne Katalysator abläuft. Jemand hat einen Kristall benutzt, um sie zu starten
5	Ein Datensatz, der gelöscht wurde, aber im Puffer der Festplatte noch lesbar ist. Die letzte Abfrage galt einem Ort, der nicht existiert
6	Eine Probe, die sich unter dem Mikroskop bewegt, obwohl sie tot sein sollte. Die Zellen reagieren auf Licht

Psion

Der Psion hört, was nicht gesagt wird: Gedanken, Echos, ob etwas denkt, das Summen der Stimme.

W6	Was diese Klasse findet
1	Ein Echo an der Wand, als hätte jemand hier geschrien, aber der Schrei ist nie verklungen
2	Der Gedanke eines Zeugen, der lügt, ohne es zu wissen. Er hat etwas gesehen und verdrängt
3	Ein Summen, das nur der Psion hört, und es kommt aus dem Keller, obwohl dort nichts ist
4	Die Stille in einem Raum, in dem sonst alles denkt. Selbst die Mäuse sind fort
5	Ein Bild, das nicht von hier ist: eine Treppe, die tiefer führt, als das Haus hoch ist
6	Das Gefühl, dass jemand mitlauscht, wenn der Psion seine Kräfte benutzt. Etwas antwortet, leise

Thaumaturg

Der Thaumaturg erkennt, was mit Magie zu tun hat: Kristalle, Kreise, Rituale, das Flüstern, alte Zeichen.

W6	Was diese Klasse findet
1	Ein Kreis, der mit Salz und Asche gelegt wurde, aber die Asche stammt von einem Buch, das verbrannt werden sollte
2	Ein Kristallsplitter, der in der Wand steckt und flüstert, wenn der Thaumaturg näher kommt
3	Ein Zeichen, das mit Blut an die Tür gemalt wurde, aber das Blut ist älter als das Haus
4	Ein Ritual, das unterbrochen wurde. Die Kerzen sind noch warm, aber das Wachs ist in die falsche Richtung gelaufen
5	Ein Gegenstand, der nach Ozon riecht und sich kalt anfühlt. Er wurde durch einen Riss getragen
6	Ein Flüstern, das den Namen des Thaumaturgen kennt und ihn bittet, den Kreis zu öffnen

Soldier

Der Soldier liest den Kampf: Spuren, Taktik, Waffen, Wege hinein und hinaus.

W6	Was diese Klasse findet
1	Einschusslöcher, die von innen nach außen zeigen. Wer auch immer geschossen hat, war im Raum, bevor die Tür aufging
2	Eine Waffe, die abgefeuert wurde, aber das Magazin ist voll, und im ganzen Raum liegt keine einzige Hülse
3	Fußspuren, die an der Wand enden. Der Verfolgte ist nicht umgekehrt

W6	Was diese Klasse findet
4	Ein Kampf, der keiner war: Die Möbel sind unversehrt, aber der Boden ist voller Kratzer, als wäre jemand gezogen worden
5	Eine Tür, die von innen verbarrikadiert wurde, aber die Barrikade ist von außen durchtrennt
6	Ein Fluchtweg, den nur ein Soldier erkennt: ein Fenster, das sich öffnen lässt, ohne Spuren zu hinterlassen, wenn man weiß, wie

Investigator

Der Investigator verbindet, was nicht zusammenzupassen scheint: Muster, Akten, alte Fälle, übersehene Zeugen.

W6	Was diese Klasse findet
1	Ein alter Fall, der an diesem Ort spielt, mit denselben Vorzeichen. Die Akte wurde vor Jahren geschlossen, ohne Lösung
2	Ein Zeuge, der in keinem Protokoll steht, aber auf einem Foto von damals zu sehen ist. Er ist nicht gealtert
3	Ein Muster: Die Vorfälle passieren immer an einem Dienstag, immer um 3:13 Uhr, immer in Häusern mit ungerader Nummer
4	Eine Verbindung zwischen zwei Personen, die sich nicht kennen, aber denselben Traum hatten
5	Ein Dokument, das gefälscht ist, aber der Fehler ist so klein, dass nur ein Investigator ihn findet: ein Datum, das es nicht gibt
6	Eine offene Akte, die zu diesem Fall passt, aber der Name darin ist geschwärzt. Jemand wusste, dass die Zelle kommen würde

Kapitel VI.
ZWISCHEN DEN AKTEN

Zwischen den Akten

Zwischen zwei Missionen vergeht Zeit, meist ein bis vier Wochen. In dieser Zeit hat jeder Charakter zwei Handlungen, wie im Spielleiterbuch beschrieben. Die folgenden Tabellen füllen diese Wochen mit Leben, wenn die Spielleitung nicht jede Stunde einzeln ausspielen will. Sie zeigen, was im Hort geschieht, welche Ereignisse das Privatleben der Agenten durcheinanderbringen und wie der Führungsoffizier der Zelle in dieser Zeit begegnet.

„Die Einsätze sind die Ausnahme. Der Alltag ist der Test."

Rüstmeister, Hort-5

Im Hort

Ein Hort ist kein Zuhause, aber er ist der Ort, an dem Agenten zwischen den Einsätzen leben. Die Tabelle zeigt, was in diesen Wochen im Hort geschieht. Sie eignet sich für Szenen am Rande, für Gerüchte in der Kantine oder für den Moment, in dem ein Agent nachts nicht schlafen kann und durch die Gänge geht. Die Spielleitung würfelt einmal pro Zwischenzeit oder immer dann, wenn die Spieler fragen, was im Hort los ist.

W66	Was im Hort geschieht
11	Ein Kadett verirrt sich in einem gesperrten Flur. Der diensthabende Senior-Agent muss ihn finden, bevor die Revision es bemerkt.
12	Die Kantine testet ein neues Gericht. Wer es isst, würfelt auf Zähigkeit gegen Einfach (1). Bei Misserfolg leidet er einen Tag unter Magenkrämpfen.
13	Der Rüstmeister sortiert alte Ausrüstung aus. Ein Stück davon ist brauchbar, aber niemand weiß, wem es gehörte.
14	Ein Agent aus einer anderen Zelle sitzt allein in der Kantine und starrt auf seinen Kaffee. Er spricht nur, wenn man ihn direkt anspricht.
15	Die Belüftung fällt für einen halben Tag aus. Die Luft wird stickig, die Stimmung gereizt.
16	Ein Paket kommt an, adressiert an einen Codenamen, den es im Hort nicht gibt. Es liegt drei Tage im Lager, bevor es verschwindet.
21	Der Rüstmeister verlangt eine Unterschrift für Ausrüstung, die längst zurückgegeben wurde. Die Akte ist unvollständig.
22	Ein Kadett übt Schießen im Keller. Die Schüsse sind unregelmäßig, und irgendwann ist es still.
23	Besuch aus einem anderen Hort: Ein Veteran aus Hort-9 in Prag ist für zwei Nächte da. Er erzählt von einem Einsatz, den es offiziell nicht gab.
24	Die Krankenstation ist über Nacht voll belegt. Niemand sagt, warum. Am Morgen sind die Betten leer und frisch bezogen.
25	Ein Streit zwischen zwei Agenten eskaliert in der Kantine. Es geht um eine Mission, von der niemand sprechen darf.
26	Die Waffenkammer wird für einen Tag geschlossen. Der Rüstmeister macht Inventur und duldet keine Störung.
31	Ein Agent findet in seiner Unterkunft einen Zettel mit einer handgeschriebenen Frage. Die Handschrift ist seine eigene, aber er erinnert sich nicht.
32	Die Kantine zeigt einen alten Film. Die Hälfte der Anwesenden kennt ihn nicht. Die andere Hälfte verlässt den Raum.
33	Ein Kadett bittet um Hilfe bei einer Übung. Er ist nervös, aber begabt. Die Spielleitung notiert seinen Namen.
34	Der Führungsoffizier einer anderen Zelle sucht einen Freiwilligen für eine Beobachtung. Es klingt harmlos. Es ist nie harmlos.
35	Eine Feier: Ein Agent wird zum Senior-Agenten befördert. Es gibt Kuchen, Saft und einen kurzen Moment, in dem alle vergessen, wo sie sind.
36	Der Rüstmeister hat einen neuen Schlüssel für die Waffenkammer. Der alte ist verschwunden. Das ist kein gutes Zeichen.
41	Ein Inspektor der Revision ist im Hort. Er stellt keine Fragen, aber er sieht alles. Alle Proben auf Heimlichkeit sind eine Stufe schwerer, solange er da ist.
42	Die Krankenstation meldet einen Engpass bei Beruhigungsmitteln. Wer welche braucht, bekommt sie nur nach einem Gespräch.
43	Ein alter Agent sitzt im Aufenthaltsraum und sortiert Fotos. Es sind Bilder von Orten, die es nicht mehr gibt.
44	Die Kantine schließt früher. Der Koch hat etwas gesehen, das er nicht beschreiben will.
45	Ein Kadett fragt nach dem Verrat von 1989. Jeder im Raum antwortet mit einer anderen Version.
46	Der Rüstmeister repariert eine Waffe, die nicht im Bestand steht. Er sagt, sie sei für einen Freund. Er hat keine Freunde.
51	Ein Paket mit neuer Ausrüstung kommt an. Die Kisten sind kalt, obwohl sie aus dem Lager kommen.
52	Ein Agent aus der Zelle bekommt einen Brief von außerhalb. Der Absender ist eine Tarnfirma, die es seit Jahren nicht mehr gibt.
53	Die Belüftung summt in einem Ton, der an ein Lied erinnert. Niemand spricht darüber.

W66	Was im Hort geschieht
54	Ein Kadett verletzt sich bei einer Übung. Die Wunde ist harmlos, aber die Krankenstation verlangt einen Bericht.
55	Der Führungsoffizier einer anderen Zelle hält ein Briefing im falschen Raum. Wer zuhört, erfährt von einer Mission, die ihn nichts angeht.
56	Kadetten spielen nachts heimlich Karten um Ausrüstung. Einer hat einen Dienstausweis gesetzt, der nicht seiner ist.
61	Der Arzt der Krankenstation bittet einen Agenten um eine Blutprobe für eine Studie. Die Studie hat keine Nummer, und der Arzt kennt ihren Zweck nicht.
62	Die Kantine hat einen neuen Kaffee. Er schmeckt nach Zimt und nach etwas, das niemand benennen will.
63	Ein Veteran bittet um Gesellschaft bei einem Spaziergang durch den Hort. Er zeigt auf Türen und sagt, was dahinter war.
64	Die Funkzentrale fängt den Notruf einer Zelle auf, die seit 1989 als aufgelöst gilt. Er endet mitten im Satz.
65	Ein Agent aus der Zelle findet in seiner Unterkunft eine frische Blume. Es gibt keine Blumen im Hort.
66	Die Kantine ist leer, obwohl Essenszeit ist. Auf einem Tisch steht ein voller Teller. Er ist noch warm.

Ereignisse in der Zwischenzeit

Die Welt wartet nicht, und das Privatleben der Agenten schon gar nicht. Diese Tabelle beschreibt Ereignisse, die zwischen den Missionen geschehen. Sie betreffen Kontakte, Gefallen, Geld und das Vertrauen des Führungsoffiziers. Die Spielleitung würfelt einmal pro Zelle oder einmal pro Agenten, je nachdem, wie viel in der Zwischenzeit passieren soll. Die Folge ist ein Aufhänger für eine kurze Szene, keine eigene Mission.

W66	Ereignis	Folge
11	Ein Kontakt meldet sich mit einer dringenden Bitte. Er braucht einen Gefallen, heute Nacht.	Wer hilft, festigt den Kontakt um eine Stufe. Wer ablehnt, verliert ihn.
12	Der Sold kommt nicht. Die Scheinfirma wurde geschlossen, eine neue ist in Arbeit.	Zwei Wochen ohne Geld. Wem eine Probe auf Kontakte gegen Einfach (1) gelingt, der kann sich etwas leihen.
13	Jemand aus dem Privatleben hat eine Narbe gesehen, die nicht zu erklären ist.	Wer den Anker behalten will, muss eine Geschichte erfinden. Täuschung gegen Machbar (2).
14	Die Revision bittet um ein Gespräch. Es geht um einen anderen Agenten, angeblich.	Wer erscheint, bekommt eine Frage gestellt, die er nicht beantworten will. Wer nicht erscheint, wird notiert.
15	Ein alter Bekannter aus der Ausbildung ruft an. Er ist jetzt bei einem Partnerdienst.	Er bietet einen Kontakt der Stufe 1 an, aber nur, wenn die Zelle ihm einen Gefallen schuldet.
16	Der Führungsoffizier lädt zu einem Essen ein. Es ist keine Feier.	Wer hingeht, erfährt ein Gerücht über eine offene Akte. Wer nicht hingeht, verpasst es.
21	Ein Kontakt verkauft Informationen über die Zelle. Der Führungsoffizier weiß es.	Das Vertrauen des Führungsoffiziers sinkt um 1, bis die Zelle den Kontakt zur Rede stellt.
22	Ein Mitglied der Zelle soll bei einer Hochzeit in der Familie Trauzeuge sein.	Wer absagt, gefährdet den Anker. Wer zusagt, braucht die Zustimmung des Führungsoffiziers.
23	Ein Angehöriger wird krank und braucht eine Woche lang Hilfe.	Wer hilft, verwendet eine Handlung auf sein Privatleben. Wer nicht hilft, muss erklären, warum.
24	Ein Kontakt zieht in eine andere Stadt und will seine eigenen Leute weitergeben.	Wer ihn noch einmal trifft, gewinnt einen neuen Kontakt der Stufe 1. Der alte ist verloren.
25	Der Führungsoffizier lobt die Zelle vor einem Vorgesetzten.	Das Vertrauen des Führungsoffiziers steigt um 1.
26	Ein Agent aus einer anderen Zelle bittet um Hilfe bei einer privaten Sache.	Wer hilft, gewinnt einen Gefallen bei dieser Zelle. Wer ablehnt, bekommt einen schlechten Ruf.
31	Die Miete für die Tarnwohnung wird erhöht.	Wer nicht zahlt, verliert die Wohnung. Wer zahlt, hat einen halben Monatssold weniger.
32	Ein Kontakt wurde verhaftet. Er braucht einen Anwalt oder ein Alibi.	Wer hilft, behält den Kontakt. Wer nicht hilft, verliert ihn, und eine Organisation bekommt einen Totenkopf dazu.

W66	Ereignis	Folge
33	Ein alter Fall taucht in den Nachrichten auf. Ein Journalist recherchiert.	Wer nachforscht, würfelt auf Ermittlung gegen Schwer (3). Bei Erfolg findet er heraus, ob O.D.I.N. betroffen ist.
34	Der Führungsoffizier fragt nach einem Bericht, den es nicht gibt.	Wer ihn schreibt, würfelt auf Täuschung gegen Machbar (2). Bei Misserfolg sinkt das Vertrauen um 1.
35	Ein Geschenk kommt an, ohne Absender. Es ist ein Gegenstand, den die Zelle bei der letzten Mission zurückgelassen hat.	Wer es behält, bekommt einen Bonuswürfel auf eine Probe der nächsten Mission. Wer es abgibt, bekommt ein Lob vom Rüstmeister.
36	Ein Kontakt bietet eine Information über eine Organisation an.	Die Information ist echt, aber der Preis ist hoch: ein Gefallen oder ein halber Monatssold.
41	Ein Mitglied der Zelle wird auf der Straße erkannt, von jemandem aus dem alten Leben.	Wer die Begegnung retten will, würfelt auf Überzeugen gegen Schwer (3). Bei Misserfolg wird die Legende brüchig.
42	Der Führungsoffizier verlangt eine Zusatzübung.	Alle Agenten würfeln auf Athletik gegen Machbar (2). Wer scheitert, bekommt einen Maluswürfel auf eine Probe der nächsten Mission.
43	Ein Kontakt stirbt. Die Todesursache ist unklar.	Wer nachforscht, würfelt auf Ermittlung gegen Schwer (3). Bei Erfolg findet er einen Hinweis auf eine Organisation.
44	Ein Gefallen wird eingelöst: Ein Partnerdienst bittet um einen Beobachter.	Ein Agent nimmt an einer fremden Mission teil. Er bekommt einen Einblick, aber keine Bezahlung.
45	Der Führungsoffizier ist krank. Eine Vertretung übernimmt.	Die Vertretung ist strenger. Jede Anforderung dauert einen Tag länger, bis der Führungsoffizier zurück ist.

W66	Ereignis	Folge
46	Ein Mitglied der Zelle bekommt einen Drohbrief.	Wer ihn ernst nimmt, würfelt auf Wahrnehmung gegen Machbar (2), um die Herkunft zu erkennen. Wer ihn ignoriert, erleidet 1 Belastung.
51	Ein Kontakt bietet einen neuen Job an: harmlos, aber gut bezahlt.	Ein halber Monatssold, aber der Job kostet eine Handlung. Die Spielleitung würfelt, ob etwas schiefgeht.
52	Der Führungsoffizier lobt einen einzelnen Agenten.	Der Agent bekommt einen Bonuswürfel auf die nächste Probe mit dem Führungsoffizier. Die anderen bekommen nichts.
53	Ein alter Fall wird wieder aufgerollt. Die Zelle soll aussagen.	Wer aussagt, würfelt auf Überzeugen gegen Machbar (2). Bei Misserfolg gibt es einen Eintrag in der Personalakte.
54	Ein Kontakt verlangt einen Gefallen, der gegen die Regeln verstößt.	Wer hilft, bekommt einen Bonuswürfel auf eine Probe der nächsten Mission. Wer ablehnt, verliert den Kontakt.
55	Die Zelle bekommt eine neue Unterkunft zugewiesen.	Sie ist größer, aber hellhörig. Alle Proben auf Heimlichkeit in der Unterkunft sind eine Stufe schwerer.
56	Ein Mitglied der Zelle wird von einem Fremden nach O.D.I.N. gefragt.	Wer antwortet, würfelt auf Täuschung gegen Schwer (3). Bei Misserfolg weiß der Fremde zu viel.
61	Ein Kontakt hat Schulden bei der falschen Person.	Wer hilft, zahlt einen halben Monatssold. Wer nicht hilft, verliert den Kontakt.
62	Der Führungsoffizier verlangt einen Gefallen: Er braucht einen Kurier.	Es ist eine einfache Fahrt, aber sie dauert zwei Tage. Wer geht, bekommt seine nächste Anforderung ohne Wartezeit.

W66	Ereignis	Folge
63	Ein Mitglied der Zelle findet einen alten Brief in seiner Unterkunft.	Der Brief ist von einem früheren Bewohner. Wer ihn liest, würfelt eine Grauen-Probe auf WK + Geistige Widerstandskraft gegen Einfach (1).
64	Ein Kontakt bietet eine Waffe an, die nicht im Bestand ist.	Sie ist gut, aber nicht registriert. Wer sie nimmt, bekommt einen Bonuswürfel auf Schusswaffen, aber die Revision könnte fragen.
65	Der Führungsoffizier stellt die Zelle einem Schattenoffizier vor.	Der Schattenoffizier beobachtet die Zelle. Wer einen guten Eindruck macht, bekommt einen Gefallen.
66	Ein Mitglied der Zelle gewinnt im Lotto, mit einem Tipp, den es nie abgegeben hat.	Ein halber Monatssold, aber die Spielleitung notiert, dass jemand die Zelle beobachtet.

Der Führungsoffizier

Der Führungsoffizier ist das Bindeglied zwischen Zelle und Organisation. In der Zwischenzeit bringt er den Agenten Aufträge, Launen, Sorgen und Anweisungen. Die Tabelle zeigt, was er der Zelle in dieser Zeit mitteilt oder wie er sich verhält. Die Spielleitung würfelt einmal pro Zwischenzeit oder wenn die Zelle ihn aufsucht.

W12	Stimmung oder Anweisung
1	Er ist müde und sagt es nicht. Er gibt kurze Antworten und verlangt, dass die Berichte pünktlich sind.
2	Er lobt die letzte Mission, aber nur beiläufig. Wer genau zuhört, hört den Vorbehalt.
3	Er kündigt eine Übung an. Sie findet am nächsten Morgen statt, und wer fehlt, bekommt einen Eintrag.
4	Er fragt nach dem Privatleben der Agenten. Es klingt freundlich, aber er macht sich Notizen.
5	Er gibt eine Warnung weiter: Eine Organisation hat die Zelle bemerkt. Keine Namen, keine Details.
6	Er verlangt einen Zusatzbericht über einen Vorfall, den es nicht gab. Wer nachfragt, bekommt keine Antwort.
7	Er ist gut gelaunt und erzählt von einem alten Einsatz. Die Geschichte hat keinen Schluss.
8	Er erinnert an eine offene Akte. Sie ist nicht dringend, aber sie wird es sein.
9	Er bittet um einen Gefallen: Er braucht jemanden, der für ihn etwas abholt. Es ist harmlos, aber er sagt nicht, was.
10	Er kritisiert einen Agenten vor den anderen. Es ist unfair, aber er tut es trotzdem.
11	Er schweigt. Er liest in einer Akte und würdigt die Zelle keines Blickes. Wer wartet, bekommt irgendwann eine Anweisung.
12	Er gibt einen Hinweis auf die nächste Mission. Es ist nur ein Satz, aber er verändert alles.

Schlagzeilen

Die folgende Tabelle liefert Meldungen, wie sie in einer Lokalzeitung stehen könnten. Die Spielleitung kann sie verwenden, um eine Sitzung zu eröffnen, eine Zwischenzeit zu füllen oder einen Hinweis auf einen Plan einer Organisation zu geben. Jede Meldung ist ein möglicher Anlass für eine Akte, aber nicht jede Meldung muss wahr sein. Manche sind nur das, was die Zeitung daraus gemacht hat.

W66	Meldung in der Zeitung
11	„Stromausfall in der Altstadt: Anwohner berichten von kaltem Luftzug aus der Kanalisation.“
12	„Unbekannte stehlen zwölf Tauben aus dem Stadtpark. Polizei steht vor einem Rätsel.“
13	„Nächtliche Gesänge an der alten Schleuse: Jugendliche melden ‚Lichter unter dem Wasser‘.“
14	„Krankenhaus meldet drei Patienten mit identischen, unerklärlichen Träumen von einem Turm.“
15	„Bauarbeiter finden verschlossene Metallkiste unter der Hauptstraße. Herkunft unklar.“
16	„Friedhofsverwaltung erstattet Anzeige: Auf zwölf Gräbern fehlen die Namensschilder.“
21	„Mieterin hört seit Wochen ein Summen aus der Wand. Hausverwaltung findet keine Quelle.“
22	„Hobbyfotograf entdeckt auf einem Luftbild ein Muster im Weizenfeld. Landwirt dementiert.“
23	„Stadtbibliothek schließt früher: Personal meldet flackernde Lichter im Lesesaal.“
24	„Polizei sucht Zeugen: Unbekannter im weißen Anzug fragte Kinder nach ihren ‚unsichtbaren Freunden‘.“
25	„Zwei Rettungssanitäter berichten von einem Patienten, dessen Körpertemperatur nicht messbar war.“
26	„Anwohner der Siedlung am Hang melden: Seit Tagen zeigen alle Kompassnadeln auf denselben Punkt im Wald.“

W66	Meldung in der Zeitung
31	„Tierheim meldet: Alle Katzen sitzen nachts vor der Tür und starren auf denselben Punkt.“
32	„Kleingärtner findet im Kompost einen silbernen Handspiegel. Er zeigt angeblich ein anderes Gesicht.“
33	„Museum meldet Einbruch: Es fehlt nur ein beschrifteter Zettel aus einer Vitrine.“
34	„Pfarrgemeinde rätselt: Die Kirchenglocke schlug nachts dreizehnmal, obwohl das Läutwerk abgeschaltet ist.“
35	„Vermessungsamt korrigiert Höhenangabe: Ein Hügel ist über Nacht um einen halben Meter gewachsen.“
36	„Feuerwehr rückt zu einem Brand aus, der keine Spuren hinterlässt. Zurück bleibt einzig ein kalter Raum im Keller.“
41	„Schule fällt aus: In drei Klassenzimmern sind über Nacht alle Uhren stehen geblieben.“
42	„Frachter liegt seit drei Tagen vor dem Hafen. Die Besatzung antwortet nicht auf Funk.“
43	„Ein Mann meldet sich bei der Polizei und behauptet, er sei seit gestern ein anderer Mensch.“
44	„An der alten Brücke hängen neue Schlösser. Keines davon lässt sich öffnen, auch nicht mit dem Schlüssel.“
45	„Wetterdienst zeichnet ein Gewitter auf, das nur über einem einzigen Haus niederging.“
46	„Pfandleiher erstattet Anzeige: Ein Kunde brachte eine Uhr, die rückwärts lief. Der Kunde kam nicht wieder.“
51	„Spaziergängerin findet einen Kreis aus Salz auf dem Parkplatz. In der Mitte liegt ein einzelner Schuh.“
52	„Hotelgast beschwert sich: Das Zimmer 303 hat eine Tür, die von innen nicht existiert.“
53	„Friedhofsgärtner beobachtet eine Gestalt, die bei Tagesanbruch in eine Gruft stieg, die seit 1944 verschlossen ist.“
54	„Stadtwerke prüfen eine Wasserleitung, aus der seit Tagen warmes Wasser mit einem metallischen Geruch fließt.“
55	„Ein Busfahrer meldet: Auf der Nachtlinie stiegen drei Personen zu, die keine Gesichter hatten. Die Kamera zeigt sie nicht.“
56	„Bäckerei meldet: Der Teig ist über Nacht zu einem Muster aufgegangen, das aussieht wie eine Hand.“
61	„Ein Jogger findet am Flussufer eine Jacke, die innen mit einer unbekannten Schrift bestickt ist.“
62	„Polizei löst eine Versammlung auf: Zwölf Personen standen schweigend um einen Gullydeckel.“
63	„Ein Kind malt im Kindergarten immer dasselbe Bild: ein Haus mit dreizehn Fenstern. Es sagt, das Haus singe.“
64	„Anwohner melden einen Hubschrauber, der nachts über dem Industriegebiet kreist. Kein Flugplan, keine Kennung.“
65	„Ein alter Mann gibt bei der Polizei einen Pass ab, der auf seinen Namen läuft, aber ein Foto von einem Fremden zeigt.“
66	„Die Stadtverwaltung findet im Archiv einen Raum, der auf keinem Plan verzeichnet ist. Die Tür ist von innen verriegelt.“

Schleier und Vertuschung

Nach jedem Einsatz muss O.D.I.N. erklären, was die Welt gesehen hat. Diese Tabelle liefert Deckgeschichten, wie sie die Druckerei, ein Führungsoffizier oder ein Verbindungsmann des Operativen Zweigs verwenden kann. Die Spielleitung wählt eine passende Erklärung oder würfelt, wenn die Zelle nicht selbst aktiv wird. Eine gute Deckgeschichte ist langweilig, konkret und enthält einen Grund, warum niemand weiterfragen sollte.

W12	Wie O.D.I.N. es erklärt
1	Ein Gasleck. Die Feuerwehr lüftet, die Stadtwerke dichten ab, die Anwohner bekommen einen Brief.
2	Eine Übung von Bundeswehr, Polizei und Technischem Hilfswerk. Die Absperrung war Teil des Szenarios.
3	Ein Schwelbrand in einem alten Kabelkanal. Die Gerüche, Lichter und Geräusche stammen von schmorender Isolierung.
4	Ein Filmteam, das für eine Serie gedreht hat. Die Anwohner werden gebeten, keine Fotos zu veröffentlichen.
5	Ein privater Sicherheitsdienst, der einen Einbruch in ein leerstehendes Gebäude gemeldet hat.
6	Ein Fehler in der Trinkwasseranalyse. Die Behörde empfiehlt, das Wasser abzukochen, bis die Werte stimmen.
7	Eine Gruppe von Schlafwandlern, die von einem Medikamententest betroffen war. Die Klinik übernimmt die Kosten.
8	Ein defekter Trafo, der für Stromausfälle und Flackern gesorgt hat. Der Energieversorger bedauert die Störung.
9	Ein illegaler Rave in einer alten Halle. Die Polizei hat die Anlage beschlagnahmt und ermittelt gegen Unbekannt.

W12	Wie O.D.I.N. es erklärt
10	Ein Schwarm Fledermäuse, der sich in ein Gebäude verirrt hat. Ein Fachmann hat die Tiere umgesiedelt.
11	Ein Wasserrohrbruch unter der Straße. Die Baustelle bleibt zwei Wochen, die Umleitung ist ausgeschildert.
12	Ein aufwendiger Streich von Studenten. Die Polizei hat die Verantwortlichen ermittelt und verwarnt.

Was nach einer Akte zurückbleibt

Eine Mission endet selten sauber. Diese Tabelle beschreibt, was nach einer Akte zurückbleibt: lose Fäden, Zeugen, Presse, Totenköpfe eines Gegenspielerplans oder ein Name auf einer Liste. Die Spielleitung würfelt nach dem Nachspiel oder wählt einen Eintrag, der zur nächsten Sitzung passt. Ein Eintrag kann der Anfang einer neuen Akte sein, aber er muss es nicht. Manchmal bleibt nur ein ungutes Gefühl.

W12	Folge
1	Ein Zeuge hat mehr gesehen, als er zugibt. Er meldet sich nicht, aber er beobachtet die Zelle von nun an.
2	Ein Lokalreporter hat Akteneinsicht beantragt. Die Druckerei hält ihn für harmlos, aber er schreibt weiter.
3	Ein Totenkopf eines Gegenspielerplans füllt sich. Die Organisation hat aus dem Vorfall gelernt.
4	Ein Name auf einer Liste bleibt ungeklärt. Er gehört niemandem, den die Zelle kennt, aber er taucht in anderen Akten auf.
5	Ein Gegenstand aus dem Einsatz wurde nicht abgegeben. Er liegt in einer Tasche, in einem Spind, unter einem Bett.
6	Ein Anwohner hat ein Video gemacht. Es ist unscharf, aber jemand hat es in einem Forum geteilt.
7	Ein Kontakt der Zelle hat Fragen. Er stellt sie nicht, aber er merkt sich, wer sie beantworten könnte.
8	Ein Führungsoffizier bittet um einen Nachtrag zum Bericht. Er fragt nach einem Detail, das die Zelle weggelassen hat.
9	Ein Ort bleibt gesperrt. Die Absperrung ist offiziell, aber der Grund wurde ausgetauscht.
10	Ein Mitglied der Zelle träumt von dem Einsatz. Der Traum wiederholt sich, bis etwas getan wird.
11	Ein Anruf geht ein, bei dem niemand spricht. Die Nummer gehört zu einem Anschluss, der nicht existiert.
12	Eine Akte wird um eine Stufe höher eingestuft. Die Zelle erfährt es erst, wenn sie die nächste bekommt.

Post für die Zelle

Zwischen zwei Einsätzen liegt Post im Fach der Zelle. Diese Tabelle beschreibt, was ein Agent findet, wenn er sein Fach im Hort öffnet. Die Spielleitung kann einen Eintrag würfeln, um eine Zwischenzeit zu eröffnen, einen neuen Auftrag anzukündigen oder einen privaten Faden zu legen. Nicht jede Post ist von O.D.I.N. Manche ist von jemandem, der die Adresse der Zelle kennt und sie benutzt.

W12	Was im Fach liegt
1	Ein Brief ohne Absender. Darin ein Zeitungsausschnitt über einen Vorfall, der der Zelle bekannt vorkommt.
2	Ein Päckchen mit einem einzelnen Schlüssel. Der Anhänger trägt eine Nummer, die zu keinem Schloss im Hort passt.
3	Eine Einladung zu einem Empfang der Stiftung. Der Name auf der Karte ist der Codename eines Agenten.
4	Ein Zettel mit einer handschriftlichen Frage: „Warum habt ihr das getan?“ Keine Unterschrift.
5	Ein Umschlag mit Bargeld. Die Summe entspricht einem halben Monatssold, aber der Absender ist unbekannt.
6	Eine Postkarte aus einer Stadt, in der die Zelle noch nie war. Auf der Rückseite nur ein Datum.
7	Ein kleines Kästchen mit Salz. Auf dem Deckel ist ein Kreis eingeritzt.
8	Eine Akte mit leerem Deckblatt. Auf der ersten Seite steht ein einzelner Satz: „Nicht öffnen, bevor es dunkel ist.“
9	Ein Foto der Zelle, aufgenommen vor dem Eingang des Horts. Niemand hat den Fotografen gesehen.
10	Ein Formular der Revision, das um eine Stellungnahme bittet. Das Feld für den Vorgang ist leer.
11	Ein altes Buch mit einem Lesezeichen. Die markierte Seite beschreibt ein Ritual, das die Zelle kennt.
12	Ein Brief von einem Angehörigen, der glaubt, der Agent arbeite bei einer Versicherung. Der Brief fragt, ob alles in Ordnung sei.

Kapitel VII.
GRAUEN AM TISCH

Grauen am Tisch

Dieses Kapitel ergänzt die Regeln für Belastung und Grauen aus dem Grundregelwerk. Es liefert der Spielleitung Tabellen, um unheimliche Momente, Grauen-Szenen und die Folgen von Belastung schnell und konkret auszuwürfeln. Die Sicherheitsregeln aus dem Spielleiterbuch gelten auch hier: Kein Tabellenergebnis wird gegen die Grenzen der Runde ausgespielt. Was eine Grenze berührt, wird übersprungen oder umformuliert.

„Man gewöhnt sich an vieles. Das ist das Problem."
Psychologin, Hort-3

Unheimliche Einzelheiten

Diese Tabelle liefert kleine Details, die eine Szene kippen lassen, ohne dass Blut fließt. Sie eignen sich für Ermittlungen, Beobachtungen und Momente, in denen die Welt der Agenten für einen Augenblick nicht stimmt. Ein Wurf auf diese Tabelle ersetzt keine Grauen-Probe, kann aber eine vorbereiten. Die Spielleitung würfelt oder wählt eine Einzelheit und baut sie in die Umgebungsbeschreibung ein.

W66	Einzelheit
11	Eine Tür steht offen, obwohl sie vor einer Minute noch geschlossen war.
12	Ein Spiegel zeigt den Raum, aber eine Person fehlt darin.
13	Alle Uhren im Raum zeigen dieselbe falsche Zeit.
14	Auf dem Tisch steht eine Tasse mehr, als Menschen hier wohnen.
15	Ein Foto an der Wand zeigt die Agenten von hinten.
16	Der Geruch von Ozon und nassem Stein liegt in der Luft, ohne Quelle.
21	Ein Lichtschalter funktioniert, aber die Lampe leuchtet in der falschen Farbe.
22	Ein Fenster ist von innen beschlagen, obwohl es draußen warm ist.
23	Alle Bilder an den Wänden hängen im selben Winkel schief, nach links.
24	Ein Telefon klingelt, aber niemand ist in der Leitung.
25	Ein Schatten bewegt sich in die falsche Richtung zur Lichtquelle.
26	Ein Haustier starrt auf eine leere Ecke und knurrt nicht.
31	Ein Wasserhahn tropft, aber das Wasser läuft nach oben.
32	Eine Pflanze ist über Nacht gewachsen und hat die Form eines Kreises.
33	Ein Stück Kreide liegt vor einer Tür, hinter der kein Klassenzimmer ist.
34	Ein Kinderlied ist leise zu hören, aber niemand singt.
35	Ein Kleidungsstück liegt gefaltet auf einem Stuhl, obwohl niemand es dorthin gelegt hat.
36	Ein Schlüssel steckt von innen im Schloss, und die Tür ist trotzdem offen.
41	Ein Teller mit Essen ist noch warm, aber die Küche ist seit Tagen unbenutzt.
42	Ein Kalender zeigt den richtigen Tag, aber den falschen Monat.
43	Ein Staubfilm liegt auf allen Möbeln, außer auf einem Sessel.
44	Ein Spalt in der Wand verläuft exakt entlang einer Türkante.
45	Ein Geruch nach altem Parfüm zieht durch den Raum, dann ist er weg.
46	Ein Handabdruck ist an der Decke, zu hoch für einen Menschen.
51	Ein Radio spielt leise, obwohl es nicht angeschlossen ist.
52	Eine Glühbirne flackert im Takt eines Herzschlags.
53	Ein Vorhang bewegt sich, obwohl kein Fenster offen ist.
54	Ein Stück Papier ist unter der Tür hindurchgeschoben worden, beschrieben mit einer Handschrift, die niemand kennt.
55	Ein Spiegelbild bleibt eine Sekunde länger stehen als die Person davor.
56	Ein Stuhl kippt um, obwohl niemand ihn berührt hat.
61	Ein Telefonbuch ist aufgeschlagen bei einem Namen, den ein Agent aus einem alten Fall kennt.
62	Ein Licht geht an, als die Agenten den Raum betreten, obwohl der Schalter aus ist.
63	Ein Fenster zeigt eine Landschaft, die es vorher nicht gab.
64	Ein Geräusch wiederholt sich exakt alle sieben Sekunden.
65	Ein Gegenstand, den ein Agent verloren hat, liegt mitten im Raum.
66	Eine Treppe hat beim Hinabsteigen eine Stufe mehr als beim Hinaufsteigen.

Geräusche

Geräusche sind das einfachste Mittel, um eine Szene unheimlich zu machen. Diese Tabelle liefert zwölf Geräusche, die zu einer Ermittlung, einem leeren Gebäude oder einer Nacht im Relais passen. Die Spielleitung kann sie mit Wahrnehmung gegen Einfach (1) oder Machbar (2) verbinden, wenn die Agenten die Quelle suchen. Manche Geräusche haben keine Quelle.

W12	Geräusch
1	Ein Klopfen, dreimal, aus der Wand, in gleichmäßigem Abstand.
2	Ein leises Summen, das nur ein Teil der Zelle hört.
3	Schritte auf einem Flur, die näher kommen und dann aufhören.
4	Ein Flüstern, zu leise, um Worte zu erkennen, aber deutlich genug, um zu wissen, dass es Worte sind.
5	Ein Kratzen, als würde etwas über Stein gezogen.
6	Ein Kind, das ein Lied singt, dessen Melodie kein Agent kennt.
7	Ein Tropfen, der in regelmäßigem Takt auf Metall fällt.
8	Ein Atemzug, tief und langsam, direkt hinter einem Agenten.
9	Ein leises, tiefes Vibrieren, das man eher im Brustkorb spürt als hört.
10	Ein Rauschen wie ein Radio zwischen zwei Sendern, aber ohne Radio.
11	Ein leises Glucksen aus einem Abfluss, das sich anhört wie unterdrücktes Lachen.
12	Ein Ton, so hoch, dass er fast nicht zu hören ist, und er wird lauter.

Grauen-Szenen

Diese Tabelle liefert fertige Szenen für Grauen-Proben. Die Spielleitung würfelt oder wählt eine Szene, wenn die Agenten auf etwas stoßen, das ihre Fassung erschüttert. Die Probe ist immer WK + Geistige Widerstandskraft gegen die angegebene Schwierigkeit. Die Szenen sind so formuliert, dass sie in viele Missionen passen, ohne den Ursprung festzulegen.

W12	Szene	Grauen-Probe
1	Ein Mensch steht reglos in einem dunklen Raum und dreht sich nicht um, als die Agenten ihn ansprechen.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Einfach (1)
2	Ein Tier mit zu vielen Gliedmaßen huscht durch den Lichtkegel und ist verschwunden.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Einfach (1)
3	Eine Leiche liegt in einer Haltung, die kein Mensch einnehmen kann.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2)
4	Ein Spiegelbild bewegt sich, obwohl die Person davor stillsteht.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2)
5	Ein Agent erkennt in einem alten Foto sich selbst, an einem Ort, an dem er nie war.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2)
6	Ein Raum ist voller Kreise, gezeichnet an Wänden, Boden und Decke, alle mit demselben Durchmesser.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3)
7	Ein Mensch spricht mit einer Stimme, die nicht seine ist, und nennt den Agenten beim Codenamen.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3)
8	Ein Körper verwandelt sich vor den Augen der Agenten, Knochen brechen, Haut reißt, und etwas anderes schält sich heraus.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3)
9	Ein Raum hat keine Türen mehr, obwohl die Agenten gerade durch eine hereingekommen sind.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Schwer (3)
10	Ein Wesen steht zwischen den Agenten, obwohl niemand es hat kommen sehen, und es atmet nicht.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Sehr schwer (4)

W12	Szene	Grauen-Probe
11	Die Welt um die Agenten herum flackert wie ein defektes Bild, und für einen Moment sehen sie, was dahinter liegt.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Unmöglich (5)
12	Ein Agent hört die Stimme eines toten Freundes, die ihn beim Namen ruft, von nirgendwo.	WK + Geistige Widerstandskraft gegen Sehr schwer (4)

Albträume

Agenten mit hoher Belastung schlafen schlecht. Diese Tabelle liefert Träume, die nach einer Mission oder in der Zwischenzeit auftauchen können. Sie eignen sich für Szenen am Anfang einer Sitzung oder als Folge eines misslungenen Belastungsabbaus. Ein Albtraum verursacht keine weitere Belastung, kann aber die Stimmung einer Sitzung prägen und Hinweise auf offene Fäden geben.

W12	Albtraum
1	Der Agent steht in einem leeren Hort, alle Türen sind offen, und aus jeder hört er dasselbe Flüstern.
2	Der Agent läuft durch einen Wald, in dem die Bäume Gesichter haben, und alle Gesichter sehen ihn an.
3	Der Agent sitzt in einem Auto, das nicht anspringt, während etwas von hinten näher kommt.
4	Der Agent findet sich in einem Spiegel wieder, aber sein Spiegelbild spricht mit ihm, und es sagt Dinge, die er nicht wissen will.
5	Der Agent steht vor einer Tür, hinter der jemand klopft, und er weiß, dass er sie nicht öffnen darf, aber seine Hand bewegt sich trotzdem.
6	Der Agent ist in einem Raum voller Akten, und jede Akte trägt seinen Namen.
7	Der Agent hört ein Kind weinen, findet es aber nie, egal wie lange er sucht.
8	Der Agent fällt, endlos, und unter ihm ist kein Boden, nur ein Summen.
9	Der Agent wacht im Traum auf, und alles ist normal, bis er merkt, dass alle Uhren rückwärts laufen.
10	Der Agent sieht seine Zelle, aber alle tragen Masken, und er ist der Einzige, der keine trägt.
11	Der Agent gräbt etwas aus, und es ist ein Kristall, der in seiner Hand zu flüstern beginnt.
12	Der Agent steht an einem See, und unter der Oberfläche bewegt sich etwas, das seine Silhouette hat.

Wenn Belastung sichtbar wird

Belastung ist nicht nur eine Zahl auf dem Charakterbogen. Andere Agenten, Führungsoffiziere und Außenstehende bemerken, wenn jemand zu viel gesehen hat. Diese Tabelle liefert Anzeichen, die die Spielleitung beschreiben kann, wenn ein Charakter hohe Belastung hat oder ein Trauma erlitten hat. Die Anzeichen sind keine Regelwirkung, sondern Rollenspielmaterial.

W12	Anzeichen
1	Der Agent zuckt bei jedem plötzlichen Geräusch zusammen.
2	Der Agent prüft mehrmals am Tag seine Waffe, auch wenn er sie nicht braucht.
3	Der Agent spricht leiser als sonst, als würde er befürchten, gehört zu werden.
4	Der Agent starrt auf leere Ecken, ohne es zu merken.
5	Der Agent isst kaum noch oder nur noch dasselbe.
6	Der Agent vermeidet Spiegel und reflektierende Flächen.
7	Der Agent schreckt aus kurzem Schlaf hoch und weiß nicht, wo er ist.
8	Der Agent notiert Dinge, die er nicht vergessen will, immer wieder.
9	Der Agent lacht an den falschen Stellen.
10	Der Agent trägt auch in geschlossenen Räumen seine Jacke oder Handschuhe.
11	Der Agent fragt mehrmals nach, ob jemand etwas gesagt hat, obwohl niemand gesprochen hat.
12	Der Agent steht nachts auf und geht den Weg zur Tür, bleibt aber davor stehen.

SICHERHEIT AM TISCH

Diese Tabellen sind Werkzeuge, keine Vorschriften. Die Spielleitung würfelt niemals gegen die Grenzen der Runde. Wenn ein Ergebnis eine Grenze berührt, die am Tisch vereinbart wurde, überspringt sie es oder wählt ein anderes. Die Tabellen sollen das Grauen spielbar machen, nicht den Spaß beenden.

Die Regeln für Grenzen, Schleier und die X-Karte aus dem Spielleiterbuch gelten auch hier. Jeder am Tisch kann jederzeit unterbrechen, wenn eine Szene zu weit geht. Das ist kein Scheitern der Spielleitung, sondern Teil des Spiels.

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Zufallsakten, Tabellen für die Spielleitung

Autor und Herausgeber: David Ger
Rückmeldungen und Kontakt: david.ger.bs@gmail.com
Alle Bücher und der Charaktergenerator: odin-rpg.pages.dev

Welt, Regeln und die Vorgaben für die Tabellen stammen von David Ger. Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger