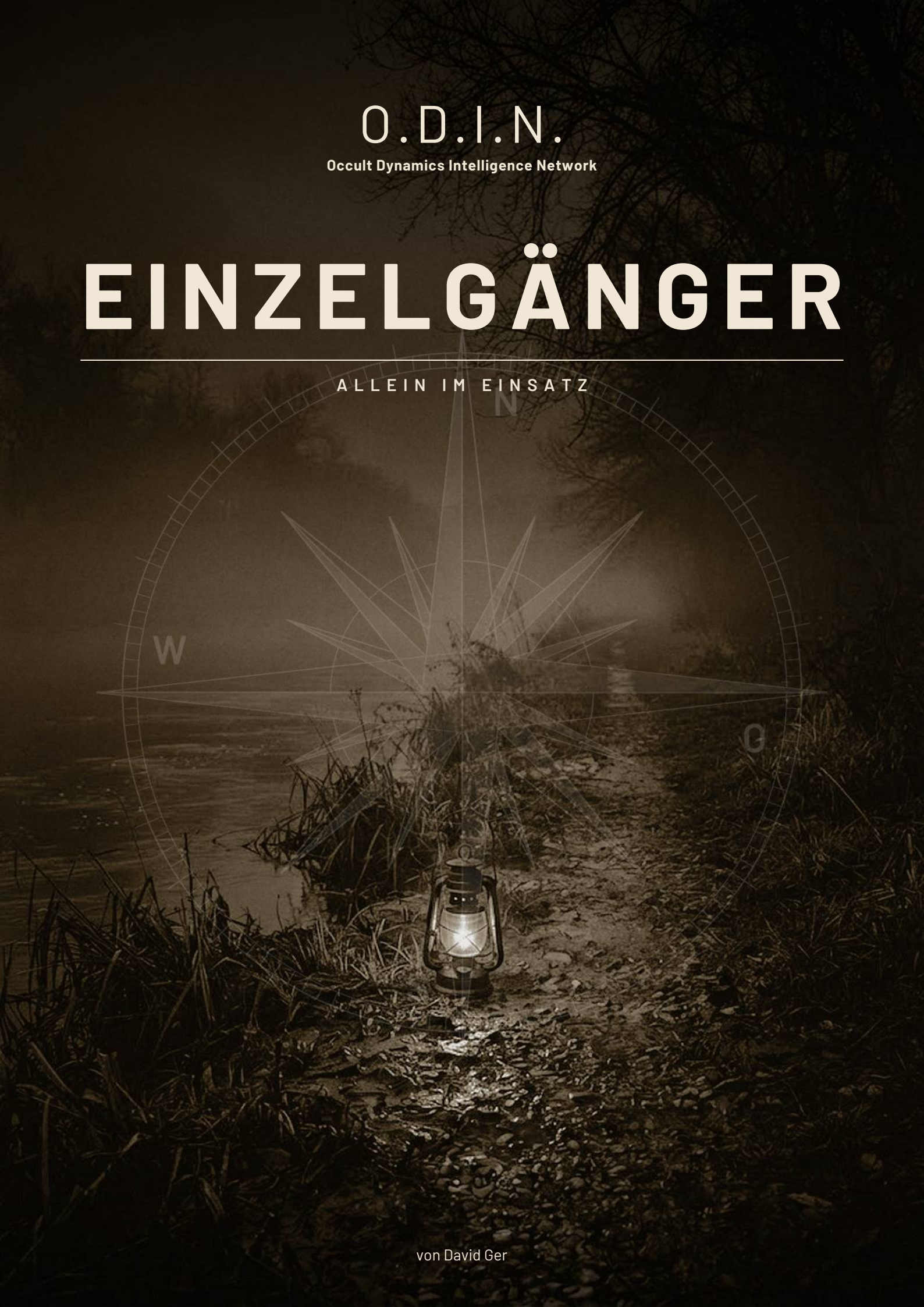
O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

EINZELGÄNGER

ALLEIN IM EINSATZ



von David Ger

Inhalt

Einleitung **3**
Allein im Einsatz 4

Kapitel I: Das Orakel **6**
Gute und schlechte Fragen 9
Umdeuten statt neu würfeln 9
Probe oder Orakel 10
Zwischenfall 10

Kapitel II: Die Akte allein **13**
Die Akte würfeln 14
Die Szene 15
Druck und Aktenfarbe 16
Hinweise 17
Die Erkenntnis 20
Die Konfrontation 20
Das Nachspiel 21
Eine kleine Zelle 21

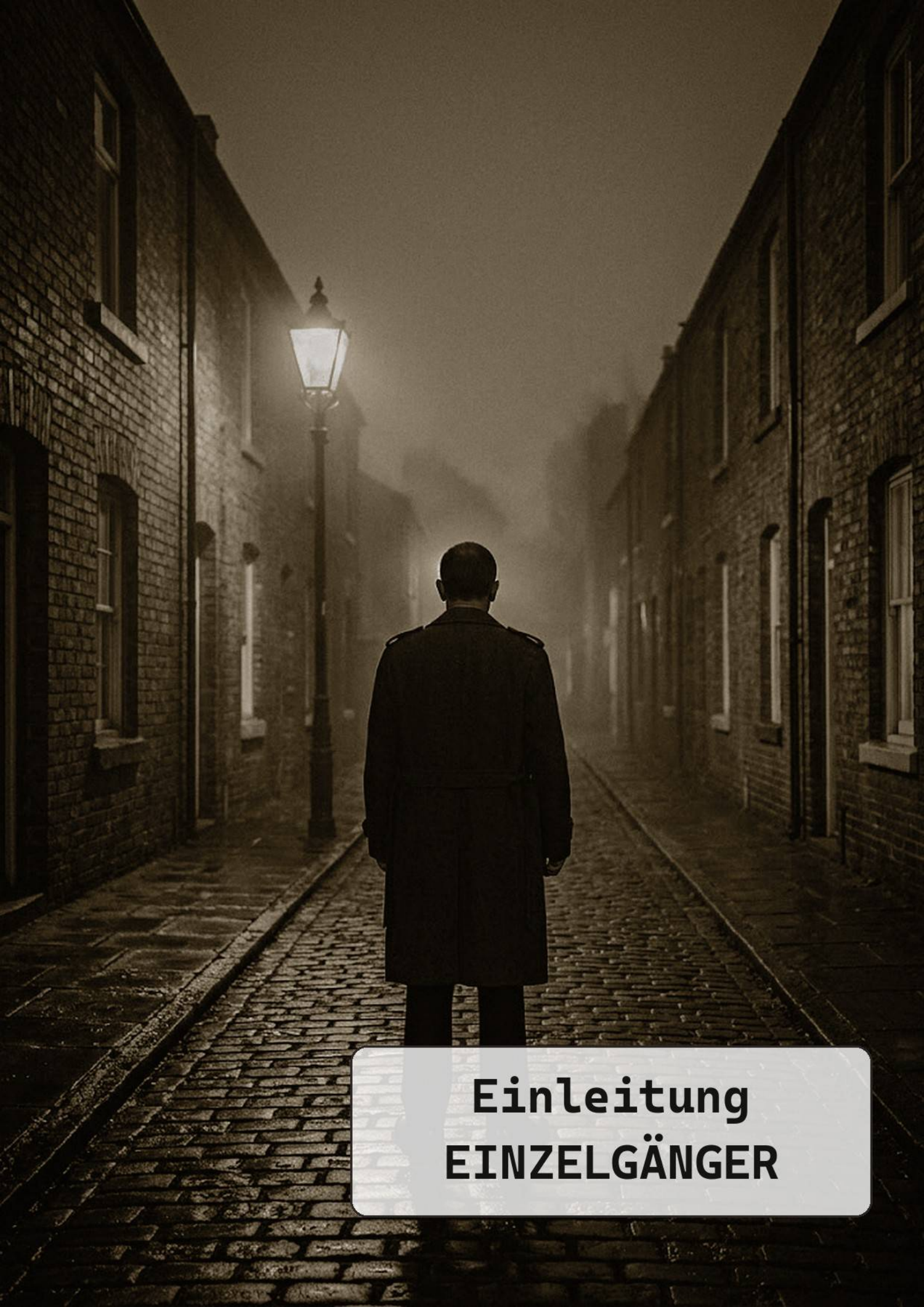
Kapitel III: Leute und Führungsoffizier **22**
Wer jemandem begegnet 23
Der eigene Führungsoffizier 26

Kapitel IV: Kampf allein **29**
Wie viele Gegner ein Agent allein verträgt 30
Gegner aus dem Grundregelwerk 30
Was der Gegner tut 31
Handlanger und Trupps 31
Fliehen und sich lösen 31
Allein am Boden 32
Grauen allein 32

Kapitel V: Zwischen den Akten **34**
Die Zwischenzeit allein 35
Was in der Zwischenzeit geschieht 36
Eine Kampagne allein 37
Rang und Beförderung allein 38

Kapitel VI: Ein Soloeinsatz, Operation Letzte Spur **39**
Operation Letzte Spur 40
So spielst du diesen Einsatz 40
Das Briefing 40
Die Schauplätze 41
Eskalation in diesem Einsatz 44
Die Wahrheit 46
Das Nachspiel 49

Anhang: Tabellen, Orakelkarte, Protokollbogen **50**
Eine Akte allein, Schritt für Schritt 51
Alle Tabellen 51
Die Orakelkarte 60
Der Protokollbogen 61



Einleitung EINZELGÄNGER

Allein im Einsatz

„Man schickt uns allein, wenn zwei zu sehr auffallen würden. Oder wenn keiner mehr da ist. Man sagt uns nie, welches von beiden.“
Wiesel, Senior-Agent, Operativer Zweig

Eine Zelle hat drei bis sechs Agenten, und am Tisch sitzt eine Spielleitung, die weiß, was hinter der Tür liegt. Dieser Band ist für die Abende, an denen niemand da ist. Er enthält Regeln, mit denen ein einzelner Spieler O.D.I.N. ohne Spielleitung spielt: mit einem Agenten oder mit einer kleinen Zelle, die er allein führt.

Der Band erfindet keine neue Probe. Er lässt die Welt mit denselben Würfeln antworten, mit denen die Agenten handeln. Wer das Grundregelwerk kennt, kennt schon fast alles, was er zum Spielen braucht.

Der Band ist für alle. Er richtet sich an Spieler ohne Gruppe, an Spieler zwischen zwei Abenden mit der Zelle, an Spielleitungen, die selbst einmal einen Agenten führen wollen, und an alle, die einen neuen Agenten erst einmal allein ausprobieren möchten. Nichts in diesem Band setzt Wissen aus dem Spielleiterbuch voraus, und nichts nimmt es vorweg. Wer allein spielt, erfährt so viel über O.D.I.N., wie sein Agent erfährt.

Was man braucht

- **Das Grundregelwerk.** Alle Werte, Proben, Kosten und Verfahren stammen von dort. Dieser Band nennt das Kapitel, wenn er eine Regel aufgreift.
- **Acht weiße und acht bunte Würfel**, wie im Grundregelwerk. Die bunten Würfel sollen sich klar von den weißen unterscheiden.
- **Einen Charakterbogen** mit einem fertigen Agenten. Jeder Agent aus dem Grundregelwerk ist geeignet, auch einer der sechs fertigen Agenten aus seinem Anhang.
- **Den Protokollbogen** aus dem Anhang dieses Bandes. Er hält fest, was in einer Akte geschieht: Druck, Hinweise, Leute, offene Fragen.
- **Ein Notizbuch** und einen Stift. Darin stehen die Szenen, die Namen und die Antworten des Orakels. Ein Einsatz allein ist zur Hälfte ein Bericht, den der Spieler während des Spielens schreibt.

Wie der Band mit dem Grundregelwerk zusammenspielt

Das Grundregelwerk gilt unverändert. Proben, Kampf, Grauen, Belastung, EP, Ränge, Zwischenzeit und Ausrüstung funktionieren allein wie in einer Zelle.

Wo im Grundregelwerk „die Spielleitung“ steht, übernimmt hier einer von drei anderen die Aufgabe:

- **Der Spieler** legt fest, was er ehrlich einschätzen kann: welche Fertigkeit passt, wie schwer eine Probe ist, welche Grauen-Stufe ein Anblick verlangt. Er entscheidet so, wie eine faire Spielleitung entscheiden würde, nicht so, wie es seinem Agenten am besten passt.
- **Das Orakel** beantwortet, was der Agent nicht wissen kann: ob jemand im Haus ist, ob die Tür verschlossen ist, ob der Zeuge etwas gesehen hat. Kapitel I regelt es.
- **Eine Tabelle** liefert, was sonst die Vorbereitung liefert: Leute, Hinweise, Zwischenfälle, was der Gegner im Kampf tut, was der Führungsoffizier am Telefon sagt.

Neu sind in diesem Band nur wenige Dinge: das Orakel, die Prüfung zu Beginn und am Ende jeder Szene, der Druck mit seiner Druckleiste, Hinweise und Erkenntnis, der Kampf allein, der eigene Führungsoffizier, die kleine Zelle, das Nachspiel und als optionale Regel der Zweite Atem. Dazu kommen Tabellen. Alles andere steht im Grundregelwerk.

Die Akte selbst würfelt der Spieler mit den Zufallstabellen des Grundregelwerks, Kapitel XI: Auftrag, Ort und Codename der Operation zu Beginn, Gegenspieler und Wendung erst im Lauf des Einsatzes (Kapitel II). **Die Zufallsakten** sind nicht nötig. Wer sie besitzt, würfelt dort weiter, wenn er mehr Auswahl möchte. Dieser Band nennt an den passenden Stellen Kapitel und Tabelle.

Ein Agent oder eine kleine Zelle

Ein Spieler kann auch zwei oder drei Agenten zugleich führen. Jeder Agent handelt nach den normalen Regeln, Zusammenarbeit eingeschlossen. Orakel, Druck und Führungsoffizier gelten für die ganze Zelle. Die Einzelheiten stehen in Kapitel II.

Für den Anfang empfiehlt der Band einen einzelnen Agenten. Ein Agent ist schneller gespielt, leichter zu überblicken und erzählt die dichtere Geschichte. Die kleine Zelle ist etwas für später, wenn die Abläufe sitzen.

Wie man würfelt: W6 und W66

Der Band verwendet nur sechsseitige Würfel, wie das Grundregelwerk.

Der **W6** ist ein einzelner Würfel. Mit ihm würfelt der Spieler auf kurzen Tabellen mit sechs Einträgen.

Der **W66** ist ein Wurf mit zwei Würfeln, einem bunten und einem weißen. **Der bunte Würfel ist die Zehnerstelle, der weiße die Einerstelle.** Zeigt der bunte eine 3 und der weiße eine 5, ist das Ergebnis 35. So entstehen die Zahlen 11 bis 66, zusammen 36 Einträge. Die Farben machen die Reihenfolge eindeutig. Wer gerade einen Orakelwurf mit drei weißen und drei bunten Würfeln gemacht hat, nimmt für einen folgenden W66 einen bunten und einen weißen davon und wirft sie neu.

Andere Würfel braucht der Band nicht.

Warum O.D.I.N. einen Agenten allein schickt

Eine Zelle ist die Regel. Seit dem Verrat von 1989 arbeitet O.D.I.N. in Zellen, und kein Führungsoffizier schickt einen Agenten gern ohne die anderen hinaus. Trotzdem geschieht es, öfter, als in den Dienstvorschriften steht.

Manchmal sitzt die Zelle in einer anderen Akte fest, und diese hier kann nicht warten. Manchmal ist eine Akte so weiß, dass sie keine ganze Zelle rechtfertigt, bis sie es plötzlich doch tut. Manchmal fällt in einem Dorf ein Fremder auf und drei Fremde noch mehr. Manchmal redet ein Zeuge nur mit einem Menschen, und manchmal will der Führungsoffizier sehen, was ein Agent tut, wenn niemand neben ihm steht. Kapitel II hat dafür eine Tabelle.

Allein heißt: niemand, der den Rücken freihält. Niemand, der widerspricht, wenn ein Plan schlecht ist. Niemand, der einen Verletzten verbindet. Und am Ende ein Bericht, den nur einer schreibt und den niemand bestätigen kann. Im Flurfunk heißen Agenten, die oft allein geschickt werden, Einzelgänger. Es ist kein Lob, aber auch kein Tadel. Es heißt nur, dass sie zurückgekommen sind.

Aufbau des Bandes

Kapitel	Inhalt
I. Das Orakel	Ja-Nein-Fragen mit dem Orakelwurf, die vier Antworten, der Zwischenfall, gute und schlechte Fragen
II. Die Akte allein	Eine Akte würfeln, Szenen setzen und prüfen, Druck und Aktenfarbe, Hinweise und Erkenntnis, die Konfrontation, das Nachspiel, die kleine Zelle, der Zweite Atem
III. Leute und Führungsoffizier	Wer jemand ist, was er will und wie er zum Agenten steht; der eigene Führungsoffizier und was er am Telefon sagt
IV. Kampf allein	Wie viele Gegner ein Agent allein verträgt, was der Gegner tut, allein am Boden
V. Zwischen den Akten	Die Zwischenzeit ohne Spielleitung, was in ihr geschieht, eine Kampagne allein
VI. Ein Soloeinsatz: Operation Letzte Spur	Ein vorbereiteter Einsatz, Schritt für Schritt mit Raven erzählt, danach mit dem eigenen Agenten spielbar
Anhang	Alle Tabellen, die Orakelkarte auf einer Seite, der Protokollbogen und eine Kurzübersicht

So fängst du an

1. Einen Agenten nehmen. Einen eigenen Agenten aus dem Grundregelwerk oder einen der sechs fertigen Agenten aus seinem Anhang. Für den ersten Einsatz eignet sich ein Kadett.

2. Kapitel I lesen. Das Orakel ist das Herz des Bandes. Wer es verstanden hat, kann allein spielen. Alles andere lässt sich beim Spielen nachschlagen.

3. Kapitel VI spielen. Operation Letzte Spur führt Szene für Szene durch einen Einsatz und zeigt jede Regel dort, wo sie gebraucht wird. Kapitel VI sagt, wann der Spieler in Kapitel II und III nachschlägt. Danach würfelt er mit Kapitel II seine erste eigene Akte.

Kapitel I.
DAS ORAKEL

Das Orakel

„Ob ich durch die Tür komme, liegt an mir. Was dahinter wartet, nicht. Man sollte das eine nie mit dem anderen verwechseln.“
Klette, Agentin, Ermittlungszweig

Am Tisch sagt die Spielleitung, was hinter der Tür liegt, wer im Krug sitzt und ob es regnet. Wer allein spielt, hat niemanden, der das sagt. Diese Fragen beantwortet das Orakel.

Das Orakel ist keine neue Probe. Es ist eine Probe, die die Welt würfelt. Alle anderen Kapitel bauen darauf auf.

```
MERKSATZ
Der Agent handelt: Probe.
Die Welt antwortet: Orakel.
```

Frage und Orakelwurf

Der Spieler stellt eine Frage, die sich mit Ja oder Nein beantworten lässt. Dann schätzt er ein, wie wahrscheinlich ein Ja ist. **Die Einschätzung ist die Schwierigkeit.**

Danach wirft er den **Orakelwurf: drei weiße und drei bunte Würfel.** Gezählt wird wie bei jeder Probe. Ein weißer Würfel ist ein Erfolg bei 5 oder 6, ein bunter bei 4, 5 oder 6. Erreichen die Erfolge die Schwierigkeit, lautet die Antwort Ja.

Der Orakelwurf hat immer genau diese sechs Würfel. Er erhält nie Bonus- oder Maluswürfel, gleich welche Ausrüstung, Fähigkeit oder Lage im Spiel ist. Er nutzt nie eine Fertigkeit des Agenten, denn es ist nicht der Agent, der würfelt, sondern die Welt. Und er wird nie mit dem Zweiten Atem wiederholt (Kapitel II). Überschuss und grandioser Erfolg gibt es beim Orakel nicht. Ob eine Antwort mehr ist als ein einfaches Ja, zeigen allein die drei bunten Würfel.

Die Einschätzung

Die Einschätzung folgt dem, was der Agent weiß und was in der Welt üblich ist, nicht dem, was sich der Spieler wünscht. Ein Dorfgasthof ist am Freitagabend wahrscheinlich voll. Ein Archiv ist um Mitternacht wahrscheinlich verschlossen. Ein Zeuge, der seit 20 Jahren im Ort lebt, hat die alte Mühle wahrscheinlich schon einmal von innen gesehen.

Einschätzung	Schwierigkeit	Ja, und	Ja	Nein	Nein, und schlimmer
Fast sicher	Einfach (1)	13 %	84 %	1 %	3 %
Wahrscheinlich	Machbar (2)	13 %	67 %	10 %	11 %
Offen	Schwer (3)	13 %	37 %	38 %	13 %
Unwahrscheinlich	Sehr schwer (4)	9 %	11 %	67 %	13 %
Kaum denkbar	Unmöglich (5)	3 %	1 %	82 %	13 %

Fast sicher heißt: Es wäre seltsam, wenn nicht. **Wahrscheinlich** heißt: meistens so. **Offen** heißt: Es kann so oder so sein, oder der Spieler weiß es wirklich nicht. **Unwahrscheinlich** heißt: Es wäre ein Glücksfall oder ein schlechtes Zeichen. **Kaum denkbar** heißt: nur, wenn an diesem Ort etwas nicht stimmt.

Wer zwischen zwei Einschätzungen schwankt, nimmt die, die näher bei Offen liegt. Wer gar keine Ahnung hat, nimmt Offen. Ist die Antwort ohnehin klar, wird nicht gefragt. Das Grundregelwerk würfelt nur, wenn ein Scheitern interessant ist. Das Orakel fragt nur, wenn beide Antworten es sind.

Die vier Antworten

Ja

Die Erfolge erreichen die Schwierigkeit. Es ist so, wie gefragt, nicht mehr und nicht weniger.

Beispiel: „Brennt im Pfarrhaus Licht?“ Wahrscheinlich (2), der Wurf bringt 2 Erfolge. Ja. Im Arbeitszimmer brennt eine Lampe, die Vorhänge sind zugezogen.

Ja, und

Die Antwort ist Ja, und **alle drei bunten Würfel zeigen einen Erfolg.** Es ist so, und es ist besser, mehr oder deutlicher als gefragt. Der Spieler legt fest, worin das „und“ besteht. Es soll etwas sein, das die Szene verändert, nicht nur eine Einzelheit am Rand.

Beispiel: „Ist der Nachtwächter eingeschlafen?“ Offen (3), der Wurf bringt 3 Erfolge, alle drei bunten Würfel zeigen 4 oder mehr. Ja, und: Er schnarcht, und sein Schlüsselbund liegt neben der Thermoskanne auf dem Tisch.

Nein

Die Erfolge reichen nicht. Es ist nicht so. Ein Nein ist keine Sackgasse. Der Spieler überlegt, was stattdessen der Fall ist, und das ist oft genauso ergiebig wie ein Ja.

Beispiel: „Ist der Wirt allein im Schankraum?“ Wahrscheinlich (2), der Wurf bringt 1 Erfolg. Nein. Am Ecktisch sitzen zwei Männer in Arbeitsjacken, die aufhören zu reden, als die Tür aufgeht.

Nein, und schlimmer

Der Wurf ist ein **Patzer**: Er misslingt, und mehr Würfel zeigen eine 1, als Erfolge gewürfelt wurden. Wie im Grundregelwerk zählen dabei alle sechs Würfel, weiße und bunte. Es ist nicht so, und die Lage wird schlechter. Der Spieler würfelt sofort auf der Tabelle „Zwischenfall“ am Ende dieses Kapitels.

Beispiel: „Ist der Bauwagen unverschlossen?“ Wahrscheinlich (2), der Wurf zeigt 1 Erfolg und zwei Einsen. Nein, und schlimmer. Der Bauwagen ist abgeschlossen, und der Zwischenfall kommt dazu: Im Wagen klingelt ein Telefon, und irgendwo auf dem Gelände geht ein Licht an.

Wenn das Unwahrscheinliche eintritt

Wer die Tabelle genau liest, sieht etwas Auffälliges. Bei Sehr schwer (4) ist fast jedes zweite Ja ein „Ja, und“, bei Unmöglich (5) sind es zwei von drei. Wer mit sechs Würfeln vier oder fünf Erfolge schafft, hat oft alle drei bunten getroffen. Daraus folgt eine Regel für das Erzählen:

„Wenn das Unwahrscheinliche eintritt, dann richtig.“

Fragt der Spieler, ob der verschwundene Zeuge ausgerechnet im Wartezimmer der Tierärztin sitzt, und das Orakel sagt bei Unwahrscheinlich Ja, dann sitzt er nicht nur dort. Dann hat er auf den Agenten gewartet, oder er hat eine Tasche dabei, die nicht ihm gehört. Ein seltenes Ja ist ein Ereignis. Der Spieler behandelt es so.

Der Zwischenfall

Ein Zwischenfall ist etwas, womit niemand gerechnet hat: ein Zeuge, der verschwindet, eine Streife, ein Anruf, ein Geräusch im Keller. Er geschieht auf zwei Wegen:

- **Nein, und schlimmer:** Jeder Patzer beim Orakelwurf bringt einen Zwischenfall.
- **Zwei oder drei weiße Sechsen:** Zeigen zwei oder drei der weißen Würfel eine 6, geschieht ein Zwischenfall, **egal wie die Antwort lautet.** Das passiert bei etwa jedem vierzehnten Orakelwurf (7,4 %). Die Antwort gilt trotzdem. Ein Ja mit zwei weißen Sechsen bleibt ein Ja. Zusätzlich geschieht etwas.

In sehr seltenen Fällen kommt beides zusammen. Dann geschehen zwei Zwischenfälle, einer nach dem anderen.

Für den Zwischenfall wirft der Spieler einen W66 auf der Tabelle „Zwischenfall“. Dafür nimmt er einen bunten und einen weißen Würfel aus dem Orakelwurf und wirft sie neu. Der bunte ist die Zehnerstelle, der weiße die Einerstelle. Der Zwischenfall geschieht jetzt, in dieser Szene oder unmittelbar danach. Der Spieler deutet ihn so, dass er zur Akte passt: Die Streife wird zur Dorfpolizistin, das Phänomen zu dem, was diese Akte umtreibt. Passt ein Eintrag gar nicht, nimmt er den nächsten Eintrag darunter, der passt.

Zwischenfälle machen die Geschichte. Viele offene Fragen am Ende einer Akte beginnen mit einem Zwischenfall, der sich nie ganz erklärt hat (Kapitel II).

REGEL: DAS ORAKEL

Frage: eine Frage mit Ja oder Nein, über die Welt, jetzt.

Einschätzung: Fast sicher, Einfach (1). Wahrscheinlich, Machbar (2). Offen, Schwer (3). Unwahrscheinlich, Sehr schwer (4). Kaum denkbar, Unmöglich (5).

Orakelwurf: drei weiße und drei bunte Würfel. Weiß ab 5, bunt ab 4. Nie Bonus- oder Maluswürfel, nie Fertigkeiten, nie Zweiter Atem.

Ja: Die Erfolge erreichen die Schwierigkeit.

Ja, und: Ja, und alle drei bunten Würfel zeigen einen Erfolg. Es ist so und besser, mehr oder deutlicher.

Nein: Die Erfolge reichen nicht.

Nein, und schlimmer: Patzer, also misslungen und mehr Einsen als Erfolge, alle sechs Würfel zählen. Es ist nicht so, die Lage wird schlechter: Zwischenfall.

Zwischenfall: Zeigen zwei oder drei weiße Würfel eine 6, geschieht ein Zwischenfall, egal wie die Antwort lautet. W66, bunt ist die Zehnerstelle.

Dieselbe Frage wird in derselben Szene nicht zweimal gestellt. Passt eine Antwort nicht, wird sie umgedeutet, nicht neu gewürfelt.

Gute und schlechte Fragen

Das Orakel ist so gut wie die Fragen, die man ihm stellt. Eine gute Frage ist **konkret**, sie betrifft **jetzt** und sie fragt **nach der Welt**, nicht nach dem Agenten.

- „Ist die Hintertür offen?“
- „Ist jemand im Haus?“
- „Hat die Wirtin die Vermisste in den letzten Tagen gesehen?“
- „Liegt Schnee auf dem Pass?“
- „Steht der Lieferwagen noch auf dem Hof?“

Jede dieser Fragen führt weiter, gleich wie die Antwort lautet. Ist die Hintertür offen, geht der Agent hinein. Ist sie verschlossen, sucht er einen anderen Weg, oder er bricht sie auf, und das ist eine Probe.

Schlechte Fragen gibt es in vier Arten.

Fragen nach dem Erfolg des Agenten. „Schaffe ich es über den Zaun?“ ist keine Frage an das Orakel. Ob der Agent etwas schafft, entscheiden seine Werte: ST + Athletik gegen die Schwierigkeit, die der Spieler festlegt. Das Orakel darf beantworten, ob der Zaun hoch ist oder ob oben Stacheldraht liegt. Klettern muss der Agent selbst.

Fragen, die zu weit greifen. „Ist der Bürgermeister der Täter?“ klingt nach einer Ja-Nein-Frage, ist aber die Frage nach der ganzen Akte. Vor der Erkenntnis wird sie nicht gestellt. Wer dahintersteckt, entscheidet die Erkenntnis nach dem dritten Hinweis (Kapitel II). Bis dahin darf das Orakel sagen, ob der Bürgermeister heute Abend zu Hause ist, ob er ein Alibi nennt oder ob sein Wagen am Waldrand steht. Was das bedeutet, deutet der Spieler, und die Hinweise zeigen, ob er recht hatte.

Fragen ohne Ja oder Nein. „Wer war hier?“ lässt sich nicht mit Ja beantworten. Der Spieler teilt sie in Fragen, die es können („War es jemand aus dem Dorf?“), oder er würfelt auf einer Tabelle. Für Menschen gibt es die Tabelle „Wer ist das“ in Kapitel III.

Doppelte Fragen. „Ist die Tür offen, und ist niemand drinnen?“ sind zwei Fragen. Das Orakel beantwortet eine nach der anderen.

Umdeuten statt neu würfeln

Dieselbe Frage wird in derselben Szene nicht zweimal gestellt. Wer eine Antwort nicht mag, würfelt nicht noch einmal, auch nicht mit anderen Worten. Erst wenn sich die Lage geändert hat, in einer späteren Szene, am nächsten Tag, nach einem Zwischenfall, darf der Spieler dieselbe Frage wieder stellen.

Manchmal passt eine Antwort nicht zu dem, was schon feststeht. Dann deutet der Spieler sie um, statt neu zu würfeln. Er fragt sich, was wahr sein müsste, damit beides stimmt. Meist entsteht dabei etwas Besseres als die Antwort, die er erwartet hat.

Beispiel: Der Agent hat von der Haushälterin gehört, dass der Pfarrer bis Sonntag in der Stadt ist. Später fragt er: „Ist jemand im Pfarrhaus?“ Wahrscheinlich nicht, also Unwahrscheinlich, Sehr schwer (4). Das Orakel sagt Ja. Der Spieler würfelt nicht neu, sondern deutet: Entweder ist der Pfarrer früher zurückgekommen, und niemand soll es wissen, oder die Haushälterin hat gelogen. Oder jemand anderes ist im Haus. Alle drei Deutungen sind besser als ein zweiter Wurf.

Auch eine Antwort, die den Agenten in eine Sackgasse führt, wird umgedeutet. Ein Nein auf „Ist das Archiv geöffnet?“ heißt nicht, dass die Akte zu Ende ist. Es heißt, dass der Agent morgen früh wiederkommt, einen anderen Weg findet oder sich fragt, warum ein Archiv an einem Dienstagnachmittag geschlossen hat.

Probe oder Orakel

Die Grenze ist einfach und steht im Merksatz. Tut der Agent etwas, und hängt das Ergebnis an seinem Können, ist es eine **Probe**. Geht es darum, wie die Welt beschaffen ist, was andere tun oder was sie wissen, ist es eine Frage an das **Orakel**.

- „Ist die Tür verschlossen?“ Orakel. „Bekomme ich sie auf?“ Probe, GE + Sicherheitssysteme oder ST + Athletik.
- „Weiß der Wirt etwas über die Vermisste?“ Orakel. „Erzählt er es mir?“ Probe, Überzeugen oder Einschüchtern, die Haltung des Wirts verschiebt die Schwierigkeit (Kapitel III).
- „Sagt er die Wahrheit?“ Eine vergleichende Probe: WE + Menschenkenntnis des Agenten gegen MA + Täuschung des Wirts, wie im Grundregelwerk, Kapitel II.
- „Steht am Tor eine Wache?“ Orakel. „Bemerkt sie mich?“ Vergleichende Probe, GE + Heimlichkeit gegen WE + Wahrnehmung. Eine Wache ist meist ein Handlanger und würfelt 2 + 2 (Kapitel IV).
- „Liegt in der Werkstatt etwas, das nicht dorthin gehört?“ Keine Frage für das Orakel. Einen Hinweis findet der Agent mit einer Probe (Kapitel II).

Oft folgen beide aufeinander. Erst fragt der Spieler, was da ist. Dann würfelt der Agent, was er daraus macht.

Das Orakel ersetzt nie eine Probe, die das Grundregelwerk verlangt. Grauen-Proben, Angriffe, Ausweichen, Belastung abbauen: Alles das würfelt der Agent mit seinen eigenen Werten. Die Schwierigkeit legt der Spieler fest, so ehrlich wie eine Spielleitung, die ihre Agenten mag, aber nicht schont.

BEISPIEL: KLETTE IM RATHAUS

Klette ist Investigator, Journalist, im Rang Agent. Für dieses Beispiel zählen MA 4, Täuschung 2 und ihre gefälschten Presseausweise (+1 Würfel auf Täuschung, um Zutritt zu erhalten). Sie ist allein in Kirchwahlde, einem Dorf an der Weser, und will die Bauakte der alten Wassermühle sehen. Es ist Freitag, zwanzig vor sechs.

„Ist das Rathaus um diese Zeit noch offen?“ Freitags schließen Ämter früh, aber in einem Dorf weiß man nie. Offen, Schwer (3). Weiß: 2, 5, 3, ein Erfolg. Bunt: 4, 1, 6, zwei Erfolge. Zusammen 3 Erfolge, also **Ja**. Nicht alle bunten Würfel treffen, es bleibt beim einfachen Ja. Die Tür ist offen, im Flur wischt ein Hausmeister den Boden.

Klette zeigt einen Presseausweis und behauptet, sie schreibe über alte Mühlen an der Weser. Hier handelt sie, also ist es eine **Probe**: MA + Täuschung, 4 + 2, dazu 1 Bonuswürfel für den Ausweis. Sie wirft 5 weiße und 2 bunte Würfel. Die Schwierigkeit legt der Spieler fest: Machbar (2), der Hausmeister will eigentlich Feierabend. Weiß: 1, 3, 5, 2, 6, zwei Erfolge. Bunt: 4, 2, ein Erfolg. Zusammen 3 Erfolge, gelungen mit 1 Überschuss. Der Hausmeister schließt das Archiv auf, gibt ihr den Schlüssel und wischt weiter.

„Liegt die Bauakte der Mühle im Archiv?“ Das Archiv ist ordentlich. Wahrscheinlich, Machbar (2). Weiß: 6, 6, 2, zwei Erfolge. Bunt: 5, 3, 4, zwei Erfolge. Zusammen 4 Erfolge, **Ja**. Aber zwei weiße Würfel zeigen eine 6: ein **Zwischenfall**. Ihr Spieler nimmt einen bunten und einen weißen Würfel und wirft den W66. Bunt 4, weiß 2, also 42: Jemand beobachtet den Agenten. Als sie mit der Akte ans Fenster tritt, sieht sie gegenüber einen dunklen Kombi mit laufendem Motor. Die Scheiben sind beschlagen.

„Kennt der Hausmeister den Wagen?“ Im Dorf kennt jeder jeden, aber ein Kombi ist ein Kombi. Offen, Schwer (3). Weiß: 4, 2, 5, ein Erfolg. Bunt: 3, 1, 4, ein Erfolg. Zusammen 2 Erfolge, zu wenig. Nur eine Eins, also kein Patzer, sondern ein einfaches **Nein**. Der Hausmeister zuckt mit den Schultern: „Nicht von hier.“

„Hat das Rathaus einen Hinterausgang?“ Alte Rathäuser haben einen Hof. Wahrscheinlich, Machbar (2). Weiß: 2, 4, 1, kein Erfolg. Bunt: 4, 6, 5, drei Erfolge. Zusammen 3 Erfolge, und alle drei bunten Würfel treffen: **Ja, und**. Es gibt einen Ausgang über den Hof, und das Hoftor führt in die Gasse hinter dem Kombi. Klette kann den Wagen von hinten sehen, ohne selbst gesehen zu werden.

Was in der Bauakte steht, fragt der Spieler nicht das Orakel. Einen Hinweis darin sucht sie mit einer Probe (Kapitel II). Wer im Kombi sitzt, ist eine gute Frage für die nächste Szene.

Zwischenfall

Die Tabelle gilt für jede Akte. Der Spieler liest den Eintrag, deutet ihn für den Ort, die Leute und das Phänomen dieser Akte und lässt ihn sofort geschehen.

Einträge, die schon vorkamen, hakt er ab. Kommt einer wieder, deutet er ihn um: derselbe Wagen, ein anderer Fahrer.

„Grauen-Probe nach Ursprung“ heißt: Der Spieler wählt die Stufe der Grauen-Probe (Grundregelwerk, Kapitel VII) nach dem, was sich zeigt, und nach dem Ursprung, soweit er ihn schon kennt. Vor der Erkenntnis ist das meist Unheimlich (1) oder Verstörend (2). „Druck +1“ steht nur bei „Der Gegner rückt vor“ (Kapitel II).

W66	Zwischenfall
11	Der Gegner rückt vor: Druck +1. Irgendwo geschieht ein Stück von dem, was der Agent verhindern soll.
12	Ein Zeuge verschwindet oder stirbt. Wer zuletzt mit ihm gesprochen hat, wird gesucht, vielleicht der Agent.
13	Die Lage kippt: Der Spieler würfelt sofort auf „Abwandlung“ (Kapitel II) und wendet das Ergebnis auf die laufende Szene an.
14	Der Gegner schickt jemanden: ein Handlanger oder ein Trupp, der dem Agenten folgt und zuschlägt, sobald niemand zusieht (Kapitel IV).
15	Der Gegner rückt vor, und es gibt ein Vorzeichen: ein gemieteter Transporter, ein frisch ausgehobenes Loch, tote Fische im Teich. Kein Hinweis, eine Warnung. Druck +1.
16	Jemand fragt im Ort nach dem Agenten, mit dem Namen, unter dem er sich vorgestellt hat.
21	Polizei oder eine Behörde wird aufmerksam: Eine Streife hält den Agenten an. CH + Überzeugen oder MA + Täuschung gegen Machbar (2), sonst verbringt er die nächste Szene auf der Wache.
22	Ein Amt sperrt ab: Ordnungsamt, Forstamt oder Bauaufsicht versiegelt einen Ort, den der Agent noch braucht.
23	Die Kriminalpolizei ermittelt im selben Fall. Ein Kommissar will wissen, wer der Agent ist und wer ihn geschickt hat.
24	Eine Journalistin stellt Fragen. Sie hat ein Foto des Agenten, unscharf, aber zu erkennen.
25	Die Lokalzeitung bringt die Geschichte, falsch und laut. Ab morgen stehen Schaulustige an jedem Schauplatz.
26	Ein Anwohner filmt den Agenten mit dem Telefon. Am Abend steht das Video im Netz.
31	Ein Zeuge ändert seine Aussage. Jetzt sagt er genau das, was der Agent hören wollte.
32	Jemand will reden, aber nur hier und nur jetzt: Tabelle „Wer ist das“ (Kapitel III). Lehnt der Agent ab, sieht er ihn nicht wieder.
33	Ein Kind folgt dem Agenten und will wissen, was er sucht. Es weiß mehr, als es sagt, und es erzählt alles weiter.
34	Jemand bittet um Hilfe bei etwas ganz anderem: ein Unfall am Straßenrand, ein entlaufener Hund, ein Mann, der nicht mehr nach Hause findet.
35	Etwas liegt im Weg, das nicht hierhergehört: Tabellen „Stichworte: Tätigkeit“ und „Stichworte: Ding“ (Kapitel II). Kein Hinweis, noch nicht. Oft die offene Frage am Ende der Akte.
36	Jemand bietet Geld, damit der Agent abreist. Höflich, bar, in einem Umschlag ohne Absender.
41	Kein Empfang mehr, bis zum Ende der Szene. Kein Anruf beim Führungsoffizier, keine Nachricht, kein Netz.
42	Jemand beobachtet den Agenten: ein Wagen mit laufendem Motor, ein Gesicht hinter der Gardine, ein Mann, der zu lange auf den Bus wartet.
43	Ein Gerät fällt aus: Kamera, Scanner, Lampe oder Detektor. Proben, die es brauchen, erhalten −2 Würfel für fehlendes Werkzeug (Grundregelwerk, Kapitel II), bis der Agent Ersatz hat.
44	Der Wagen springt nicht an, oder er hat einen Platten. Der nächste Schauplatz ist zu Fuß zu erreichen, aber nicht schnell.
45	Der Strom fällt aus, im Haus oder im ganzen Ort. Dunkelheit: −1 Würfel auf Proben, bei denen man sehen muss, ohne jedes Licht −2 (Grundregelwerk, Kapitel II).
46	Jemand war im Zimmer des Agenten. Die Tasche steht anders, das Notizbuch liegt aufgeschlagen. Soweit er sieht, fehlt nichts.
51	Das Wetter schlägt um: Regen, Sturm oder Nebel. Bis zum Ende der Szene −1 Würfel auf Proben im Freien, bei denen man sehen oder hören muss (Grundregelwerk, Kapitel II).

W66	Zwischenfall
52	Die Straße ist gesperrt: Hochwasser, Schnee, ein umgestürzter Baum. Wer trotzdem durch will, braucht eine Probe, GE + Fahren oder ST + Athletik gegen Schwer (3).
53	Der Anker meldet sich: ein Anruf, eine Nachricht, eine Frage, die nicht warten will. Wer nicht antwortet, hat später etwas zu erklären. Hat der Agent keinen Anker mehr, meldet sich der Mensch, der es einmal war.
54	Jemand aus dem alten Leben erkennt den Agenten und ruft ihn laut beim Klarnamen.
55	Der Hort meldet sich in einer anderen Sache: Die Revision vermisst eine Quittung und will den Agenten noch heute sprechen. Das kostet eine Stunde, aber keinen Anruf beim Führungsoffizier.
56	Der Agent hat zu lange nicht geschlafen. Bis er eine Nacht durchschläft, −1 Würfel auf alle Proben wie bei Stress (Grundregelwerk, Kapitel II).
61	Das Phänomen zeigt sich, kurz und deutlich: Grauen-Probe nach Ursprung.
62	Etwas Unerklärliches am Rand: ein Geräusch ohne Quelle, ein Geruch, ein Schatten ohne Besitzer. Grauen-Probe Unheimlich (1).
63	Tiere wissen es zuerst: Hunde schlagen an, Vögel verstummen, das Vieh drängt sich in eine Ecke. In dieser Richtung liegt etwas.
64	Die Zeit stimmt nicht. Die Uhr des Agenten geht eine Stunde nach, oder es ist dunkler, als es sein dürfte. Niemand sonst bemerkt es.
65	Nachricht vom Führungsoffizier: Tabelle „Was der Führungsoffizier sagt“ (Kapitel III). Er ruft an, also kostet der Anruf selbst keinen Druck.
66	Der Gegner rückt vor, und der Agent sieht es: ein Licht, wo keins sein sollte, ein Schrei aus einem Haus, ein Wagen, der zu schnell davonfährt. Druck +1.

Kapitel II.
DIE AKTE ALLEIN

Die Akte allein

„Allein ist man nicht langsamer. Man ist nur der Einzige, der merkt, wie spät es schon ist.“
Wegwarte, Veteranin, Ermittlungszweig

Das Orakel beantwortet einzelne Fragen. Dieses Kapitel macht daraus eine Mission.

Das Gerüst ist der Missionsbogen des Grundregelwerks (Kapitel XI). Er hat fünf Teile, und allein gespielt übernimmt jeder Teil ein Stück der Arbeit, die sonst die Spielleitung tut.

- **Die Akte.** Der Spieler würfelt das Briefing und legt vier Schauplätze fest. Wer dahintersteckt, weiß er noch nicht.
- **Die Ermittlung.** Szene für Szene sucht der Agent Hinweise. Jede Szene beginnt mit einer Erwartung und einem Orakelwurf.
- **Die Eskalation.** Der Druck steigt, bis etwas schiefgeht. Das kommt in jeder Akte, spätestens nach dem zweiten Hinweis.
- **Die Konfrontation.** Nach dem dritten Hinweis steht fest, wer dahintersteckt, was er will und wo er zu finden ist. Dort entscheidet sich die Akte.
- **Das Nachspiel.** EP, Belastung, Vertrauen, Zwischenzeit, alles wie im Grundregelwerk. Und eine Frage, die offen bleibt.

Die Akte würfeln

Das Briefing

Allein würfelt der Spieler die Akte selbst, bevor der Agent sie aufschlägt. Er braucht dafür die Zufallstabellen des Grundregelwerks (Kapitel XI) und den Protokollbogen aus dem Anhang.

1. Der Auftrag. Ein W6 auf der Tabelle „Der Auftrag“. Er sagt, was der Agent erreichen soll. Das ist das Missionsziel.

2. Der Ort. Ein W6 auf der Tabelle „Der Ort“. Der Spieler macht daraus einen wirklichen Ort: eine Stadt, ein Dorf, eine Region. Erfundene Dörfer sind oft besser als echte Städte.

3. Die Farbe. Der Spieler wählt sie. Eine Weiße oder Graue Akte für den Anfang, eine Rote für erfahrene Agenten. Eine Schwarze Akte wählt niemand.

4. Der Codename. Zwei W6 auf der Tabelle „Codename der Operation“, einer für jede Hälfte.

5. Warum allein. Ein W6 auf der Tabelle unten.

Wer die Zufallsakten besitzt, würfelt statt der Schritte 2 und 3 nach „Die Akte in zehn Würfen“ (Zufallsakten, Kapitel I), aber ohne Wurf 7 auf „Die Wahrheit hinter dem Anschein“, denn die Wahrheit kommt erst mit der Erkenntnis. Auftrag und Codename würfelt er weiter nach Schritt 1 und 4, denn die zehn Würfe nennen kein Missionsziel und keinen Codenamen. Auch Wurf 10, die Wendung, entfällt: Sie kommt über die Eskalation. Wurf 6 sagt nur, wie sich etwas zuerst zeigt. Welcher Ursprung wirklich dahintersteht, entscheidet ebenfalls die Erkenntnis. Statt der Knoten legt der Spieler vier Schauplätze fest.

Aus den Würfen formuliert der Spieler das Briefing in drei oder vier Sätzen, so wie der Führungsoffizier es am Telefon sagen würde: was geschehen ist, was O.D.I.N. weiß, was der Agent tun soll. Mindestens eine Lücke gehört dazu, wie im Grundregelwerk.

Vor der ersten Akte legt der Spieler seinen Führungsoffizier an (Kapitel III). Wer eine Kampagne spielt, fragt nach dem Briefing das Orakel, ob die Akte mit einer offenen Frage zusammenhängt (Kapitel V).

Warum allein

O.D.I.N. schickt Zellen, keine Einzelgänger. Wenn ein Agent allein fährt, hat das einen Grund, und der Grund färbt die Akte. Der Spieler würfelt einmal und schreibt das Ergebnis in einem Satz auf den Protokollbogen. In einer kleinen Zelle fragt die Tabelle, warum nur diese zwei oder drei fahren.

W6	Warum allein
1	**Die Zelle sitzt fest.** Die anderen stecken in einer anderen Akte, einer Quarantäne oder einer Befragung durch die Revision. Die Sache hier kann nicht warten.
2	**Er ist schon da.** Der Agent ist privat in der Gegend: Urlaub, ein Familienbesuch, sein alter Beruf. Der Führungsoffizier ruft an, weil der Agent zufällig am nächsten ist.
3	**Eine Zelle würde auffallen.** Vier Fremde in einem Dorf sind eine Nachricht. Ein einzelner Mensch mit einem guten Grund ist keine.
4	**Einer reicht, sagt die Akte.** Jemand im Hort hat entschieden, dass die Sache harmlos ist. Der Agent soll hinfahren, hinsehen und berichten.
5	**Es gibt nur ihn.** Die Zelle ist geschwächt: verletzt, beurlaubt, einer ist nicht mehr da. Der Führungsoffizier schickt, wen er hat.
6	**Keine zweite Unterschrift.** Der Führungsoffizier will einen Bericht mit nur einem Namen darunter. Er sagt nicht, warum. Das ist eine gute offene Frage für später.

Vier Schauplätze

Bevor die erste Szene beginnt, legt der Spieler vier Schauplätze fest, die zum Ort passen. Das sind die Stellen, an denen der Agent anfangen kann zu suchen. Wer die Zufallsakten besitzt, würfelt sie auf den Tabellen „Schauplatz“ (Zufallsakten, Kapitel II). Sonst genügen der Ort aus dem Grundregelwerk und ein wenig Nachdenken.

Die Drei-Hinweise-Regel des Grundregelwerks hilft bei der Auswahl: ein Tatort, ein Zeuge, ein Dokument. Eine gute Auswahl aus vier Schauplätzen enthält meist:

- **den Ort des Vorfalls,** wo es geschehen ist oder zuletzt gesehen wurde;
- **einen Ort mit Menschen,** eine Kneipe, ein Flur, ein Wohnheim, wo jemand redet;
- **einen Ort mit Papier,** ein Archiv, ein Amt, eine Redaktion, wo etwas aufgeschrieben steht;
- **einen Ort, an dem man nicht sein sollte,** ein Keller, ein Waldstück, eine stillgelegte Halle.

Die vier Schauplätze sind kein Plan. Der Agent muss nicht alle besuchen, und ein Hinweis darf auf einen fünften zeigen, den noch niemand kannte. Wo die Konfrontation stattfindet, entscheidet erst die Erkenntnis. Manchmal ist es der Ort, den der Agent ausgelassen hat.

Den Gegenspieler nicht vorher würfeln

Die Tabelle „Der Gegenspieler“ bleibt im Briefing liegen. Wer schon weiß, dass ein Kult dahintersteckt, deutet jeden Hinweis auf den Kult hin und spielt die Ermittlung nur nach. Der Spieler erfährt es wie sein Agent: spät und aus Bruchstücken. Der Gegenspieler entsteht aus den Hinweisen, nicht umgekehrt. Wie, steht unter „Die Erkenntnis“.

Die Szene

Die Erwartung

Eine Szene ist ein zusammenhängender Abschnitt des Spiels, wie im Grundregelwerk: ein Besuch, eine Befragung, eine Nacht in einem Keller. Nicht jede Fahrt und nicht jedes Telefonat ist eine Szene. Eine Szene beginnt, wenn der Agent an einen Ort kommt, an dem etwas geschehen kann.

Jede Szene beginnt mit einer **Erwartung.** Der Spieler legt fest, wohin der Agent geht und was er dort erwartet, in einem Satz: „Die Kneipe ist voll, und am Tresen sitzt der Wirt.“ Dann fragt er das Orakel: **„Ist es so, wie ich es erwarte?“** Meist ist das Wahrscheinlich (2). Ist die Erwartung kühn, schätzt er ehrlich niedriger ein.

- **Ja:** Die Szene beginnt wie erwartet.
- **Ja, und:** Die Szene beginnt wie erwartet, und etwas spielt dem Agenten in die Hand: eine offene Tür, ein gesprächiger Zeuge, ein Moment ohne Aufsicht.
- **Nein:** Es ist anders. Der Spieler würfelt auf der Tabelle „Abwandlung“.
- **Nein, und schlimmer:** Es ist anders, und die Lage wird schlechter. Statt der Abwandlung würfelt der Spieler auf der Tabelle „Zwischenfall“ (Kapitel I).

Zeigen zwei oder drei weiße Würfel eine 6, geschieht wie bei jedem Orakelwurf zusätzlich ein Zwischenfall.

Abwandlung

Die Abwandlung sagt, in welche Richtung die Erwartung kippt. Der Spieler deutet sie von der Erwartung aus und so, dass sie zur Akte passt: Wer den Wirt am Tresen erwartet hat, findet bei „Jemand ist schon da“ den Wirt im Gespräch mit einem Fremden.

W6	Abwandlung
1	**Jemand ist schon da.** Polizei, ein Fremder, ein Zeuge, der hier nicht sein sollte, vielleicht jemand, der für den Gegenspieler arbeitet. Er hat den Agenten gesehen, oder er sieht ihn gleich.
2	**Später als gedacht.** Es ist dunkel, das Amt hat geschlossen, der Zeuge ist abgereist. Was der Agent hier wollte, geht nur noch auf einem anderen Weg.
3	**Der Ort ist anders.** Umgebaut, abgesperrt, bewacht. Ein Bauzaun, ein neues Schloss, ein Wachdienst mit Hund.
4	**Eine Spur fehlt.** Jemand hat aufgeräumt. Ein leerer Aktenschrank, frisch gewischter Boden, eine Wand mit hellen Rechtecken, wo Bilder hingen.
5	**Eine Gefahr wartet.** Ein morscher Steg, ein scharfer Hund, eine Leitung unter Strom. Der Agent muss eine Probe ablegen, meist Machbar (2), bevor die Szene weitergeht. Misslingt sie, kostet es etwas, etwa 1 Schaden, ein nasses Gerät oder Aufsehen.
6	**Etwas Unerklärliches.** Ein Schatten ohne Besitzer, ein Geräusch hinter der Wand, eine Uhr, die rückwärts läuft. Grauen-Probe Unheimlich (1).

Danach läuft die Szene wie jede andere: Wem der Agent begegnet, regelt Kapitel III, einen Kampf Kapitel IV, die Suche nach Hinweisen der Abschnitt „Hinweise“ unten.

Das Ende der Szene

Eine Szene endet, wenn der Agent den Ort verlässt, wenn Zeit vergeht oder wenn es hier nichts mehr zu tun

gibt. Dann stellt der Spieler eine letzte Frage, diesmal an sich selbst: **Hat der Agent in dieser Szene einen Hinweis gefunden oder ein Teilziel erreicht?**

Ein Teilziel ist alles, was den Agenten dem Auftrag näher bringt und was er vor der Szene nicht hatte: ein Zugang, ein Verbündeter, eine angeforderte Ausrüstung, ein Zeuge in Sicherheit. Wenn weder ein Hinweis noch ein Teilziel herauskam, steigt der Druck um 1. Im Zweifel gilt: Wer zögert, hat keins.

BEISPIEL: KLETTE IN DER KLINIK

Klette ist Investigator, Journalist, im Rang Agent. Für dieses Beispiel zählen WE 3, Menschenkenntnis 2 und ihre Fähigkeit Enthüllungsgespür (Proben, um Unstimmigkeiten aufzudecken, eine Stufe leichter).

Die Akte: Auftrag 2, eine vermisste Person finden. Ort 4, eine Klinik. Der Spieler wählt Grau. Codename 1 und 2: Operation Stille Wacht. Warum allein 3: Eine Zelle würde auffallen. In der Rehaklinik von Uhlenstedt, einem Dorf im Sauerland, ist die Nachtschwester Ilka Sommer nach ihrem Dienst verschwunden. Ihr Führungsoffizier Pirol, Veteran im Taktischen Zweig, liest ihr das am Telefon vor, in vier Sätzen, und hängt eine Geschichte aus einem Lazarett an, die nicht dazugehört. Die Schauplätze: Station 3, das Schwesternwohnheim, das Archiv im Keller, das Brunnenhaus im Kurpark.

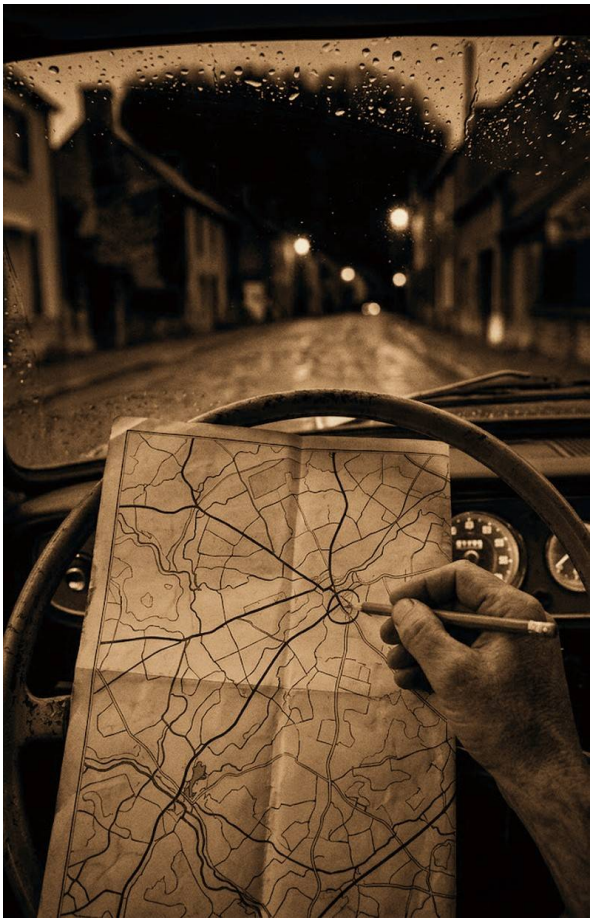
Szene 1, Station 3. Die Erwartung: Klette kommt am Vormittag als Reporterin einer Lokalzeitung, und die Stationsleiterin empfängt sie. Wahrscheinlich (2). Der Orakelwurf zeigt weiß 2, 6, 3 und bunt 3, 1, 2. Nur die weiße 6 ist ein Erfolg: **Nein.** Eine Eins ist nicht mehr als ein Erfolg, also kein Patzer. Eine einzelne weiße 6 löst keinen Zwischenfall aus.

Abwandlung: 1, jemand ist schon da. Im Büro der Stationsleiterin sitzt ein Mann im grauen Mantel, der sich als Mitarbeiter des Gesundheitsamts ausgegeben hat. Klette wartet auf dem Flur. „Hat er mich bemerkt?“ Offen (3). Weiß 5, 4, 1, bunt 6, 4, 2: drei Erfolge, **Ja.** Die bunte 2 verhindert ein „Ja, und“. Beim Hinausgehen nickt er ihr zu, als kenne er sie.

Die Stationsleiterin ist danach bereit zu reden, aber fahrig. Klette achtet darauf, was sie verschweigt: WE + Menschenkenntnis, 3 + 2, gegen Machbar (2), mit Enthüllungsgespür Einfach (1). Weiß 5, 2, 4, bunt 4, 6: drei Erfolge, gelungen. Hinweisart 2, ein Zeuge. Stichworte 23 und 53: schwärzen, Fahrkarte.

Hinweis 1: Der Mann hat eine Fahrkarte aus Ilkas Spind mitgenommen, einfache Fahrt, Abfahrt 3.40 Uhr in der Nacht, in der sie verschwand. Und er hat die Stationsleiterin angewiesen, Ilkas Namen im Übergabebuch zu schwärzen. Sie hat es getan.

Die Szene endet mit einem Hinweis. Der Druck bleibt bei 0.



Druck und Aktenfarbe

„Die Uhr läuft auch dann, wenn du nicht hinsiehst. Vor allem dann.“
Führungsoffizier, Hort-7

Die Druckleiste

Mit einer Zelle am Tisch sorgt die Spielleitung dafür, dass der Gegenspieler nicht wartet. Allein übernimmt das die **Druckleiste.** Sie zeigt, wie weit der Gegenspieler ist, während der Agent sucht. Der Agent kennt diese Zahl nicht. Er merkt nur, dass die Zeugen nervöser werden und die Nächte kürzer.

REGEL: DRUCK UND AKTENFARBE

Jede Akte hat eine Druckleiste mit sechs Feldern. Sie beginnt bei 0.

Druck +1: am Ende jeder Szene ohne Hinweis und ohne Teilziel; beim Zwischenfall „Der Gegner rückt vor"; wenn der Agent einen Hinweis erzwingt, weil die Suche misslungen ist; für jeden Anruf beim Führungsoffizier nach dem ersten in einer Mission.

Druck +2: wenn die erzwungene Suche ein Patzer war.

Eskalation: Erreicht der Druck 3, würfelt der Spieler auf der Tabelle „Eskalation". Spätestens nach dem zweiten Hinweis kommt die Eskalation ohnehin. Sie kommt einmal pro Akte.

Umstufung: Erreicht der Druck 6, wird die Akte umgestuft. Weiß wird Grau, Grau wird Rot. Der Druck fällt auf 0.

Rot und voll: Erreicht eine Rote Akte 6, hat der Gegenspieler sein Ziel erreicht. Die Konfrontation beginnt sofort, dort, wo er ist.

Schwarz wird eine Akte nie durch Druck, nur durch eine Wendung.

Alle Auslöser haben denselben Kern: Der Agent verliert Zeit, oder er fällt auf. Der Zwischenfall „Der Gegner rückt vor" steht in Kapitel I, der Führungsoffizier in Kapitel III, der erzwungene Hinweis unten unter „Hinweise". Steht in einer Tabelle ausdrücklich „Druck +1", gilt das ebenfalls. Sonst steigt der Druck nie.

Die Eskalation

Der dritte Teil des Missionsbogens ist die Eskalation: Etwas geht schief. Allein kommt sie bei Druck 3 oder, wenn der Druck niedrig bleibt, spätestens direkt nach dem zweiten Hinweis. Was zuerst eintritt, löst sie aus. Danach kommt in dieser Akte keine zweite.

W6	Eskalation
1	**Ein Zeuge stirbt.** Einer, mit dem der Agent gesprochen hat, oder einer, zu dem er noch wollte. Es sieht aus wie ein Unfall. Es sieht zu sehr aus wie ein Unfall.
2	**Der Gegner merkt es.** Er weiß jetzt, dass ihn jemand beobachtet, und lässt bewachen: einen Schauplatz, einen Menschen, einen Gegenstand.
3	**Ein zweiter Vorfall.** Es geschieht noch einmal, schlimmer als beim ersten Mal. Mehr Opfer, mehr Zeugen, weniger Zeit.
4	**Die Presse ist da.** Ein Übertragungswagen vor dem Rathaus, eine Reporterin, die dieselben Fragen stellt wie der Agent. Was er jetzt tut, kann morgen in der Zeitung stehen.
5	**Ein Unbeteiligter gerät hinein.** Ein Kind, ein Nachbar, der Wirt, jemand, der helfen wollte. Er ist jetzt in Gefahr, und der Agent weiß es.
6	**Wendung.** Ein W6 auf der Tabelle „Die Wendung" des Grundregelwerks (Kapitel XI). Wer die Zufallsakten besitzt, würfelt dort einen W12 auf „Wendung" (Kapitel I). „Ein Mitglied der Zelle" ist allein der Agent selbst, „zwei Kristalle" heißt: zwei von dem, worum es in der Akte geht.

Umstufung

Erreicht der Druck 6, ist die Lage eine andere geworden. Der Spieler streicht die alte Farbe auf dem Protokollbogen durch, trägt die neue ein und setzt die Druckleiste auf 0.

Am Ende zählen die EP der neuen Farbe (Grundregelwerk, Kapitel III). Eine umgestufte Akte ist gefährlicher, aber auch mehr wert.

Rot und voll

Eine Rote Akte hat keine nächste Farbe. Erreicht ihr Druck 6, gleich ob sie rot begonnen hat oder umgestuft wurde, hat der Gegenspieler sein Ziel erreicht. Die Konfrontation beginnt sofort, dort, wo er ist, auch wenn der Agent noch keine drei Hinweise hat. Fehlt die Erkenntnis, holt der Spieler sie jetzt nach, mit den Hinweisen, die er hat. Hält der Agent den Gegenspieler in dieser Konfrontation nicht auf, ist das Missionsziel verfehlt.

Schwarz

Nur eine Wendung macht eine Akte schwarz, etwa „Die Akte wird mitten im Einsatz schwarz". Warum, erfährt der Agent meistens nicht. Die Druckleiste läuft weiter wie bei einer Roten Akte, und am Ende zählen die EP einer Schwarzen Akte.

Hinweise

„Ein Hinweis ist keine Antwort. Er ist die nächste Adresse."
Ausbilder, Ermittlungszweig

Einen Hinweis finden

Die Drei-Hinweise-Regel des Grundregelwerks gilt auch allein, nur von der anderen Seite: **Nach drei Hinweisen weiß der Agent, was los ist.**

Einen Hinweis findet der Agent mit einer Probe. Die Fertigkeit richtet sich nach dem, was er tut: Ermittlung

am Tatort und im Archiv, Wahrnehmung bei der Beobachtung, Menschenkenntnis im Gespräch, Okkultismus vor einem Zeichen an der Wand. Meist ist die Probe Machbar (2). Fähigkeiten, Ausrüstung und Umstände wirken wie im Grundregelwerk.

Ein grandioser Erfolg bringt, wie im Grundregelwerk, einen zusätzlichen Hinweis. Der Spieler würfelt dann zweimal auf die Tabellen unten. Bringt eine Tabelle einen Hinweis, etwa der Führungsoffizier (Kapitel III), zählt er wie jeder andere.

Nicht jede Probe in einer Szene ist eine Hinweissuche. Der Spieler sagt vorher, dass der Agent jetzt sucht. Pro Szene reicht meist eine Suche. Wer im selben Raum ein zweites Mal sucht, fragt vorher das Orakel, ob es hier noch etwas zu finden gibt, meist Offen (3).

Was der Hinweis ist

Gelingt die Probe, würfelt der Spieler einen W6 auf „Hinweisart“ und je einen W66 auf „Stichworte: Tätigkeit“ und „Stichworte: Ding“. Die Hinweisart sagt, in welcher Form der Hinweis auftaucht. Die Stichworte sagen, worum es geht.

W6	Hinweisart
1	**Dokument.** Eine Akte, ein Brief, ein Kassenbuch, ein Formular mit einem Stempel, der nicht stimmt.
2	**Zeuge.** Jemand hat etwas gesehen, gehört oder getan und sagt es, ob er will oder nicht.
3	**Spur am Ort.** Fußabdrücke, Brandflecken, ein frisch zugemauerter Durchgang, Kratzer an der Innenseite einer Tür.
4	**Gegenstand.** Etwas, das man mitnehmen kann: ein Ring, ein Werkzeug, eine Patronenhülse, ein Stück Stoff.
5	**Aufzeichnung.** Ein Foto, ein Band, ein Funkspruch, eine Überwachungskamera, eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter.
6	**Zeichen.** Okkult oder technisch: ein Symbol, ein Muster, eine Messung, die es nicht geben dürfte.

W66	Stichworte: Tätigkeit
11	verbergen
12	rufen
13	tauschen
14	öffnen
15	bewachen
16	vergessen
21	abhören
22	fälschen
23	schwärzen
24	beschatten
25	versiegeln
26	funken
31	zählen
32	begraben
33	übersetzen
34	drohen
35	verbrennen
36	warten
41	kopieren
42	beichten
43	verschwinden
44	flüstern
45	heilen
46	messen
51	zeichnen
52	verkaufen
53	stehlen
54	beschwören
55	lügen
56	erben
61	bezahlen
62	träumen
63	sammeln
64	löschen
65	beten
66	zurückkehren

W66	Stichworte: Ding
11	Schlüssel
12	Brief
13	Kind
14	Wasser
15	Foto
16	Name
21	Karteikarte

W66	Stichworte: Ding
22	Tonband
23	Uniform
24	Grab
25	Stempel
26	Grenze
31	Salz
32	Uhr
33	Blut
34	Spiegel
35	Kerze
36	Fenster
41	Hund
42	Mikrofilm
43	Medikament
44	Landkarte
45	Zahl
46	Knochen
51	Telefon
52	Geld
53	Fahrkarte
54	Treppe
55	Reisepass
56	Feuer
61	Kabel
62	Haar
63	Gemälde
64	Diskette
65	Asche
66	Schatten

Wer die Zufallsakten besitzt, kann statt der Stichworte auch in deren Kapitel V würfeln, etwa auf „Beweisstück“ oder „Dokument“. Die Hinweisart bleibt dieselbe.

Deuten

Hinweisart und Stichworte sind Rohstoff. Der Spieler baut daraus einen Satz, der zur Akte passt. Drei Faustregeln helfen:

- **Die Tätigkeit hat jemand getan, das Ding ist, worum es ging.** „Verbrennen“ und „Brief“ heißt fast immer: Jemand hat einen Brief verbrannt, und ein Rest ist übrig.
- **Ein Hinweis zeigt irgendwohin.** Auf einen Schauplatz, einen Menschen, eine Uhrzeit. Danach weiß der Spieler, wohin der Agent als Nächstes geht.
- **Ein Hinweis sagt, was geschah, nicht, wer es war.** Er darf einen Verdacht wecken. Wer es war, sagt die Erkenntnis.

Passt ein Stichwort gar nicht, deutet der Spieler es um, statt neu zu würfeln. „Kind“ kann ein Kinderzimmer sein, eine Kinderzeichnung oder das Wort „Kind“ in einer Akte, die seit 1961 niemand geöffnet hat. Jeden Hinweis schreibt der Spieler in einem Satz auf den Protokollbogen, mit Nummer.

Ein Hinweis geht nie verloren

REGEL: EIN HINWEIS GEHT NIE VERLOREN

Misslingt die Probe bei einer Hinweissuche, findet der Agent den Hinweis trotzdem. Aber er findet ihn zu spät, mit Aufsehen oder mit Folgen. Das ist ein **erzwungener Hinweis.**

Der Druck steigt um 1. War die Probe ein Patzer, steigt er um 2.

Der Spieler würfelt Hinweisart und Stichworte wie sonst und erzählt dazu, was der Hinweis gekostet hat.

So gilt die Drei-Hinweise-Regel auch allein: Eine Mission hängt nie an einer einzigen misslungenen Probe. Das Scheitern kostet Zeit, nicht die Spur. Wer bei der Befragung scheitert, bekommt die Antwort erst, wenn der Zeuge schon telefoniert hat.

BEISPIEL: EIN HINWEIS MIT FOLGEN

Klettes Akte steht bei Druck 0 und einem Hinweis. Für dieses Beispiel zählen IN 3 und Ermittlung 3. Ihre Fähigkeit Informationsbeschaffung gibt +2 Würfel auf Ermittlung, wenn sie Informationen sammelt. Enthüllungsgespür hilft beim Suchen im Regal nicht.

Szene 2, das Archiv im Keller. Die Erwartung: Um zwei Uhr nachts ist der Keller leer. Wahrscheinlich (2). Weiß 4, 5, 2, bunt 5, 1, 4: drei Erfolge, **Ja.** Die bunte 1 verhindert ein „Ja, und“.

Klette sucht in den Regalen nach Ilkas Namen. IN + Ermittlung mit +2 Würfeln, also 5 weiße und 3 bunte Würfel gegen Machbar (2). Weiß 1,

4, 2, 3, 6, bunt 1, 3, 1. Nur die weiße 6 ist ein Erfolg, dazu drei Einsen: ein **Patzer.** Der Hinweis geht nicht verloren, aber der Druck steigt um 2 auf **2.**

Hinweisart 5, eine Aufzeichnung. Stichworte 16 und 22: vergessen, Tonband.

Hinweis 2: Hinter den Patientenakten der Siebzigerjahre steht ein Karton mit Tonbändern, beschriftet „Station 3, Schlaftherapie“. Auf der Ausleihliste daneben steht Ilkas Name, vor elf Tagen. Beim Herausziehen reißt Klette das halbe Regal um. Der Nachtpförtner kommt mit der Taschenlampe. Sie entkommt mit einem Band durch die Wäscherei, aber er hat ihr Gesicht gesehen.

Die Szene endet mit einem Hinweis, der Druck steigt am Ende nicht weiter. Aber es ist der zweite Hinweis, also kommt jetzt die Eskalation. Der W6 zeigt 2: Der Gegner merkt es. Am Morgen steht ein Wachdienst am Kellereingang, und in der Anmeldung liegt Klettes Visitenkarte von der Lokalzeitung auf dem Tresen, obenauf.

Die Erkenntnis

Mit dem dritten Hinweis weiß der Agent, was los ist. Bis dahin fragt der Spieler das Orakel nie, wer dahintersteckt (Kapitel I). Jetzt entscheidet er es in einem festen Ablauf.

1. Nebeneinanderlegen. Der Spieler liest die drei Hinweise hintereinander, so wie sie auf dem Protokollbogen stehen. Was haben sie gemeinsam? Welcher Ort, welcher Mensch, welche Zeit kommt zweimal vor?

2. Wer dahintersteckt. Ein W6 auf der Tabelle „Der Gegenspieler“ des Grundregelwerks (Kapitel XI). Wer die Zufallsakten besitzt, würfelt einen W66 auf „Die Wahrheit hinter dem Anschein“ (Zufallsakten, Kapitel I). Passt das Ergebnis nicht zu den Hinweisen, nimmt der Spieler den nächsten Eintrag darunter, der passt. Nach dem letzten Eintrag geht es oben weiter.

3. Der Ursprung. Der Spieler wählt einen der acht Ursprünge des Grundregelwerks (Kapitel XI), der zu Gegenspieler und Hinweisen passt. Ein Kult, ein Sammler oder ein fremder Dienst gehört zu den Menschen, aber ein Kult kann etwas anderem dienen. Etwas aus einem Riss gehört immer zur Stimme. Passen zwei Ursprünge gleich gut, entscheidet ein W6: 1 bis 3 der erste, 4 bis 6 der zweite.

4. Wo. Der Spieler legt fest, wo die Konfrontation stattfindet. Meist ist es einer der vier Schauplätze, oft der, auf den zwei Hinweise zeigen. Es darf auch ein neuer Ort sein, wenn die Hinweise dorthin führen.

5. Was und bis wann. Der Spieler legt fest, was der Gegenspieler vorhat und bis wann: bis Tagesanbruch, bis zum Gottesdienst am Sonntag, bis der Transporter abfährt. Läuft die Druckleiste einer Roten Akte voll, ist es so weit. Verstreicht die Frist, bevor der Agent dort ist, gilt dasselbe wie bei „Rot und voll“: Der Gegenspieler hat sein Ziel erreicht, und die Konfrontation beginnt sofort, dort, wo er ist.

6. Aufschreiben. Ein Satz auf den Protokollbogen: Wer will was, wo und bis wann. Dazu der Ursprung.

Die Erkenntnis ist keine Probe. Der Agent begreift, weil er drei Hinweise hat. Wie, erzählt der Spieler: eine Nacht über den Notizen, ein Name, der dreimal auftaucht.

Passt kein Eintrag gut, nimmt der Spieler den, der am wenigsten stört. Was nicht aufgeht, bleibt als offene Frage stehen, oft der Anfang der nächsten Akte.

Die Konfrontation

Nach der Erkenntnis weiß der Agent, wohin er muss. Dazwischen darf er sich vorbereiten: Ausrüstung anfordern (Grundregelwerk, Kapitel X), den Führungsoffizier anrufen (Kapitel III), einen Verbündeten gewinnen, einen Plan machen. Solche Szenen folgen den normalen Regeln, auch beim Druck. Eine Vorbereitungsszene reicht meist, zwei sind viel.

Die Konfrontation ist der Höhepunkt der Akte: ein Kampf, ein Ritual, eine Verhandlung, eine Befreiung. Sie beginnt wie jede Szene mit einer Erwartung und einem Orakelwurf. Mit ihrem Beginn schließt der Spieler die Druckleiste. Von hier an zählt, was der Agent tut. Bringt ab jetzt ein Zwischenfall oder eine Tabelle Druck, deutet der Spieler ihn um: Der Gegner rückt in dieser Szene selbst vor.

- **Gegner.** Werte stehen bei den Beispielgegnern des Grundregelwerks oder entstehen nach den Faustregeln für eigene Gegner (Kapitel XI). Wie viele ein Agent allein verträgt, was sie in jeder Runde tun und welchen Plan er gegen Anführer und Kreaturen braucht, regelt Kapitel IV.
- **Das Ziel.** Die Konfrontation ist gewonnen, wenn das Missionsziel erreicht ist. Das ist nicht immer der Sieg über den Gegenspieler. Wer die Vermisste lebend herausholt, hat den Auftrag erfüllt, auch wenn der Gegner entkommt.
- **Der Rückzug.** Ein Agent darf abbrechen. Dann ist das Missionsziel verfehlt, aber er lebt. Wer allein am Boden liegt, folgt den Regeln in Kapitel IV.

Das Nachspiel

Das Nachspiel läuft wie im Grundregelwerk. Wo dort die Spielleitung entscheidet, entscheidet allein der Spieler, und zwar ehrlich.

- **EP** nach der Tabelle des Grundregelwerks (Kapitel III): der Grundwert der Farbe, die die Akte am Ende trägt, +1 für das erreichte Missionsziel, +1 für den persönlichen Bonus, +1 für jeden gefundenen Faden (Kapitel V).
- **Belastung abbauen** mit GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1), je Erfolg 1 Punkt, wie im Grundregelwerk (Kapitel VII).
- **Vertrauen** führt der Spieler selbst nach der Tabelle des Grundregelwerks (Kapitel X). Was nach dieser Tabelle Vertrauen kostet, kostet es auch dann, wenn niemand zusieht (Kapitel III).
- **Die Zwischenzeit** mit zwei Handlungen regelt Kapitel V.

Der persönliche Bonus

Das Grundregelwerk gibt +1 EP für eine besonders gute Idee oder Szene, einen glaubwürdig ausgespielten Antrieb oder ein überstandenes Trauma. Allein gibt sich der Spieler diesen Bonus selbst, deshalb gilt ein strenger Maßstab: **nur für eine Szene, die er einem Freund erzählen würde.** Nicht die Szene, die gut lief, sondern die, an die er am nächsten Tag noch denkt. Ein erlittenes und überstandenes Trauma zählt immer.

Die offene Frage

Das Grundregelwerk verlangt für jede Mission eine Frage, die offen bleibt. Allein gilt das genauso. Oft liefert sie ein Zwischenfall, der nie erklärt wurde, oder ein Hinweis, der nicht aufging. Fehlt beides, würfelt der Spieler je einmal auf „Stichworte: Tätigkeit“ und „Stichworte: Ding“ und macht daraus eine Frage: „Wer hat die Diskette gelöscht?“ „Warum wartet der Hund noch immer?“

Die offene Frage kommt auf den Protokollbogen. Kapitel V zeigt, wie aus solchen Fragen eine Kampagne wird.

Der Protokollbogen

Der Protokollbogen im Anhang hält fest, was eine Akte allein braucht: Briefing, Farbe, Schauplätze, Druckleiste, Hinweise, Erkenntnis, Leute, Anrufe beim Führungsoffizier, EP und die offene Frage. Nach ein paar Akten ist der Ordner mit den Bögen eine Personalakte.

Eine kleine Zelle

Wer zwei oder drei Agenten führt, spielt jeden nach den normalen Regeln, auch die Zusammenarbeit (Grundregelwerk, Kapitel II). Alles, was dieses Kapitel regelt, gilt für die ganze Zelle: eine Druckleiste, eine Erwartung pro Szene, eine Zählung der Hinweise, ein freier Anruf beim Führungsoffizier. Trennt sich die Zelle, spielt der Spieler die Szenen nacheinander, und jede zählt für den Druck wie eine eigene.

Eine kleine Zelle findet leichter Hinweise und übersteht leichter einen Kampf, aber der Spieler muss mehr im Kopf behalten. Für den Anfang empfiehlt der Band einen einzelnen Agenten (Einleitung).

OPTIONALE REGEL: ZWEITER ATEM

Allein fehlt die Zusammenarbeit, und niemand fängt einen Patzer im falschen Moment auf.

Einmal pro Mission darf der Spieler eine misslungene Probe seines Agenten wiederholen. Das kostet 1 Belastung.

Das zweite Ergebnis gilt, auch wenn es schlechter ist.

Der Zweite Atem gilt nur für Proben des Agenten, nie für das Orakel.

In einer kleinen Zelle gilt er einmal pro Mission für die ganze Zelle, nicht je Agent.

Kapitel III.
LEUTE

Leute und Führungsoffizier

„Ich sage Ihnen, was ich weiß. Ich sage Ihnen nicht alles, was ich weiß. Lernen Sie, den Unterschied zu hören."
Pirol, Veteran, Taktischer Zweig

Am Tisch spielt die Spielleitung alle Menschen, denen die Zelle begegnet. Allein übernimmt der Spieler diese Arbeit, mit drei Tabellen und dem Orakel. Was ein Mensch preisgibt, entscheidet der Agent mit seinen Proben.

Die zweite Hälfte des Kapitels gehört dem Menschen, den der Agent am seltensten sieht und am häufigsten hört: seinem Führungsoffizier. Das Grundregelwerk legt diese Rolle in die Hand der Spielleitung. Allein legt der Spieler ihn einmal an, und was er am Telefon sagt, bestimmt eine Tabelle.

Wer jemandem begegnet

Nicht jeder Mensch in einer Szene braucht Tabellen. Will der Agent mit jemandem reden, schickt ein Zwischenfall jemanden (Kapitel I) oder steht jemand im Dunkeln, folgt der Spieler diesem Ablauf.

1. Wer ist das. Ein W66 auf der Tabelle „Wer ist das". Legt die Szene es schon fest, wählt der Spieler.

2. Haltung. Ein W6 auf der Tabelle „Haltung". Sie verschiebt die Schwierigkeit sozialer Proben.

3. Was will er. Ein W6 auf der Tabelle „Was will er", sobald es wichtig wird.

4. Was er weiß. Der Spieler fragt das Orakel.

5. Was er sagt. Was er von sich aus erzählt, bestimmt die Haltung. Alles andere holt der Agent mit einer Probe heraus. Ob er lügt, klärt eine vergleichende Probe.

Den Namen gibt der Spieler selbst. Wer die Zufallsakten besitzt, findet in deren Kapitel III Namenslisten und Tabellen wie „Beruf", „Eigenheit" und „Geheimnis". Jeder, der einen Namen bekommt, kommt mit einem Satz auf den Protokollbogen. Menschen tauchen wieder auf.

Wer ist das

Der bunte Würfel sagt, was für ein Mensch es ist: 1 ein Anwohner, 2 eine Amtsperson, 3 jemand vom Fach, 4 ein Außenseiter, 5 ein Angehöriger eines Opfers, 6 jemand, der nicht hierhergehört. Der weiße Würfel sagt, wer genau. Die Einträge passen zu den Orten des Grundregelwerks (Kapitel XI): Industriegelände, Museum, Dorf, Klinik, Baustelle. Passt eine Figur nicht an den Ort, behält der Spieler die Art und passt den Rest an. Aus dem Polier der Baustelle wird im Museum der Hausmeister, der nachts die Schaukästen aufschraubt.

W66	Wer ist das
11	**Die Wirtin des Dorfkrugs.** Kennt jeden Gast und jeden Streit seit dreißig Jahren.
12	**Ein Rentner mit Hund.** Geht jeden Abend am Zaun des alten Werks entlang.
13	**Die Nachbarin gegenüber.** Schreibt hinter der Gardine Kennzeichen auf.
14	**Ein Landwirt.** Sein Acker grenzt an die Baustelle. Seit dem Fund geben die Kühe weniger Milch.
15	**Der Mann vom Kiosk.** Hat auch nachts offen und hört zu.
16	**Ein Junge auf dem Fahrrad.** Kennt jede Abkürzung, auch die über das gesperrte Gelände.
21	**Eine Streifenpolizistin.** War als Erste am Ort und musste ihren Bericht umschreiben.
22	**Der Ortsbürgermeister.** Ehrenamtlich. Will vor allem, dass Ruhe ist.
23	**Ein Mann vom Ordnungsamt.** Klemmbrett, Warnweste, Sperrschilder im Kofferraum.
24	**Die Denkmalpflegerin.** Darf jede Grabung stoppen und tut es gern.
25	**Ein Kommissar aus der Kreisstadt.** Hält den Fall für abgeschlossen und Fragen für eine Störung.
26	**Der Wehrführer.** Hat beim Einsatz etwas gesehen, das nicht im Bericht steht.
31	**Der Polier.** Ist als Erster in die Grube gestiegen.
32	**Eine Kustodin.** Verwaltet die Depotschlüssel und weiß, welcher fehlt.
33	**Die Nachtschwester.** Weiß, wer auf ihrer Station im Schlaf spricht.
34	**Ein Doktorand.** Seine Messreihe liefert Werte, die es nicht geben dürfte.
35	**Der alte Werkmeister.** Kennt die stillgelegte Anlage, jede Treppe, jeden Schacht.

W66	Wer ist das
36	**Eine Gutachterin.** Soll einen Schaden beziffern und findet keine Ursache.
41	**Ein Obdachloser.** Schläft im Pförtnerhaus und hat nachts Licht in der Halle gesehen.
42	**Die Frau am Waldrand.** Alle holen sich heimlich Rat bei ihr und lachen öffentlich über sie.
43	**Ein Hobbyfunker.** Hat Mitschnitte, die er niemandem vorspielt.
44	**Ein Sprayer.** Kennt die Ruine von innen, und er war dort nicht allein.
45	**Ein entlassener Patient.** Sagt, er habe alles vorhergesagt, und hat einen Zettel mit Datum.
46	**Eine Sondengängerin.** War nachts mit dem Metalldetektor auf der Baustelle.
51	**Die Mutter.** Lässt das Zimmer, wie es war, und springt bei jedem Klingeln auf.
52	**Der Ehemann.** Zu ruhig, zu höflich, zu schnell mit der Uhrzeit.
53	**Der jüngere Bruder.** Sucht auf eigene Faust und hatte schon Ärger mit der Polizei.
54	**Die Tochter aus der Stadt.** Will Antworten, und zwar heute.
55	**Ein alter Freund.** Hat als Letzter mit dem Opfer gesprochen.
56	**Die Verlobte.** Hat nach dem Verschwinden einen Brief bekommen, in seiner Handschrift.
61	**Ein Mann im teuren Mantel.** Fotografiert das Gelände und nennt sich Makler.
62	**Eine Wanderin.** Fragt nach einem Ort, den es auf keiner Karte gibt.
63	**Ein Motorradfahrer.** Ausländisches Kennzeichen, zahlt bar und eine Woche im Voraus.
64	**Eine Reporterin.** Von einer großen Zeitung, und sie war zu schnell hier.
65	**Zwei Männer im Transporter.** Die Firma auf der Tür gibt es in keinem Verzeichnis.
66	**Jemand, der den Agenten kennt.** Aus seinem alten Leben, mit dem alten Namen auf den Lippen.

Haltung

Die Haltung sagt, wie der Mensch dem Agenten begegnet, nicht, was er von O.D.I.N. hält. Er weiß nicht, wer vor ihm steht.

W6	Haltung	Was sie heißt
1	**feindselig**	Er will den Agenten loswerden und droht mit der Polizei. Soziale Proben sind eine Stufe schwerer.
2	**misstrauisch**	Er glaubt kein Wort und erzählt nichts von sich aus.
3 bis 4	**vorsichtig**	Höflich und abwartend. Er beantwortet Fragen, aber nie mehr als die Frage.
5	**gesprächig**	Er redet gern und viel, auch über das, was er nur glaubt.
6	**hilfsbereit**	Er will helfen, vielleicht weil ihm die Sache unheimlich ist. Soziale Proben sind eine Stufe leichter.

Überzeugen, Einschüchtern, Täuschung, Verhandeln bleiben Proben des Agenten mit seinen eigenen Werten. Die Schwierigkeit legt der Spieler fest wie im Grundregelwerk (Kapitel XI): Machbar (2) für normale Arbeit unter Druck, Schwer (3), wenn der Agent viel verlangt. **Die Haltung verschiebt sie** wie in der Tabelle, nie unter Einfach (1). Die anderen Haltungen sagen nur, wie viel der Mensch von sich aus erzählt.

Eine Haltung kann kippen. Eine Lüge, die auffliegt, macht aus einem Vorsichtigen einen Misstrauischen. Der Spieler verschiebt sie dann um eine Zeile, statt neu zu würfeln.

Was will er

Wer weiß, was jemand will, weiß auch, womit er ihn überzeugt. Ein Angebot, das genau dazu passt, ist ein günstiger Umstand im Sinne des Grundregelwerks (Kapitel II), meist +1 Würfel.

W6	Was will er
1	**Seine Ruhe.** Er sagt, was den Agenten am schnellsten loswird. Das ist nicht immer die Wahrheit.
2	**Einen Vorteil.** Geld oder einen Gefallen. Wer ihm einen verspricht, schuldet ihn danach (Grundregelwerk, Kapitel X).
3	**Schutz.** Für sich oder jemanden, den er liebt. Er redet, wenn der Agent ihn heraushält.
4	**Die Wahrheit.** Er will wissen, was geschehen ist, und hilft, solange er glaubt, es zu erfahren.
5	**Etwas verbergen.** Er hat mit der Sache zu tun, oder mit einer anderen, die ihm peinlich ist.
6	**Jemandem schaden.** Er benutzt den Agenten gegen einen Nachbarn, einen Chef, einen Rivalen.

Was er weiß

Ob ein Mensch etwas weiß, entscheidet das Orakel (Kapitel I): „Weiß er etwas, das mir weiterhilft?“ Wahrscheinlich (2), wenn er dabei war, nebenan wohnt oder es um sein Fach geht. Offen (3), wenn er die Leute kennt, aber nicht dabei war. Unwahrscheinlich (4), wenn er zufällig hier ist.

Bei **Ja** weiß er etwas. Bei **Ja, und** weiß er mehr, als er ahnt: einen zweiten Namen, einen Ort, eine Uhrzeit. Bei **Nein** weiß er nichts, das weiterhilft, und redet trotzdem. Bei **Nein, und schlimmer** richtet schon das Gespräch Schaden an: ein Zwischenfall (Kapitel I).

Was er weiß, wird zum Hinweis, wenn der Agent danach sucht. Das Gespräch ist dann eine Hinweissuche wie jede andere (Kapitel II), meist mit Menschenkenntnis, Überzeugen oder Einschüchtern. Auch ein gesprächiger Zeuge verlangt diese Probe, denn er versteckt das Wichtige zwischen zwei Belanglosigkeiten. Misslingt sie, bekommt der Agent den Hinweis trotzdem, mit Folgen: Der Zeuge hat vorher telefoniert, oder er erzählt im ganzen Ort, wer ihn gefragt hat. Der Druck steigt um 1, bei einem Patzer um 2 (Kapitel II).

Nicht alles ist ein Hinweis. Eine Adresse, ein Schlüssel, der Weg in den Keller sind oft ein Teilziel (Kapitel II).

Ob er lügt

Ob jemand lügt, hängt an dem, was er will. Wer seine Ruhe will, etwas verbergen oder jemandem schaden will, lügt, wo es ihm nützt. Ein feindseliger Mensch lügt auch aus Trotz. Die anderen sagen die Wahrheit, wie sie sie kennen.

Ob der Agent die Lüge bemerkt, klärt eine vergleichende Probe wie im Grundregelwerk (Kapitel II): WE + Menschenkenntnis gegen MA + Täuschung. Ein gewöhnlicher Mensch hat MA 2 und Täuschung 0 oder 1. Wer vom Lügen lebt, würfelt 3 + 3 wie ein Profi nach den Faustregeln (Grundregelwerk, Kapitel XI).

- **Gewinnt der Agent,** bemerkt er die Lüge und weiß, wo sie sitzt. Was stattdessen stimmt, weiß er noch nicht.
- **Gewinnt die Figur,** glaubt der Agent die Aussage, bis ein Hinweis ihr widerspricht.
- **Bei Gleichstand** wird die Lüge wie im Grundregelwerk weder geglaubt noch entlarvt. Die Aussage bleibt stehen, und der Spieler notiert sie mit einem Fragezeichen.

Hat die Figur keinen Grund zu lügen, wird nicht gewürfelt. Dass der Spieler mehr weiß als sein Agent, lässt sich allein nicht vermeiden. Er spielt den Agenten mit dem, was der Agent weiß.

Der eigene Führungsoffizier

Anlegen

Der Spieler legt seinen Führungsoffizier einmal an, vor der ersten Akte, und behält ihn für alle weiteren.

- **Codename.** Seinen Klarnamen erfährt der Agent nicht.
- **Zweig.** Einer aus dem eigenen Zweig versteht, was der Agent tut. Einer aus einem anderen sieht, was der Agent übersieht.
- **Eigenart.** Ein W6 auf der Tabelle „Eigenart des Führungsoffiziers“, oder der Spieler wählt.

Dazu notiert der Spieler einen Satz, den er oft sagt. Nach ein paar Akten hört er die Stimme, bevor er würfelt.

W6	Eigenart des Führungsoffiziers
1	**Knapp.** Sagt nie einen Satz zu viel und legt auf, bevor der Agent sich verabschiedet. „Weiter.“
2	**Fürsorglich.** Fragt zuerst, ob der Agent geschlafen hat, und meint es ernst. „Sie schlafen heute Nacht. Das ist eine Anweisung.“
3	**Aktenmensch.** Will alles schriftlich und zitiert Vorschriften mit Nummer. „Das steht so nicht in Ihrem Bericht.“
4	**Alter Feldhase.** War jahrelang draußen und erzählt davon, meist zur falschen Zeit. „Das hatten wir einmal in einem Bergwerk. Egal.“
5	**Misstrauisch.** Ruft von einer anderen Nummer zurück und stellt Kontrollfragen. „Welche Farbe hatte der Wagen in Ihrer ersten Akte?“
6	**Überlastet.** Im Hintergrund klingeln andere Telefone. „Moment. Nein, nicht Sie. Weiter.“

Die Eigenart hat keine Spielwerte. Sie färbt, wie der Spieler die Antworten erzählt. Ein fürsorglicher Führungsoffizier sagt „Sie sind allein“ so, dass es wehtut.

Anrufen

REGEL: DER ANRUF

Einmal pro Mission darf der Agent seinen Führungsoffizier anrufen, ohne dass der Anruf Druck kostet. Was der Führungsoffizier sagt, kann trotzdem Druck bringen, etwa Unterlagen. Jeder weitere Anruf in derselben Mission: Druck +1.

Was er sagt, bestimmt ein W66 auf der Tabelle „Was der Führungsoffizier sagt“.

Ruft der Führungsoffizier von sich aus an, etwa durch einen Zwischenfall, würfelt der Spieler ebenfalls. Das kostet keinen Druck.

In einer kleinen Zelle gilt der freie Anruf für die ganze Zelle.

Ein Anruf ist keine Szene. Er dauert Minuten und braucht ein Telefon und eine ruhige Ecke, also nie mitten im Kampf. Ein Grauer Mann (Grundregelwerk, Kapitel XI) gibt einmal pro Mission einen gefälschten Befehl des Führungsoffiziers über Funk durch. Wer zurückruft, um ihn zu prüfen, ruft ganz normal an.

Der bunte Würfel wählt die Art der Antwort: 1 Abwehr, 2 Unterlagen, 3 Anforderungen, 4 Schweigen, 5 neue Anweisungen, 6 was er nicht sagt. Wer eine neue Anweisung nicht befolgt, verliert nach dem Grundregelwerk 1 Vertrauen (Kapitel X).

W66	Was der Führungsoffizier sagt
11	**„Nicht Ihr Problem.“** Er beendet die Frage, bevor sie gestellt ist.
12	**„Das geht nach oben.“** Er notiert sich etwas. Offene Frage: Was hat er weitergegeben?
13	**„Halten Sie sich an die Akte.“** Was nicht im Briefing stand, gehört nicht zum Auftrag.
14	**„Das habe ich nicht gehört.“** Der Agent weiß etwas, das er nicht wissen dürfte. Er redet weiter, als wäre nichts gewesen.
15	**„Keine Namen am Telefon.“** Die Leitung sei nicht sicher. Er legt nach einer Minute auf.
16	**„Warten Sie.“** Er legt den Hörer hin. Nach zehn Minuten ist die Leitung tot.
21	**Er schickt Unterlagen.** Ein Hinweis, Hinweisart Dokument (Kapitel II). Druck +1.
22	**Ein alter Bericht,** geschwärzt bis auf eine Seite. Ein Hinweis, Hinweisart Dokument. Druck +1.
23	**Ein Name und eine Adresse,** aus dem Gedächtnis diktiert. Ein Hinweis, Hinweisart Zeuge. Druck +1.
24	**Er liest aus einer Akte vor,** die er nicht aushändigen darf. Ein Hinweis, Hinweisart Dokument. Druck +1.

W66	Was der Führungsoffizier sagt
25	**Ein Mitschnitt** aus einer anderen Akte. Ein Hinweis, Hinweisart Aufzeichnung. Druck +1.
26	**Er kennt jemanden, der sich auskennt.** Die nächste Hinweissuche erhält +1 Würfel für gute Vorbereitung (Grundregelwerk, Kapitel II).
31	**Eine Anforderung ist genehmigt,** wie ein Punkt Vertrauen: höchstens eine Rangstufe höher und nie ein Artefakt, oder ohne Wartezeit (Grundregelwerk, Kapitel X).
32	**„Schon unterwegs."** Eine Anforderung kommt ohne Wartezeit.
33	**Mehr Spesen.** Er ist einverstanden, dass der Agent das Budget überschreitet. Das zählt als gute Erklärung nach der Regel „Spesen" und kostet kein Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X). Die Quittungen will er sehen.
34	**Genehmigt, gegen Unterschrift.** Eine Anforderung wie ein Punkt Vertrauen. Geht das Stück verloren, gelten die Regeln für verlorene Dienstausrüstung (Grundregelwerk, Kapitel X), und beim nächsten Anruf fragt er zuerst danach.
35	**„Abgelehnt."** Worum der Agent gebeten hat, bekommt er nicht, und er erfährt nicht, warum. Anforderungen nach Rang und Vertrauen bleiben davon unberührt.
36	**Ein Relais in der Nähe** steht offen (Grundregelwerk, Kapitel I), mit einem Verbandskasten und ohne Fragen.
41	**„Sie sind allein."** Keine Hilfe, keine Unterlagen, keine Verstärkung. Er stellt es nur fest.
42	**Die Leitung ist tot.** Der Anruf zählt trotzdem.
43	**Eine fremde Stimme.** Er sei im Außeneinsatz, man richte es aus.
44	**„Machen Sie es wie immer."** Er vertraut dem Agenten. Hilfe gibt es keine.
45	**„Keine Verstärkung. Nicht diese Woche."** Einen Verbündeten muss der Agent vor Ort finden.
46	**„Passen Sie auf sich auf."** Es klingt wie ein Abschied. Offene Frage: Warum?
51	**Neue Anweisung, die Lage ändert sich.** Ein W6 auf „Der Auftrag" (Grundregelwerk, Kapitel XI) ergibt eine zweite Aufgabe in dieser Akte. Das Missionsziel bleibt das alte. Wer die zweite Aufgabe nicht erfüllt, hat eine Anweisung nicht befolgt.
52	**„Beobachten, nicht eingreifen."** Bis zur Erkenntnis beginnt der Agent keinen Kampf. Wehren darf er sich.
53	**„Keine Polizei. Keine Presse."** Ein Presse- oder Polizeibericht über den Einsatz kostet wie immer 1 Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X) und gilt zusätzlich als nicht befolgte Anweisung.
54	**„Bringen Sie mir eine Probe mit."** Wer sie abliefert und alle Dienstausrüstung zurückgibt, erfüllt die Zeile der Vertrauenstabelle für +1 (Grundregelwerk, Kapitel X).
55	**„Der Zeuge ist wichtiger als die Akte."** Ein Mensch aus dieser Akte muss am Ende leben und in Sicherheit sein. Welcher, entscheidet der Spieler.
56	**„Es kann sein, dass sich die Farbe ändert."** Orakel „Wird die Akte umgestuft?", Offen (3). Bei Ja wird Weiß zu Grau und Grau zu Rot, der Druck fällt auf 0 (Kapitel II). Rot bleibt rot.
61	**Er weiß mehr, als er sagt.** Offene Frage: Was verschweigt er?
62	**Er nennt einen Schauplatz beim Namen,** bevor der Agent ihn erwähnt hat.
63	**Er fragt nach einem Namen,** den der Agent nie genannt hat. Ein Wurf auf „Wer ist das": Dieser Mensch spielt noch eine Rolle.
64	**„Das ist nicht das erste Mal."** Er erwähnt eine alte Akte am selben Ort. Im Archiv ist sie nicht.
65	**Er rät zu etwas Merkwürdigem:** Salz, Silber, eine zweite Lampe. Passt es bei der Erkenntnis zum Ursprung, hat er es gewusst.
66	**Er sagt einen Satz, den er nie sagen würde.** Beim nächsten Anruf weiß er nichts von diesem Gespräch.

Anfordern und Vertrauen

Anforderungen laufen wie im Grundregelwerk (Kapitel X), ohne Anruf: Der Agent fordert beim Rüstmeister an, und seine Punkte Vertrauen setzt der Spieler ein wie eine Zelle am Tisch. Wo die Spielleitung bei Dingen entscheidet, die nicht käuflich sind, fragt der Spieler das Orakel: „Gibt der Zweig es heraus?", Unwahrscheinlich (4), mit guter Begründung Offen (3). Artefakte gibt es erst ab Veteran und nie über Vertrauen.

Vertrauen führt der Spieler allein, für seinen Agenten oder seine kleine Zelle. Ein neuer Agent beginnt bei 2 wie eine neue Zelle. Im Nachspiel geht der Spieler die Tabelle des Grundregelwerks Zeile für Zeile durch, beide Spalten (Grundregelwerk, Kapitel X). Was nach der Tabelle Vertrauen kostet, kostet es auch, wenn niemand zusieht. Nur wenn unklar ist, ob etwas überhaupt geschehen ist, etwa ein Zeitungsbericht, fragt er das Orakel. Bei Vertrauen 5 darf der Agent wie im Grundregelwerk einmal pro Kampagne einen Befehl verweigern, ohne dass es Folgen hat.

BEISPIEL: KLETTE UND PIROL

Klette ist Investigator, Journalist, im Rang Agent. Bevor sie zum ersten Mal allein fährt, legt ihr Spieler den Führungsoffizier an: Pirol, Veteran, Taktischer Zweig. Eigenart 4, der alte Feldhase.

Monate später, eine Graue Akte in Kornhagen, einem Dorf im Vogelsberg. Der Ortschronist ist seit drei Tagen fort. Für dieses Beispiel zählen CH 4, Überzeugen 3, WE 3, Menschenkenntnis 2 und Informationsbeschaffung (+2 Würfel auf Überzeugen, wenn sie Informationen sammelt).

Im Gasthof setzt sich jemand zu ihr. Wer ist das: bunt 5, weiß 5, ein alter Freund des Opfers. Klette macht daraus den Küster, der donnerstags mit dem Chronisten Skat spielte. Haltung 4, vorsichtig. Was will er: 5, etwas verbergen.

„Weiß er, wohin der Chronist in jener Nacht wollte?“ Er sah ihn zuletzt: Wahrscheinlich (2). Weiß 2, 4, 1, bunt 6, 2, 5: zwei Erfolge, **Ja.** Aber er weicht aus. CH + Überzeugen mit Informationsbeschaffung, 6 weiße und 3 bunte Würfel gegen Machbar (2): weiß 5, 5, 4, 1, 4, 4, bunt 1, 2, 3, genau zwei Erfolge. Der Chronist wollte zur alten Ziegelei. Ein neuer Schauplatz, ein Teilziel.

Dann sagt der Küster, er sei an dem Abend früh heimgegangen. Er hat einen Grund zu lügen. Klette, WE + Menschenkenntnis, 3 + 2: weiß 2, 4, 2, bunt 4, 2, ein Erfolg. Der Küster, MA 2 und Täuschung 1: weiß 4, 2, bunt 4, ein Erfolg. Gleichstand, die Aussage bleibt stehen, mit Fragezeichen.

Am Abend ruft Klette Pirol an, der erste Anruf, also frei. Bunt 2, weiß 1: 21, Unterlagen. Vorher erzählt Pirol zehn Minuten von einem Stollen und kommt nie ans Ende. Hinweisart Dokument, Stichworte 51 und 12: zeichnen, Brief. **Hinweis 1:** ein Brief des Chronisten an das Landesamt mit einer Bleistiftskizze. Sie zeigt einen Gang unter der Ziegelei, den kein Plan kennt. Druck +1, die Leiste steht bei **1.**

Für die Nacht will Klette eine Wärmebildkamera. Sie ist selten und käme erst morgen. Zweiter Anruf, Druck +1 auf **2.** Bunt 3, weiß 2: 32, „Schon unterwegs.“ Um elf hält ein Kurier vor dem Gasthof.

Kapitel IV.
KAMPF ALLEIN

Kampf allein

„Allein zählt man anders. Nicht die Gegner. Die Türen.“
Ruß, Kadett, Taktischer Zweig

Zwei, drei gute Treffer reichen, um einen Agenten auszuschalten, sagt das Grundregelwerk. In einer Zelle steht jemand daneben, der zurückschießt und den Verband anlegt. Allein fehlt das.

Dieses Kapitel ändert an den Kampfregeln nichts. Initiative, Angriff, Verteidigung, Schaden, Rüstung, Lebenspunkte und Grauen bleiben, wie sie im Grundregelwerk stehen (Kapitel VI und VII). Neu ist nur, wer die Gegner führt. Allein tun es eine Faustregel, eine Tabelle und das Orakel.

Wie viele Gegner ein Agent allein verträgt

Gegner kommen über Zwischenfälle, Abwandlungen und die Eskalation in eine Akte, und in der Konfrontation stehen sie ohnehin da. Wie viele es sind, legt der Spieler fest, im Zweifel mit dem Orakel. Die Tabelle „Wie viele Gegner ein Agent allein verträgt“ ist die Faustregel dafür: womit ein Agent seines Rangs im offenen Kampf fertig wird, knapp und selten ohne Kratzer.

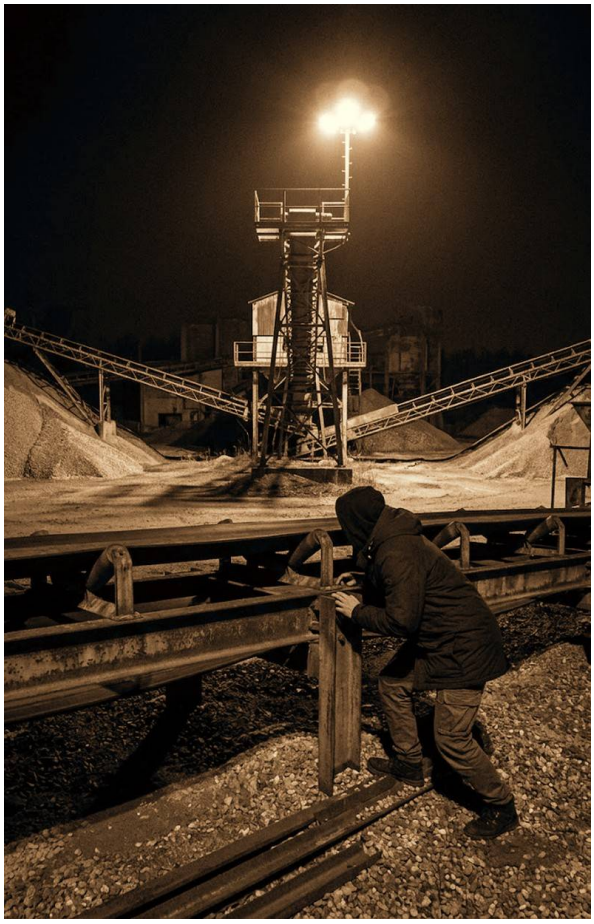
Rang	Verträgt allein
Kadett	einen Profi oder einen Trupp Handlanger zugleich
Agent	einen Profi oder einen Trupp Handlanger zugleich
Senior-Agent	eine Elite
Veteran	eine Elite und einen Trupp
Schattenoffizier	eine Elite und einen Trupp
Jeder Rang	Anführer und Kreaturen nur mit einem Plan

Stehen mehr Gegner da, ist ein offener Kampf nicht die Antwort. Dann schleicht der Agent, lenkt ab, holt Hilfe oder geht. Für eine kleine Zelle gilt die Tabelle grob je Agent.

Ein Plan gegen Anführer und Kreaturen hat eines von drei Dingen, besser zwei:

- **Die Schwäche des Ursprungs.** Die Tabelle der Ursprünge im Grundregelwerk (Kapitel XI) sagt, was meist wirkt: Salz, Silber, Licht, EMP, Feuer, der richtige Name.
- **Ein Verbündeter.** Ein Kontakt, ein Zeuge, eine Polizistin mit Dienstwaffe (Kapitel III). Er handelt nach seinen eigenen Werten. Ob er kommt und bleibt, sagt das Orakel.
- **Ein Ort, der hilft.** Eine Tür, durch die nur einer passt. Helles Licht. Eine Treppe zwischen dem Agenten und dem, was ihn will.

Ohne Plan ist so eine Konfrontation keine Mutprobe, sondern ein Nachruf.



Gegner aus dem Grundregelwerk

Werte für Gegner stehen im Grundregelwerk (Kapitel XI): die **Faustregeln für eigene Gegner** für Handlanger, Profis, Eliten, Anführer und Kreaturen, und die **Beispielgegner** mit vollständigen Werten und einer Besonderheit, vom Kultisten, der nie flieht, über den Söldner bis zum Grauen Mann, den man nicht überraschen kann. Wer die Zufallsakten besitzt, findet dort in Kapitel IV, was hinter jedem Ursprung stecken kann, und einen Kult in fünf Würfen. Werte haben diese Einträge nicht, sie entstehen nach den Faustregeln.

Einen eigenen Gegner baut der Spieler nach den Faustregeln und gibt ihm eine Besonderheit. Er schreibt sie auf, bevor der Kampf beginnt, nicht erst, wenn er sie braucht.

Braucht ein Gegner einen Wert, der bei ihm nicht steht, etwa Wahrnehmung gegen einen schleichenden Agenten, würfelt er den Pool seiner Stufe aus den Faustregeln: Handlanger 2 + 2, Profi 3 + 3, Elite 4 + 4, Anführer und Kreatur 5 + 5. So steht es auch beim Grauen Mann, einer Elite, der Heimlichkeit 4 + 4 würfelt.

Was der Gegner tut

Ist ein Gegner an der Reihe, der kein Handlanger ist, würfelt der Spieler für ihn einen W6 auf der Tabelle „Gegnerverhalten“. Das Ergebnis sagt, was er tut, der Spieler erzählt, wie. Hat ein Anführer oder eine Kreatur zwei Aktionen, würfelt der Spieler für jede. In einer kleinen Zelle trifft es den Agenten, der am nächsten steht oder zuletzt geschadet hat.

W6	Gegnerverhalten
1 bis 2	**Angriff auf den Agenten.** Mit der besten Waffe oder Kraft, die er hat.
3	**Deckung suchen oder zielen.** Ein Schütze zielt und erhält +1 Würfel auf seinen nächsten Fernkampfangriff (Grundregelwerk, Kapitel VI). Wer nicht schießt, geht in Deckung.
4	**Sonderfähigkeit oder Ruf nach Hilfe.** Hat er eine aktive Sonderfähigkeit, einen Zauber, eine Kraft oder eine Granate, setzt er sie ein. Sonst ruft er Hilfe herbei und tut in dieser Runde nichts anderes.
5	**Umgehen.** Er arbeitet sich in die Flanke oder in den Rücken des Agenten. Bei seinem nächsten Angriff erhält er +1 Würfel.
6	**Angeschlagen: Flucht oder Aufgabe, sonst Angriff.** Hat er die Hälfte seiner LP oder weniger, flieht er oder gibt auf. Sonst greift er an.

Ruf nach Hilfe: Orakel „Kommt Hilfe?“, eingeschätzt nach Ort und Gegner. Ein Wachmann mit Funkgerät auf bewachtem Gelände: Wahrscheinlich (2). Ein Mann allein im Moor: Kaum denkbar (5). Bei Ja trifft zu Beginn der nächsten Runde ein Handlanger ein, bei Ja, und ein Trupp. **Flucht oder Aufgabe:** Eine Kreatur flieht, ein Söldner hebt die Hände. Passt beides, entscheidet ein W6: 1 bis 3 Flucht, 4 bis 6 Aufgabe.

REGEL: BESONDERHEITEN GEHEN VOR

Was bei einem Gegner als Besonderheit steht, geht der Tabelle „Gegnerverhalten“ vor.

„Flieht nie“ heißt: flieht nie. Zeigt der W6 eine 6, greift er an.

„Zieht sich zurück, wenn der Anführer fällt“ heißt: Fällt der Anführer, zieht er sich zurück, auch wenn die Tabelle einen Angriff zeigt.

Passt ein Ergebnis nicht zu dem, was der Gegner ist, deutet der Spieler es um, statt neu zu würfeln. Ein Schattenwesen sucht keine Deckung. Es sucht die Dunkelheit.

Handlanger und Trupps

Handlanger sind die namenlosen Gegner des Grundregelwerks: Wachen, Kultisten, Schläger. Sie würfeln nicht auf „Gegnerverhalten“. Sie greifen an, jede Runde, bis sie fallen, außer ihre Besonderheit sagt etwas anderes.

Das Grundregelwerk erlaubt, sie zu Trupps zusammenzufassen (Kapitel XI): **Ein Trupp aus drei Handlangern greift mit einem Wurf und +2 Würfeln an und hat LP in Höhe der Summe.** Allein macht der Spieler das ab drei Handlangern fast immer. Sind es mehr, bilden sie mehrere Trupps, und wer übrig bleibt, handelt einzeln. Wer im Trupp fällt und wer nur blutet, erzählt der Spieler nach den verlorenen LP. Der Wurf des Trupps bleibt derselbe, solange er LP hat.

Fällt der Anführer, dem sie folgen, fragt der Spieler: „Laufen sie?“ Bei bezahlten Leuten ist das Wahrscheinlich (2). Kultisten fliehen nie, dann wird nicht gefragt.

Fliehen und sich lösen

Allein ist ein Rückzug keine Schande, sondern Handwerk. Er braucht nur die Regeln des Grundregelwerks (Kapitel VI).

- **Bewegung und Sprint.** Bis zu 10 Meter und eine Aktion, oder ohne Aktion bis zu 20 Meter Sprint. Wer sprintet, hat Verteidigung +1.
- **Deckung und Reichweite.** Teilweise Deckung +1 Verteidigung, gute +2. Jenseits der Reichweite schießt der Gegner mit −2 Würfeln, bis zur doppelten Reichweite. Eine Rauchgranate gibt +2 Verteidigung gegen Fernkampf.

- **Verfolger.** Gegner bewegen sich nach denselben Regeln. Wer gleich schnell ist, holt nicht auf. Solange sie den Agenten sehen, gilt weiter „Gegnerverhalten“: Umgehen heißt, jemand schneidet ihm den Weg ab.
- **Außer Sicht.** Orakel „Suchen sie weiter?“ Bei Ja entscheidet eine vergleichende Probe, Heimlichkeit gegen Wahrnehmung.

Eine Flucht beendet meist die Szene. Bringt sie keinen Hinweis und kein Teilziel, steigt der Druck wie immer um 1 (Kapitel II). In der Konfrontation ist sie ein Rückzug: Das Missionsziel ist verfehlt, aber der Agent lebt.

Allein am Boden

REGEL: ALLEIN AM BODEN

Bei 0 LP ist der Agent kampfunfähig und sterbend (Grundregelwerk, Kapitel VI). Niemand ist da, der ihn stabilisiert.

Der Spieler fragt das Orakel einmal: „Findet mich jemand rechtzeitig?“ Die Einschätzung hängt vom Ort ab: an einem einsamen Ort Unwahrscheinlich (4), in einem Dorf Offen (3), in einer Stadt Wahrscheinlich (2).

Ja: Jemand findet den Agenten und stabilisiert ihn. Die Mission endet als Rückzug.

Nein: Es gilt das Grundregelwerk. Am Ende jeder Runde verliert der Agent 1 LP. Erreichen seine LP einen negativen Wert in Höhe seiner KO, stirbt er.

Bei **Ja, und** ist der Finder mehr als ein Passant: eine Ärztin, ein Förster mit Verbandskasten, ein künftiger Kontakt. Bei **Nein, und schlimmer** geschieht zusätzlich ein Zwischenfall (Kapitel I), manchmal das Letzte, was der Agent sieht.

Beim Rückzug ist das Missionsziel verfehlt, die EP der Aktenfarbe gibt es trotzdem (Grundregelwerk, Kapitel III). Der Agent bleibt bei 0 LP bewusstlos, bis er geheilt wird, und erwacht im Krankenhaus, auf einer Rückbank, im Relais. Wer ihn gefunden hat, ist oft die offene Frage der Akte.

Stehen noch Gegner da, ist der Kampf für den Agenten vorbei. Was sie tun, erzählt der Spieler, im Zweifel mit dem Orakel. Kämpfen sie nichttödlich, ist er bei 0 LP nur bewusstlos (Grundregelwerk, Kapitel VI) und erwacht dort, wo sie ihn haben wollen. In einer kleinen Zelle gilt die Regel nur, wenn kein anderer Agent in der Nähe ist.

Grauen allein

Grauen-Proben würfelt der Agent auf WK + Geistige Widerstandskraft (Grundregelwerk, Kapitel VII). Wann eine fällig ist und welche Stufe sie hat, entscheidet der Spieler, wie es eine Spielleitung täte. Kreaturen haben ihre Stufe bei den Werten. Dasselbe Grauen verlangt pro Mission nur eine Probe. Meist reicht eine Grauen-Probe pro Szene (Grundregelwerk, Kapitel XI).

Ein Patzer kostet wie im Grundregelwerk 2 Belastung zusätzlich und die nächste Aktion. Allein wiegt das schwerer: In einer Zelle deckt ihn jemand, allein hat der Gegner eine Runde frei.

Schutz bietet das Grundregelwerk: das Schutzritual des Paranormal Detective, die Geistige Barriere des Telepathen, die Psychische Stabilisierung des Psychic Healer, den Klarheitstrank des Alchemisten. Allein zählt nur, was der Agent selbst beherrscht oder bei sich trägt. Mit dem Zweiten Atem (Kapitel II) darf er auch eine misslungene Grauen-Probe wiederholen, für 1 Belastung. **Der Anker** gibt +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe, wenn er in der letzten Zwischenzeit gepflegt wurde (Grundregelwerk, Kapitel X). Für einen Einzelgänger ist er oft der einzige Schutz. Kapitel V zeigt, wie er ihn pflegt. Erreicht die Belastung die Belastbarkeit, folgt ein Trauma wie im Grundregelwerk (Kapitel VII).

BEISPIEL: RUSS IM KIESWERK

Ruß ist Soldier, Echo-Operative, Kadett. Für dieses Beispiel zählen GE 5, Schusswaffen 4 und Ausweichen 3, also Verteidigung 3 und Initiative 5, dazu 12 LP, der Kampfanzug mit Helm (Rüstung 3) und das Sturmgewehr (Schaden 4). Seine Fähigkeit Echo-Ortung sorgt dafür, dass niemand ihn überrascht.

Nachts im stillgelegten Kieswerk bei Lütjenbrook. Ein Zwischenfall hat einen Trupp geschickt (Kapitel I): drei Wachleute eines Sammlers, Handlanger nach den Faustregeln mit Angriff 2 + 2, Verteidigung 1, Rüstung 0, je 5 LP, Pistolen mit Schaden 3 und Initiative 2. Als Trupp greifen sie mit 4 + 2 an, denn Bonuswürfel sind weiß, und haben zusammen 15 LP. Ein Kadett verträgt einen Trupp. Ruß bleibt.

Sie wollen ihn am Förderband überraschen, aber er hört sie kommen. Die drei ducken sich hinter einen Radlader, teilweise Deckung, ihre Verteidigung steigt auf 2. Ruß steht ohne Deckung auf dem Laufsteg.

Runde 1. Ruß handelt zuerst und schießt auf den Trupp, 5 weiße und 4 bunte Würfel gegen Verteidigung 2. Weiß: 6, 3, 2, 3, 6, zwei Erfolge. Bunt: 3, 5, 5, 2, zwei Erfolge. 4 Erfolge, 2 Überschuss. Schaden: 4 + 2 − 0 = 6. Der Trupp hat noch 9 LP. Der Spieler erzählt: Zwei der drei sind getroffen, keiner liegt.

Der Trupp würfelt nicht auf „Gegnerverhalten“, er greift an. 4 weiße und 2 bunte gegen Verteidigung 3. Weiß: 6, 5, 2, 2, zwei Erfolge. Bunt: 3, 3, keiner. 2 Erfolge reichen nicht.

Runde 2. Ruß springt hinter einen Stahlträger, teilweise Deckung, seine Verteidigung steigt auf 4. Er schießt noch einmal gegen Verteidigung 2. Weiß: 5, 5, 3, 1, 2, zwei Erfolge. Bunt: 1, 6, 5, 1, zwei Erfolge. Wieder 2 Überschuss, wieder 6 Schaden. Der Trupp hat 3 LP. Einer liegt im Kies, der zweite hält sich die Schulter.

Der Trupp schießt. Weiß: 2, 1, 1, 3, kein Erfolg. Bunt: 2, 6, ein Erfolg. 1 Erfolg gegen Verteidigung 4, und zwei Einsen: ein Patzer. Der Spieler wählt aus den Patzern im Kampf (Grundregelwerk, Kapitel VI) die Ladehemmung.

Nach Runde 2. Im Bürocontainer am Tor schläft ein Söldner, von dem Ruß aus einem Hinweis weiß. „Hat der Lärm ihn geweckt?“ Wahrscheinlich (2). Weiß: 3, 3, 3, kein Erfolg. Bunt: 4, 5, 1, zwei Erfolge. **Ja.** Im Container geht Licht an.

Ein Profi und dazu der Rest eines Trupps sind mehr, als ein Kadett allein verträgt. In Runde 3 verzichtet Ruß auf seine Aktion und sprintet 20 Meter über die Halde zum Zaun. Die Szene bringt keinen Hinweis und kein Teilziel, der Druck steigt um 1. Aber Ruß lebt, und er weiß jetzt, wie viele es sind.

Kapitel V.
ZWISCHEN DEN AKTEN

Zwischen den Akten

„Zwischen zwei Akten merkt man, wie still das eigene Telefon sein kann. Man lernt, es trotzdem nicht anzustarren.“
Zaunkönig, Veteranin, Wissenschaftlicher Zweig

Zwischen zwei Missionen liegt die Zwischenzeit, meist ein bis vier Wochen mit zwei Handlungen für jeden Agenten (Grundregelwerk, Kapitel X). Allein gilt das genauso. Dieses Kapitel sagt, wer entscheidet, was sonst die Spielleitung entscheidet, wie aus einzelnen Akten eine Kampagne wird und wie ein Einzelgänger aufsteigt.

Die Zwischenzeit allein

1. Das Nachspiel abschließen. EP, Belastung abbauen, Vertrauen, wie in Kapitel II.

2. Die Dauer festlegen. Der Spieler bestimmt, wie viel Zeit vergeht, meist ein bis vier Wochen. Ist seit dem letzten Sold ein Monat vergangen, schreibt er ihn gut (Grundregelwerk, Kapitel X).

3. Was geschieht. Einmal je Zwischenzeit ein W66 auf der Tabelle „Was in der Zwischenzeit geschieht“.

4. Zwei Handlungen. Der Agent wählt zwei Handlungen aus dem Grundregelwerk. Verlangt die Tabelle eine davon, bleibt nur eine zur freien Wahl.

5. Aufschreiben. Neue Kontakte, der Anker und neue offene Fragen kommen auf den Protokollbogen.

Die Handlungen

Die acht Handlungen des Grundregelwerks bleiben, wie sie sind. Wo dort die Spielleitung entscheidet, gilt allein Folgendes.

- **Erholen.** Baut 2 Belastung ab. Wer beide Handlungen darauf verwendet, fragt das Orakel: „Gewährt O.D.I.N. Urlaub?“, Unwahrscheinlich (4), denn O.D.I.N. gewährt ihn selten. Bei Ja baut der Agent die gesamte Belastung ab, bei Nein zweimal 2.
- **Therapie.** Unverändert. Nach zwei Therapie-Handlungen darf der Agent versuchen, ein Trauma abzulegen: GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3).
- **Trainieren.** Braucht einen Lehrer wie im Grundregelwerk (Kapitel III), der die Fertigkeit auf mindestens 3 beherrscht. Allein ist das das Personal des Horts oder ein Kontakt ab Stufe 2, in einer kleinen Zelle auch ein anderer Agent. Was die Zweige ausbilden, lehrt jeder Hort. Für Seltenes fragt der Spieler: „Gibt es im Hort jemanden, der das kann?“, meist Offen (3).
- **Signatur pflegen.** Wie in den Klassenbüchern beschrieben.
- **Kontakte pflegen.** Unverändert. Neue Kontakte findet der Agent am besten unter den Menschen der letzten Akte (Kapitel III), sonst mit einem Wurf auf „Wer ist das“.
- **Nachforschen.** Bringt einen Hinweis zu einer offenen Frage. Der Spieler wählt die Frage, würfelt Hinweisart und Stichworte (Kapitel II) und deutet sie dafür, ohne Probe und ohne Druck. Beantwortet ist die Frage damit nicht, aber sie hat eine Richtung.
- **Arbeiten.** Unverändert, ein halber Monatssold.
- **Privatleben.** Pflegt den Anker.

Der Anker allein

Die Regel des Grundregelwerks gilt unverändert (Kapitel X): Wer seinen Anker gepflegt hat, erhält +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe. Wer dreimal hintereinander keine Handlung für sein Privatleben verwendet, verliert ihn.

Für einen Einzelgänger ist der Anker oft der einzige Mensch, mit dem er über etwas anderes redet als über die Akte. Was es heißt, ihn zu verlieren, bestimmt der Spieler allein: Eine Beziehung zerbricht, ein Kind ruft

nicht mehr an. Zurück gewinnt man ihn nur durch eine eigene kleine Geschichte. Allein spielt der Spieler sie am besten als eine oder zwei Szenen mit Erwartung und Orakel (Kapitel II), ohne Druckleiste. Gelingt dem Agenten, was er sich vorgenommen hat, ist der Anker zurück.

Was in der Zwischenzeit geschieht

Die Tabelle betrifft das Leben des Agenten, nicht die nächste Akte. Wer die Zufallsakten besitzt, würfelt stattdessen oder zusätzlich in deren Kapitel VI.

W66	Was in der Zwischenzeit geschieht
11	**Ein Fest in der Familie.** Wer hingeht, verwendet eine Handlung auf das Privatleben. Wer fehlt, bekommt eine Karte, auf der nur „Schade“ steht.
12	**Eine Lücke in der Geschichte.** Der Anker fragt, warum der Agent nicht in dem Hotel war, in dem er angeblich war. MA + Täuschung gegen Machbar (2). Misslingt die Probe, bleibt die Frage im Raum, als offene Frage über das eigene Leben.
13	**Ein Abend ohne Telefon.** Nichts geschieht. Der Agent kocht, liest und schläft durch.
14	**Ein Besuch von früher.** Ein Kollege aus dem alten Beruf steht vor der Tür. Mit einer Handlung „Kontakte pflegen“ wird er ein Kontakt der Stufe 1.
15	**Der Anker braucht Hilfe.** Ein Unfall, eine Krankheit, ein Streit, der nicht warten kann. Verwendet der Agent keine Handlung auf das Privatleben, ist das ein erschütterndes Ereignis: 1 Belastung (Grundregelwerk, Kapitel VII).
16	**Jemand zieht nebenan ein.** Freundlich, neugierig, immer zu Hause. Wer er zu sein scheint, sagt „Wer ist das“ (Kapitel III). Ob er es ist, sagt das Orakel, wenn es wichtig wird.
21	**Ein Kontakt fordert seinen Gefallen ein.** Schuldet der Agent einen, kostet er jetzt eine Handlung, oder der Kontakt ist verloren (Grundregelwerk, Kapitel X). Sonst bittet der Kontakt um Hilfe. Wer hilft, dem schuldet er einen Gefallen.
22	**Ein Kontakt hat etwas gehört.** Der Spieler würfelt Hinweisart und Stichworte (Kapitel II). Orakel „Hängt es mit einer offenen Frage zusammen?“, Offen (3). Bei Ja ist es ein Hinweis zu dieser Frage, sonst ein Gerücht.
23	**Ein Kontakt ist verschwunden.** Nummer abgemeldet, Wohnung leer. Bis auf Weiteres ist er nicht erreichbar. Eine offene Frage.
24	**Ein Kontakt stellt Fragen.** Er will wissen, für wen der Agent wirklich arbeitet. MA + Täuschung gegen Machbar (2). Misslingt die Probe, bleibt ein Verdacht. Was er für den Kontakt heißt, deutet der Spieler: eine kühle Antwort beim nächsten Mal, eine Bitte, die er abschlägt, oder Schweigen.
25	**Ein Kontakt steckt in Schwierigkeiten.** Polizei, Schulden, ein Mann vor seiner Tür. Eine Handlung für ihn zählt als „Kontakte pflegen“.
26	**Ein Gesicht aus der letzten Akte.** Ein Zeuge oder der Wirt meldet sich und will nur, dass jemand ihm glaubt. Mit einer Handlung „Kontakte pflegen“ wird er ein Kontakt der Stufe 1.
31	**Die Revision prüft die Spesen.** Hat der Agent in der letzten Akte Spesen privat verwendet, fällt es jetzt auf: 1 Vertrauen, beim zweiten Mal 2 (Grundregelwerk, Kapitel X). Sonst kostet es einen langen Nachmittag.
32	**Ein Lehrgang.** Eine Handlung ist „Trainieren“ mit dem Personal des Horts, in einer Kernfertigkeit seiner Klasse.
33	**Bereitschaft im Hort.** Eine Woche Nachtdienst. Eine Handlung ist verbraucht. Im Funk hört der Agent Dinge, die ihn nichts angehen.
34	**Der Führungsoffizier bittet zum Gespräch.** Ein W66 auf „Was der Führungsoffizier sagt“ (Kapitel III). Hinweise gehören zu einer offenen Frage, Anforderungen, Anweisungen und Umstufungen gelten in der nächsten Akte, Druck gibt es keinen. Was nur in einer laufenden Akte Sinn ergibt, etwa ein Relais oder ein Schauplatz, wird eine offene Frage.
35	**Ein Agent einer anderen Zelle bittet um Hilfe.** Wer hilft, verbraucht eine Handlung und notiert den Codenamen. Wer ablehnt, notiert ihn auch.
36	**Eine neue Nummer.** Beim ersten Anruf der nächsten Akte meldet sich jemand anderes und holt den Führungsoffizier.
41	**Albträume.** Jede Nacht dieselbe Szene aus der letzten Akte, nur ein Detail ist anders. Oft ist es eine offene Frage.
42	**Eine alte Verletzung meldet sich.** Ohne Handlung „Erholen“ gilt der Agent bei seiner ersten Probe mit ST oder GE in der nächsten Akte als angeschlagen: −1 Würfel (Grundregelwerk, Kapitel II, Bonus- und Maluswürfel).

W66	Was in der Zwischenzeit geschieht
43	**Routineuntersuchung.** Der Arzt misst länger als nötig, fragt nach Träumen und schreibt alles auf.
44	**Ein Blick in den Spiegel.** Eine Falte mehr. Der Agent zählt seine Akten und kommt auf eine andere Zahl als der Protokollbogen.
45	**Ein Moment im Supermarkt.** Ein Geräusch, und der Agent steht wieder in der letzten Akte. Grauen-Probe Unheimlich (1).
46	**Endlich geschlafen.** Zum ersten Mal seit Wochen eine ganze Nacht. Er weiß, dass es nicht so bleibt.
51	**Die Zeitung schreibt über die letzte Akte.** Falsch, aber nah genug. Orakel „Lässt der Artikel den Einsatz erkennen?“, Offen (3). Bei Ja ist es ein Pressebericht über den Einsatz: 1 Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X).
52	**Eine Meldung in den Nachrichten,** die nach einer Akte klingt. Kein Auftrag, noch nicht. Der Spieler darf sie zum Anlass der nächsten Akte machen.
53	**Ein Umschlag ohne Absender.** Darin ein Foto des Agenten, aufgenommen während der letzten Akte. Offene Frage: Wer hat es gemacht?
54	**Ein Anruf auf dem privaten Telefon.** Niemand spricht, im Hintergrund läuft ein Radio. Beim zweiten Mal erkennt der Agent den Sender.
55	**Dasselbe Auto, drei Tage lang.** Dann nicht mehr. Wer darin saß, ist eine neue offene Frage.
56	**Die Welt dreht sich weiter.** Eine Wahl, ein Unwetter, ein Pokalspiel. Der Agent sieht es im Fernsehen wie alle anderen.
61	**Eine offene Frage meldet sich.** Ein Name aus einer alten Akte taucht wieder auf. Der Spieler wählt eine offene Frage. Hängt die nächste Akte mit einer Frage zusammen, dann mit dieser.
62	**Ein Hinweis kommt mit der Post.** Ein Hinweis zu einer offenen Frage wie beim Nachforschen, ohne Handlung. Wer ihn geschickt hat, ist eine neue offene Frage.
63	**Der Bericht ist fort.** Der Bericht der letzten Akte ist nicht im Archiv. Offiziell hat der Agent ihn nie abgegeben.
64	**Ein Zeuge aus einer alten Akte stirbt.** Natürliche Ursache, sagt die Zeitung. Eine offene Frage.
65	**Etwas ist mitgekommen.** Ein Schatten in der Wohnung, ein Geruch aus der letzten Akte. Grauen-Probe Unheimlich (1).
66	**Jemand fragt nach dem Agenten.** Im Hort, beim Anker, bei einem Kontakt, mit dem Codenamen oder dem Klarnamen. Beides ist schlecht.

Eine Kampagne allein

„Jede Akte beantwortet eine Frage und stellt zwei neue. Nach ein paar Jahren hat man einen Schrank voller Fragen und weiß, welche man nicht mehr stellt.“

Archivar, Ermittlungszweig

Das Grundregelwerk sagt: Jede Mission endet mit einer Antwort und einer neuen Frage, und aus diesen Fragen entsteht die Kampagne (Kapitel XI). Allein sammelt der Spieler die Fragen selbst und lässt das Orakel entscheiden, wann eine zurückkommt.

REGEL: DIE KAMPAGNE ALLEIN

Offene Fragen stehen auf einer Liste, höchstens sechs. Kommt eine siebte dazu, streicht der Spieler die, die ihn am wenigsten interessiert.

Zu Beginn jeder neuen Akte, nach dem Briefing, fragt der Spieler das Orakel: „Hängt diese Akte mit einer offenen Frage zusammen?“, Offen (3).

Bei Ja wählt er die Frage, die am besten passt, oder würfelt einen W6 auf seiner Liste. Zeigt der Würfel auf eine leere Zeile, zählt er von oben weiter.

Beantwortet eine Akte eine offene Frage, ist das ein gefundener Faden: +1 EP für jeden Faden (Grundregelwerk, Kapitel III).

Ja heißt: Die Akte hängt mit dieser Frage zusammen. Der Spieler notiert sie im Briefing, aber er weiß noch nicht, wie. Die Hinweise zeigen es, und bei der Erkenntnis prüft

er, ob die Akte die Frage beantwortet. **Ja, und** heißt: Sie hängt mit zwei Fragen zusammen, oder der Zusammenhang ist vom ersten Tag an zu sehen, ein Name im Briefing, ein Ort, den der Agent schon kennt. **Nein** heißt: Die Akte steht für sich. Bei **Nein, und schlimmer** steht sie für sich, und zu Beginn geschieht ein Zwischenfall (Kapitel I).

Eine Frage ist beantwortet, wenn der Agent etwas weiß, das er vorher nicht wusste, und es in einem Satz aufschreiben kann. Ein Verdacht ist keine Antwort. Die beantwortete Frage verlässt die Liste. Oft lässt sie eine neue zurück.

Wer mehrere Akten spielt, sammelt auch Menschen: Kontakte, Zeugen, einen Gegenspieler, der entkommen ist. Taucht ein Ort oder eine Art von Mensch in einer neuen Akte auf, fragt der Spieler zuerst, ob es jemand ist, den der Agent schon kennt. Ein bekanntes Gesicht in einer fremden Akte ist oft der Anfang eines Fadens.

Rang und Beförderung allein

Ränge richten sich nach den gesammelten EP, wie im Grundregelwerk (Kapitel III): Agent ab 20, Senior-Agent ab 50, Veteran ab 100, Schattenoffizier ab 175. Gezählt werden alle jemals erhaltenen EP, auch die ausgegebenen. Eine typische Graue Akte bringt 5 bis 6 EP. Ein Kadett wird also nach etwa vier Akten Agent.

Mit dem Rang ändern sich Freigaben, Sold und die Fähigkeiten, die die Klassenbücher für jeden Rang nennen. Allein ändert sich noch etwas: Wie viele Gegner ein Agent verträgt, hängt an seinem Rang (Kapitel IV). Eine Beförderung macht einen Einzelgänger nicht sicherer, aber sie erlaubt ihm, mehr zu riskieren.

Die Beförderung selbst würfelt niemand. Der Führungsoffizier ruft im Nachspiel an und sagt es so, wie seine Eigenart es verlangt. Ein knapper sagt: „Senior-Agent. Weiter.“ Ein fürsorglicher fragt zuerst, wie es dem Agenten geht.

Die hohen Ränge bringen Dinge, die ein Einzelgänger selten allein erlebt. Ein Veteran erhält Zugang zu Artefakten, ein Schattenoffizier eine eigene Zelle und Einblick in die Arbeit des Rates. Was das im Einzelnen bedeutet, regelt der Band Schattenoffiziere.

Kapitel VI.
LETZTE SPUR

Operation Letzte Spur

„Hinfahren. Hinhören. Nicht hinterhergehen.“
Kiebitz, Veteran, Ermittlungszweig

Dieses Kapitel ist ein fertiger Einsatz für einen Agenten allein. Briefing, Schauplätze, Hinweise und die Wahrheit dahinter stehen fest. Alles andere würfelt der Spieler wie in jeder Akte, darum geht der Einsatz beim zweiten Mal anders aus als beim ersten. Raven, die Paranormal Detective aus dem Grundregelwerk, spielt ihn einmal durch. Jeder Wurf in ihren Kästen ist wirklich gefallen, auch die schlechten.

So spielst du diesen Einsatz

Es gibt zwei Wege durch dieses Kapitel.

- **Selbst spielen.** Der Spieler nimmt seinen eigenen Agenten und überspringt alle Kästen „BEISPIEL“. Er liest Briefing, Schauplätze und Eskalation und beginnt.
- **Mitlesen.** Der Spieler folgt Raven der Reihe nach durch den Einsatz. Danach kennt er die Lösung, aber nicht seine Würfel. Mit einem eigenen Agenten bleibt der Einsatz spielbar, nur ohne Überraschung beim Wer und Warum.

Der Einsatz ist für einen Kadetten oder einen Agenten gebaut. Eine kleine Zelle spielt ihn genauso (Kapitel II). Gebraucht werden das Grundregelwerk, die Würfel, der Charakterbogen, ein Führungsoffizier (Kapitel III) und ein frischer Protokollbogen. Auf den Bogen kommen das Briefing, die vier Schauplätze und die Druckleiste, die bei 0 beginnt. Hinweise notiert der Spieler mit ihrer Nummer, H1 bis H8.

Die Schauplätze schlagen für den Beginn jeder Szene eine Erwartung vor (Kapitel II). Der Spieler darf eine eigene setzen.

MERKSATZ

Den Abschnitt „Die Wahrheit“ erst nach dem dritten Hinweis lesen.

Das Briefing

AUS DEN AKTEN

O.D.I.N. / HORT-3 / BRIEFING

Vorgang: GA-2362. Operation: LETZTE SPUR. Farbe: Grau.

Ort: Hammewisch, Moordorf am Rand des Teufelsmoors nördlich von Bremen. 312 Einwohner, ein Kanal, eine Schleuse, ein Kolk.

Meldung: Schreiben der Landärztin Dr. Imke Warnken an ein Schlaflabor in Bremen, dessen Post der Ermittlungszweig liest.

Lage: Seit elf Nächten stehen Einwohner gegen 2.40 Uhr auf und gehen barfuß zum Kolk an der Kanalschleuse. Unterwegs singen sie, alle dieselbe Melodie. Morgens stehen sie am Ufer, nass bis zu den Knöcheln, und erinnern sich an nichts. Bisher 14 Personen. Keine Verletzten.

Auftrag: Eine Zeugin schützen. Geeske Lührs, 71, ist die Einzige, die sich erinnert. Feststellen, was die Menschen ruft, und es beenden, bevor jemand nicht zurückkommt.

Lücke: Was Frau Lührs gesehen hat, hat sie niemandem erzählt. Warum es vor elf Nächten begann, weiß niemand.

Warum allein: Einer reicht, sagt die Akte. Die Auswertung hält den Vorgang für eine Massenpsychose mit volkskundlichem Anstrich.

Tarnung: Mitarbeiter des Schlaflabors. Spesen: 2.000 €.

Führungsoffizier: KIEBITZ, Ermittlungszweig.

Das Briefing folgt den Tabellen des Grundregelwerks (Kapitel XI): Auftrag 4, Codename 5 und 4. Warum allein ist die 4 aus Kapitel II. Wer mit dem eigenen Führungsoffizier spielt, setzt dessen Codenamen ein. Das Missionsziel hat zwei Teile: Geeske Lührs lebt am Ende, und niemand wird mehr gerufen.

Wer eine Kampagne spielt, fragt nach dem Briefing wie immer, ob die Akte mit einer offenen Frage zusammenhängt (Kapitel V). Bei Ja führt die Spur über den Kolk.

BEISPIEL: RAVEN FÄHRT INS MOOR

Raven ist Investigator, Paranormal Detective, Kadett, mit den Werten aus dem Anhang des Grundregelwerks. Für diesen Einsatz zählen vor allem WE + Wahrnehmung 5 + 5, WE + Okkultismus 5 + 4, WE + Menschenkenntnis 5 + 3, WK + Okkultismus 3 + 4, CH + Überzeugen 2 + 2 und WK + Geistige Widerstandskraft 3 + 3. Dazu LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 3, Verteidigung 2, Schutzweste mit Rüstung 2 und ihre drei Fähigkeiten: Geistersichtung, Okkulte Erkennung, Schutzritual.

Es ist Ravens erster Einsatz allein. Ihr Spieler legt den Führungsoffizier an: Kiebitz, Veteran, Ermittlungszweig. Der W6 für die Eigenart zeigt 1: knapp. Sein Satz ist „Weiter.“

Der Spieler setzt den Druck auf 0 und spielt mit dem Zweiten Atem (Kapitel II). Raven nimmt ein Zimmer im Dorfkrug und geht zuerst dorthin, wo man die Gerufenen morgens findet.

Die Schauplätze

Hammewisch liegt an einem Kanal, den Moorkolonisten um 1780 von Hand gegraben haben. Ihre Nachkommen leben noch hier, zwischen Reetdächern, Birken und Zugezogenen aus Bremen. Der Agent besucht die vier Schauplätze in beliebiger Reihenfolge.

Hinweise in diesem Einsatz

An jedem Schauplatz liegen zwei Hinweise mit festem Inhalt. Sie ersetzen die Tabellen „Hinweisart“, „Stichworte: Tätigkeit“ und „Stichworte: Ding“. Sonst gilt Kapitel II.

- **Suchen.** Der Spieler wählt vor der Probe einen der beiden Hinweise und würfelt die Probe, die dabeisteht. Eine andere Fertigkeit ist erlaubt, wenn sie ehrlich passt. Fähigkeiten und Ausrüstung wirken wie immer.
- **Nie verloren.** Misslingt die Probe, bekommt der Agent den Hinweis trotzdem: Druck +1, bei einem Patzer +2.
- **Grandioser Erfolg.** Er bringt beide Hinweise des Schauplatzes.
- **Der zweite Hinweis.** Will der Agent ihn in derselben Szene suchen, fragt er vorher das Orakel, ob er Gelegenheit dazu hat, meist Wahrscheinlich (2). Bei Nein ist der Hinweis da, aber erst in einer späteren Szene.
- **Hinweise aus Tabellen.** Bringt eine Tabelle einen Hinweis, etwa der Führungsoffizier, würfelt der Spieler Hinweisart und Stichworte und deutet sie für Hammewisch. Der Hinweis zählt wie H1 bis H8.
- **Drei genügen.** Drei beliebige Hinweise reichen für die Erkenntnis.

Was die Leute wissen, steht bei den Hinweisen. Alles darüber hinaus beantwortet das Orakel. Ihre Haltung würfelt der Spieler bei der ersten Begegnung (Kapitel III). Die Leute von Hammewisch haben MA 2 und Täuschung 1.

Schauplatz	Hinweise	Proben
Der Kolk an der Schleuse	H1 Spur am Ort, H2 Zeichen	WE + Wahrnehmung, Machbar (2); WE + Okkultismus, Schwer (3)
Die Praxis im alten Schulhaus	H3 Zeuge, H4 Aufzeichnung	WE + Menschenkenntnis, Machbar (2); WE + Wahrnehmung, Machbar (2)
Der Hof Lührs	H5 Zeuge, H6 Gegenstand	WE + Menschenkenntnis, Machbar (2); WE + Wahrnehmung, Machbar (2)
Die Heimatstube im alten Pfarrhaus	H7 Dokument, H8 Zeichen	IN + Ermittlung, Machbar (2); WE + Okkultismus, Schwer (3)

1. Der Kolk an der Schleuse

Einen Kilometer hinter dem letzten Hof endet der Kanal in einem Kolk, einem schwarzen Moorsee, 40 Meter breit, von Birken umstanden. Wie tief er ist, weiß niemand. Die Kinder sagen: bis unten. Bis vor zwei Wochen trennte ihn eine hölzerne Stauschleuse vom Kanal. Der Wasser- und Bodenverband hat sie durch eine aus Stahl ersetzt. Hier findet man die Gerufenen am Morgen. Nachts ist es der Ort, an dem man nicht sein sollte.

Erwartung: „Am Vormittag ist niemand an der Schleuse, nur Bauzaun und Spuren." Wahrscheinlich (2).

H1, Spur am Ort. WE + Wahrnehmung, Machbar (2). Die Fußspuren der Gerufenen bilden am Ufer einen Halbkreis, alle Zehen zum Wasser, genau vor der Stelle, an der die alte Schleuse stand. Die ältesten enden auf dem Trockenen, die frischesten liegen zwei Schritte weit im Wasser. Sie gehen jede Nacht weiter. Auf dem Bauschild steht der Abbruch der alten Schleuse: 14. August. Die erste Nacht war drei Tage später.

H2, Zeichen. WE + Okkultismus, Schwer (3). Unter der Wasserlinie ist der neue Stahl zerkratzt, von der Seite des Kolks, ohne Werkzeug. Immer wieder dasselbe Zeichen: eine Hausmarke, wie die Kolonisten sie über ihre Türen schnitten, aber unvollständig, als fehle ein Strich. Dieselbe Marke hängt über der Tür des alten Pfarrhauses. Die Kratzer sind ein paranormales Phänomen, die Marke ist ein okkultes Zeichen.

Gefahr: Der Uferrand. Wer näher als zwei Schritte ans Wasser tritt, würfelt GE + Athletik gegen Machbar (2). Misslingt die Probe, rutscht er bis zur Hüfte in den Kolk: 1 Schaden durch die Kälte, Rüstung zählt nicht. Unter Wasser legt sich etwas um seinen Knöchel und lässt wieder los. Grauen-Probe Unheimlich (1).

BEISPIEL: RAVEN AM KOLK

Szene 1. Die Erwartung: Am Vormittag ist niemand an der Schleuse. Wahrscheinlich (2). Weiß 6, 5, 2, bunt 4, 6, 6: fünf Erfolge, alle bunten treffen, **Ja, und.** Eine weiße 6 allein bringt keinen Zwischenfall. Das „und": Der Verband hat den Kolk für eine Prüfung um einen halben Meter abgesenkt. Der Stahl liegt frei.

Raven sucht H2. WE + Okkultismus mit +2 Würfeln aus Geistersichtung, 7 weiße und 4 bunte. Okkulte Erkennung macht aus Schwer (3) Machbar (2). Weiß 3, 6, 3, 6, 5, 5, 2, vier Erfolge. Bunt 3, 4, 4, 4, drei Erfolge. 5 Überschuss, ein **grandioser Erfolg:** beide Hinweise. Die Hausmarke im Stahl, der fehlende Strich, die Spuren im Halbkreis, das Datum auf dem Bauschild. Raven schreibt: „Es fehlt etwas. Sie gehen jede Nacht weiter."

Druck 0. Aber mit dem zweiten Hinweis kommt die Eskalation. Der W6 zeigt 6, eine **Wendung.** Ein W6 auf „Die Wendung" des Grundregelwerks zeigt 1: Der Auftraggeber lügt. Das ist hier die Ärztin.

Auf dem Rückweg kommt Raven eine Frau im Mantel über dem Nachthemd entgegen, nass bis zu den Knien: Dr. Imke Warnken. In ihrem Brief stand, sie sei nicht betroffen. Sie geht seit der vierten Nacht mit und ist heute erst am Vormittag aufgewacht, weiter draußen im Moor als die anderen. Haltung 1, **feindselig.** Was will sie: 6, jemandem schaden. „Schreiben Sie ein Gutachten über Geeske Lührs. Die geht vorneweg, und wir gehen ihr nach. Bringen Sie die Frau in eine Klinik, dann ist Ruhe."

Die Zeugin, die Raven schützen soll, hat eine Gegnerin.

2. Die Praxis im alten Schulhaus

Dr. Imke Warnken, 52, ist Landärztin in dritter Generation. Ihr Wartezimmer ist seit elf Tagen voll: Gerufene, Angehörige, Leute, die nur zuhören wollen. Ihre Schlafmittel helfen nicht. Dass sie selbst geht, weiß niemand.

Erwartung: „Das Wartezimmer ist voll, und die Ärztin hat fünf Minuten für mich." Wahrscheinlich (2).

H3, Zeuge. WE + Menschenkenntnis, Machbar (2). Die Ärztin führt eine Liste: 14 Gerufene, alle aus den alten Familien, deren Vorfahren den Kanal gegraben haben. Zugezogene schlafen durch. Ganz oben steht Geeske Lührs. Sie ging als Erste und geht jede Nacht vorneweg. Ein Name fehlt: Warnken.

H4, Aufzeichnung. WE + Wahrnehmung, Machbar (2). Sanne Böschen hat ihren Sohn Mats, zwölf, nachts gefilmt. Um 2.40 Uhr setzt er sich auf und singt auf Platt, das er nicht spricht: „Kumm trüch, kumm trüch." Komm zurück. Er singt mehrere Strophen. Die letzte Zeile der letzten bricht jedes Mal nach einer Silbe ab, als fehle ein Wort. Das Singen ist ein paranormales Phänomen.

Gefahr: Das Wartezimmer hört mit. Wer dort offen nach dem Lied fragt, würfelt CH + Überzeugen oder MA + Täuschung gegen Machbar (2). Misslingt die Probe, geschieht der Zwischenfall 16 (Kapitel I).

3. Der Hof Lührs

Der letzte Hof vor dem Moor, ein Hallenhaus mit Reetdach und einer leeren Diele. Geeske Lührs, 71, Witwe, lebt hier mit einer Katze und einem Ofen, der nie ausgeht. Seit elf Nächten schläft sie kaum. Sie schämt sich für das, woran sie sich erinnert.

Erwartung: „Geeske Lührs ist zu Hause und öffnet." Wahrscheinlich (2).

H5, Zeuge. WE + Menschenkenntnis, Machbar (2). Geeske stand in der ersten Nacht bis zu den Knien im Kolk. Im Wasser stand eine Frau mit Haar wie Wollgras und sang, ohne den Mund zu bewegen. Das Lied kennt Geeske von ihrer Großmutter, die es beim Torfstechen sang, nur nie die letzte Strophe. „De leste Stroph singt man nich."

H6, Gegenstand. WE + Wahrnehmung, Machbar (2). Im Gesangbuch der Großmutter liegt ein Zettel mit der letzten Strophe. In ihrer letzten Zeile ist ein Wort mit dem Messer herausgekratzt. Darunter steht: „Wenn se ropt: Isen vör de Döör." Wenn sie ruft, Eisen vor die Tür. Über Geeskes Haustür ist ein Nagelloch, aber kein Hufeisen mehr.

Gefahr: Der Mittagsschlaf. Geeske nickt mitten im Satz ein und summt das Lied mit offenen Augen. Grauen-Probe Unheimlich (1). Wer sie wachrüttelt, hat eine Zeugin, die bis zum Abend nicht mehr redet.

BEISPIEL: RAVEN BEI GEESKE

Szene 2. Die Erwartung: Geeske ist zu Hause und öffnet. Wahrscheinlich (2). Weiß 5, 5, 6, bunt 5, 2, 5: fünf Erfolge, **Ja.** Die bunte 2 verhindert ein „Ja, und". Haltung 5, **gesprächig.** Geeske kocht Tee und erzählt von der Sturmflut 1962, von ihrem Mann, von der Katze.

Raven achtet darauf, wo sie ausweicht, und sucht H5. WE + Menschenkenntnis, 5 + 3 gegen Machbar (2). Weiß 4, 6, 2, 5, 5, drei Erfolge. Bunt 4, 6, 2, zwei Erfolge. 3 Überschuss, wieder ein **grandioser Erfolg.** Geeske erzählt von der Frau im Kolk und holt dann das Gesangbuch, um Raven die Handschrift der Großmutter zu zeigen. H5 und H6.

„Nickt Geeske ein, bevor ich gehe?" Offen (3). Weiß 4, 2, 6, bunt 4, 3, 6: drei Erfolge, **Ja.** Ihr Kopf fällt zur Seite, dann summt sie, den Blick auf das Fenster zum Moor. Grauen-Probe Unheimlich (1), 3 + 3. Weiß 5, 4, 6, bunt 6, 3, 4: vier Erfolge, grandios. Raven behält die Fassung und hört genau hin: Die letzte Zeile endet auf einer Silbe, „As…".

Vier Hinweise, Druck 0. Ravens Spieler schlägt „Die Wahrheit" auf.

4. Die Heimatstube im alten Pfarrhaus

Zwei Räume im alten Pfarrhaus, Kolonistenbriefe unter Glas, Kirchenbücher in Ordnern. Onno Brünjes, 68, Vorsitzender des Heimatvereins, hat hier gerettet, was der Verband in den Container werfen wollte: das Hauptbrett der alten Schleuse, zwei Meter Eiche, schwarz vom Moor, 60 Kilo schwer. Es lehnt im Hinterzimmer. Über der Haustür hängt die Hausmarke vom Stahl, vollständig.

Erwartung: „Onno Brünjes schließt auf und zeigt, was er hat." Wahrscheinlich (2).

H7, Dokument. IN + Ermittlung, Machbar (2). Kirchenbuch, Oktober 1911: „Nachdem die Schleuse am Kolk erneuert worden, gingen des Nachts sieben Seelen hinaus. Drei kamen nicht wieder. Pastor Hinrich Rugen ließ das alte Brett wieder einsetzen, und es war Ruhe." Am Rand, in anderer Tinte: „Den Namen nicht abschleifen."

H8, Zeichen. WE + Okkultismus, Schwer (3). Auf dem Brett steht die Hausmarke, vollständig, und darunter ein eingeschnittenes Wort, verwittert und zweimal überstrichen. Im Streiflicht ist es zu lesen: ein Name, der zu keinem Menschen passt. Welcher, steht unter „Die Wahrheit". Das Brett ist ein okkultes Zeichen, aber kein Phänomen.

Gefahr: Onno Brünjes. Das Brett gehört dem Verein. Wer es anfassen oder mitnehmen will, braucht Onnos Erlaubnis, CH + Überzeugen gegen Machbar (2), verschoben nach seiner Haltung. Oder er kommt nachts, GE + Heimlichkeit gegen Machbar (2). Misslingt das, geschieht der Zwischenfall 21 (Kapitel I).

Eskalation in diesem Einsatz

Erreicht der Druck 3 oder findet der Agent den zweiten Hinweis, würfelt der Spieler einmal auf „Eskalation“ (Kapitel II). Das Ergebnis bedeutet in Hammewisch:

- **1, Ein Zeuge stirbt.** Am Morgen liegt Onno Brünjes im Schilf, ertrunken in knietiefem Wasser. War der Agent schon bei ihm, ist es ein Gerufener, den er nicht kannte. Nie Geeske Lührs. Die Kriminalpolizei kommt, und die Heimatstube ist einen Tag versiegelt.
- **2, Der Gegner merkt es.** Ab jetzt stehen auch am Tag drei Gerufene mit leeren Augen am Kolk und lassen niemanden ans Ufer, ein Trupp Handlanger nach den Faustregeln des Grundregelwerks (Kapitel XI).
- **3, Ein zweiter Vorfall.** In der nächsten Nacht gehen 30, auch Zugezogene, deren Mütter von hier stammen.
- **4, Die Presse ist da.** Das Regionalfernsehen filmt die Gerufenen am Ufer. Ab jetzt stehen Schaulustige an der Schleuse, auch nachts.
- **5, Ein Unbeteiligter gerät hinein.** Mats Böschen, zwölf, ist nachts nicht in seinem Bett. In der Konfrontation steht er als Erster im Wasser.
- **6, Wendung.** Ein W6 auf „Die Wendung“ des Grundregelwerks (Kapitel XI). Der Auftraggeber ist hier die Ärztin, die dem Schlaflabor geschrieben hat.

Umstufung auf Rot. Bei Druck 6 wird die Akte rot, der Druck fällt auf 0. Die Gerufenen gehen jetzt auch am Tag, sobald sie einschlafen. Die nächste Nacht ist die letzte: In ihr gehen sie ins Wasser. Am Ende zählen die EP einer Roten Akte.

Rot und voll. Erreicht die Rote Akte noch einmal 6, beginnt die Konfrontation sofort am Kolk, bei Tag oder Nacht. Die Gerufenen stehen dann schon bis zur Hüfte im Wasser.

Die Wahrheit

Erst nach dem dritten Hinweis lesen. Der Spieler legt seine Hinweise nebeneinander (Kapitel II, Schritt 1), würfelt aber nicht auf „Der Gegenspieler“. Die Wahrheit steht fest. Sie entspricht dem Eintrag 6 dieser Tabelle im Grundregelwerk.

Was wirklich los ist

Im Kolk lebt etwas, das älter ist als das Dorf. Die Kolonisten nannten es die Kolkfrau. Als sie um 1780 den Kanal bis an ihr Wasser gruben, fanden sie ihren Namen heraus und schnitten ihn in das Brett der Schleuse, über das Wasser. Solange er dort stand, schlief sie.

1911 wurde die Schleuse erneuert. Sieben gingen nachts hinaus, drei ertranken, dann setzte der Pastor das alte Brett wieder ein. Im August hat der Verband die Holzschleuse abgerissen. Das Brett steht seitdem in der Heimatstube, gerettet und am falschen Ort. Drei Nächte danach begann die Kolkfrau zu rufen.

Sie ruft, wer von den Kolonisten abstammt, zurück ins Moor, aus dem sie das Land genommen haben. Die letzte Strophe ihres Liedes enthält ihren Namen. Darum sang sie niemand.

Der Name ist Askewied.

Ursprung: Das Alte. Was meist wirkt: Salz, Eisen, Silber, der richtige Name (Grundregelwerk, Kapitel XI). Niemand hat sie geweckt. Es war ein Unfall, und er wiederholt sich.

Wo und bis wann. Am Kolk, in der ersten Nacht nach der Erkenntnis, kurz nach 2.40 Uhr. In dieser Nacht bleiben die Gerufenen nicht am Ufer, sie gehen hinein. Wer untergeht, kommt nicht zurück. Geeske Lührs geht vorneweg.

Der Name, das Salz, das Eisen

Vor der Konfrontation darf sich der Agent vorbereiten, eine Szene, höchstens zwei (Kapitel II). Er braucht vor allem den Namen.

- **Den Namen finden.** Wer H8 hat, kennt ihn. Sonst liest er ihn vom Brett, mit der Probe von H8. Oder er hört ihn am Kolk, wo die Kolkfrau die letzte Zeile ganz singt: eine Aktion, WE + Wahrnehmung gegen Schwer (3).
- **Salz.** Aus jeder Küche. Über eine Linie aus Salz greift sie nicht.
- **Eisen.** Ein Hufeisen schützt eine Tür (H6). Eisen und Stahl verletzen sie voll.
- **Verbündete.** Geeske, Onno, die Ärztin, Sanne Böschen. Ob jemand mitkommt, sagt das Orakel.

BEISPIEL: RAVENS ERKENNTNIS

Raven legt H1, H2, H5 und H6 nebeneinander. Ihr Spieler liest „Die Wahrheit“ und schreibt: „Die Kolkfrau, Das Alte. Ruft die Kolonistenfamilien in den Kolk, weil ihr Name nicht mehr über dem Wasser steht. Heute Nacht gehen sie hinein.“

Raven kennt nur die erste Silbe. **Szene 3,** die Heimatstube. Die Erwartung: Onno schließt auf und zeigt, was er hat. Wahrscheinlich (2). Weiß 1, 2, 5, bunt 6, 3, 4: drei Erfolge, **Ja.** Haltung 1, **feindselig.** Onno zeigt ihr alles, aber anfassen darf sie nichts.

Raven will näher an das Brett. CH + Überzeugen, 2 + 2, Machbar (2) und für feindselig eine Stufe schwerer, also Schwer (3). Weiß 3, 1, bunt 5, 3: ein Erfolg, misslungen, aber kein Patzer. Onno stellt sich in die Tür zum Hinterzimmer: „Vereinseigentum.“

Also sucht Raven H8 von der Tür aus, die UV-Lampe im Streiflicht. WE + Okkultismus, dank Okkulter Erkennung Machbar (2). Geistersichtung hilft nicht, das Brett ist kein Phänomen. Der Abstand kostet −1 Würfel, zuerst einen weißen: 4 + 4. Weiß 5, 6, 3, 1, bunt 5, 1, 4, 2: vier Erfolge, gelungen. Unter der Hausmarke steht: ASKEWIED. Der fünfte Hinweis, Druck 0.

BEISPIEL: DER ABEND AUF DEM HOF

Raven ruft Kiebitz an, der erste Anruf, also ohne Druck. W66, bunt 2, weiß 3: 23, **ein Name und eine Adresse.** Ein Hinweis, Hinweisart Zeuge, und Druck +1 auf **1.** Der Spieler würfelt Stichworte: 26 und 13, funken und Kind. Wer ist das: 43, ein Hobbyfunker mit Mitschnitten, die er niemandem vorspielt. Kiebitz sagt: „Tammen, Deichweg 9. Funker. Weiter.“

Raven ruft ihn an. Arend Tammen, Haltung 2, misstrauisch, spielt ihr nichts vor. Aber sein Empfänger fängt jede Nacht um 2.40 Uhr ein Lied auf, und seine Tochter Lina, neun, singt seit Dienstag im Schlaf mit. Ihre Mutter ist eine Böschen. Raven rät ihm, Eisen vor die Tür zu legen. Er legt auf.

Szene 4, der Hof Lührs am Abend. Die Erwartung: Geeske ist allein, und Raven kann bleiben. Wahrscheinlich (2). Weiß 2, 5, 4, bunt 4, 2, 1: zwei Erfolge, **Ja.** Raven holt

Salz aus der Speisekammer und einen Torfspaten von der Diele und nagelt ein altes Hufeisen über die Tür.

„Kommt die Ärztin heute Abend auf den Hof?“ Offen (3). Weiß 1, 2, 4, bunt 5, 3, 1: ein Erfolg, zwei Einsen, **Nein, und schlimmer.** Zwischenfall 11: Der Gegner rückt vor, Druck **2.** Die Ärztin kommt nicht, weil sie schon unterwegs ist. Um zwanzig vor elf, vier Stunden zu früh, steht Geeske auf. Auf dem Deichweg gehen Gestalten barfuß im Gänsemarsch, Imke Warnken vorneweg.

Die Szene hat ein Teilziel gebracht: Die Zeugin ist bewacht, Salz und Eisen liegen bereit. Raven hält Geeske nicht fest. Sie geht mit ihr.

Die Konfrontation

Ablauf, Werte und Besonderheiten dieses Abschnitts und des Abschnitts „Sie aufhalten“ gelten nur für diesen Einsatz.

Die Konfrontation beginnt mit einer Erwartung: „Die Gerufenen stehen noch am Ufer, nicht im Wasser.“ Wahrscheinlich (2), wenn der Agent vor ihnen da ist, Offen (3), wenn er mit ihnen kommt. Mit ihrem Beginn schließt der Spieler die Druckleiste.

Die Gerufenen. Zu Beginn stehen sie am Ufer, bei Nein auf die Erwartung schon bis zu den Knien im Wasser. Das Lied klingt ohne Pause. Am Ende jeder Runde, in der es klingt, gehen sie einen Schritt tiefer: Knie, Hüfte, Brust, Hals. Wer am Hals steht und weitergeht, geht unter. Ihn herauszuholen kostet eine Aktion und ST + Athletik gegen Machbar (2), sonst ertrinkt er. Ist es Geeske Lührs, ist das Missionsziel verfehlt.

Ein Kadett verträgt allein einen Trupp Handlanger, aber keine Kreatur ohne Plan (Kapitel IV). Der Plan liegt in den Hinweisen: der Name als Schwäche des Ursprungs, das Salz als Ort, der hilft, ein erwachter Nachbar als Verbündeter.

Die Kolkfrau (Kreatur)

Wert	Angabe
Ursprung	Das Alte
Initiative	4
Angriff	Griff aus dem Wasser 5 + 5, Schaden 5
Verteidigung / Rüstung / LP	3 / 3 / 25
Grauen	Verstörend (2) beim ersten Anblick
Besonderheit	Verlässt den Kolk nie und erreicht nur, wer im Wasser oder am Ufer steht. Greift nicht über eine Linie aus Salz. Waffen, die nicht aus Eisen, Stahl oder Silber sind, richten nur halben Schaden an, abgerundet; gewöhnliche Kugeln zählen nicht als Eisen.
Das Lied	Sonderfähigkeit statt eines Angriffs. Wer es hört und nicht gerufen ist, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen Machbar (2). Das Lied ist übernatürliche Beeinflussung, Schutzritual und Geistige Barriere helfen. Misslingt die Probe, verliert er seine nächste Aktion und geht bis ans Ufer.
Der Name	Wer ihn am Ufer oder im Wasser laut ausspricht (Aktion), würfelt WK + Okkultismus gegen Schwer (3). Gelingt es, verstummt sie und sinkt, und die Gerufenen erwachen.

Der Name zwingt sie hinab, aber er hält sie nicht. Wer danach ins Wasser steigt oder hineinfällt, weckt sie wieder. Wer beim Namen schon im Wasser steht, weckt sie nicht, er hat Zeit, herauszukommen. Halten kann sie nur der Name über dem Wasser.

Die Gerufenen (Handlanger)

Wert	Angabe
Ursprung	Die Menschen, unter dem Lied der Kolkfrau
Initiative	2
Angriff	Stoßen und Festhalten 2 + 2, Schaden 2. Drei als Trupp: 4 + 2, LP 15
Verteidigung / Rüstung / LP	1 / 0 / 5
Besonderheit	Keine Grauen-Proben. Wehren sich nur gegen den, der sie aufhält. Verstummt das Lied, erwachen sie und kämpfen nicht weiter.

Die Gerufenen sind Nachbarn. Wer sie aufhalten muss, kämpft nichttödlich (Grundregelwerk, Kapitel VI).

Gegnerverhalten. Für die Kolkfrau würfelt der Spieler jede Runde auf „Gegnerverhalten“ (Kapitel IV) und deutet so:

- **1 bis 2, Angriff:** auf den Agenten, wenn er in ihrer Reichweite steht und kein Salz ihn schützt. Sonst zieht sie den vordersten Gerufenen einen Schritt tiefer.
- **3, Deckung:** Sie taucht ab, Verteidigung +2 bis zu ihrer nächsten Aktion.
- **4, Sonderfähigkeit:** das Lied.
- **5, Umgehen:** Sie taucht an anderer Stelle auf, +1 Würfel auf ihren nächsten Angriff.
- **6, Angeschlagen:** Hat sie 12 LP oder weniger, sinkt sie in die Tiefe, und das Lied endet für diese Nacht. Sonst Angriff.

Allein am Boden (Kapitel IV). Der Kolk ist ein einsamer Ort: „Findet mich jemand rechtzeitig?“ ist Unwahrscheinlich (4). Stehen Erwachte am Ufer, ist es Offen (3).

Sie aufhalten

Drei Wege führen zum Ziel, zwei davon ohne Kampf.

- **Der Name.** Der Agent spricht ihn aus, wie oben. Dann muss der Name wieder über das Wasser, solange sie still ist: in den Stahl der Schleuse geschnitten, gemalt oder auf ein Brett genagelt. Das braucht keine Probe, nur ein paar Minuten ohne Lied. Dann ist Ruhe.
- **Das Brett.** Der Agent stellt das alte Brett wieder an seinen Platz über dem Wasser: ST + Athletik gegen Schwer (3), mit Helfern nach den Regeln für Zusammenarbeit (Grundregelwerk, Kapitel II). Bis zum Bauzaun hilft ein Wagen, GE + Fahren gegen Machbar (2) auf dem Moorweg. Wer mit dem Brett ans Ufer tritt, beginnt die Konfrontation, bei Tag oder Nacht: Sie steigt auf und singt, und im Dorf stehen die Gerufenen auf, wo sie gerade sind. Steht das Brett, verstummt sie wie 1911.
- **Das Eisen.** Wer sie mit Eisen oder Stahl auf 12 LP oder weniger bringt, vertreibt sie für diese Nacht. Ein Torfspaten zählt als improvisierte Nahkampfwaffe mit Schaden 2 wie eine Handaxt (Grundregelwerk, Kapitel X), ohne deren Eigenschaften. Allein schafft das ein Kadett kaum, und das Rufen endet so nicht. In der nächsten Nacht braucht er den Namen oder das Brett.

BEISPIEL: RAVEN AM KOLK, NACHTS

Szene 5. Auf dem Deichweg spricht Raven das Schutzritual, eine Minute lang, für diese Szene. Die Erwartung: Die Gerufenen stehen noch am Ufer. Raven kommt mit ihnen, also Offen (3). Weiß 1, 2, 5, bunt 2, 4, 4: drei Erfolge, **Ja.** 15 Menschen stehen im Halbkreis am Wasser und singen, Geeske in ihrer Mitte. Raven streut Salz vor ihre eigenen Füße, für mehr reicht es nicht. Die Druckleiste schließt bei 2.

Die Kolkfrau steigt aus dem Wasser, das Haar wie Wollgras. Grauen-Probe Verstörend (2), mit Schutzritual 5 + 3. Weiß 4, 3, 5, 1, 4, bunt 6, 6, 3: drei Erfolge, gelungen.

Runde 1. Initiative 4 gegen 3, die Kolkfrau handelt zuerst. Gegnerverhalten 6, sie hat alle 25 LP, also Angriff. Raven steht hinter dem Salz, also greift sie nach der Vordersten, Imke Warnken, und zieht sie bis zu den Knien hinein, wo der Grund steil abfällt.

Raven spricht den Namen. WK + Okkultismus, 3 + 4 gegen Schwer (3). Weiß 5, 3, 5, bunt 3, 2, 4, 4: vier Erfolge, gelungen. Das Lied bricht ab, die Kolkfrau sinkt, und der Kampf ruht. 15 Menschen wachen auf und schreien.

„Kommen alle aus eigener Kraft heraus?“ Wahrscheinlich (2). Weiß 6, 2, 3, bunt 1, 3, 3: ein Erfolg, **Nein.** Die Ärztin steckt im Moorschlamm fest. Raven legt sich hinter das Salz und hält ihr den Torfspaten hin. Geeske hält Raven an den Knöcheln, ST 2 ohne Athletik gegen Einfach (1): 5, 6, zwei Erfolge, +2 Würfel für Raven.

Raven zieht, ST + Athletik 1 + 0 mit 2 Bonuswürfeln gegen Machbar (2). Weiß 3, 4, 3: kein Erfolg. Ihr Spieler nimmt den **Zweiten**

Atem, 1 Belastung. Weiß 1, 1, 4: kein Erfolg, zwei Einsen, ein **Patzer.** Das zweite Ergebnis gilt. Der Uferrand bricht, Raven rutscht bis zur Brust in den Kolk: 1 Schaden durch die Kälte, LP 9. Wer im Wasser steht, weckt die Kolkfrau. Der Kampf geht weiter.

„Packen die Erwachten mit an?“ Wahrscheinlich (2). Weiß 2, 4, 1, bunt 5, 1, 2: ein Erfolg, zwei Einsen, **Nein, und schlimmer.** Zwischenfall, wieder 11. Die Druckleiste ist geschlossen, also deutet der Spieler um (Kapitel II, „Die Konfrontation“): Jemand sieht die Hand im Wasser, und die Erwachten rennen.

Runde 2. Gegnerverhalten 1, Angriff, 5 + 5 gegen Verteidigung 2. Weiß 2, 3, 3, 4, 6, bunt 5, 2, 4, 5, 2: vier Erfolge, 2 Überschuss. Schaden 5 + 2 − 2 = 5. Raven hat 4 LP und ist angeschlagen, −1 Würfel. Den Namen spricht sie jetzt mit 2 + 4: Weiß 1, 6, bunt 5, 3, 3, 2, zwei Erfolge, misslungen.

Runde 3. Gegnerverhalten 3: Die Kolkfrau taucht ab. Raven spricht den Namen ins Wasser, 2 + 4. Weiß 6, 5, bunt 1, 6, 6, 1: vier Erfolge. Der Griff löst sich.

Am Ufer ruft Geeske die Fliehenden zurück, jeden bei seinem Vornamen: „Hinnerk! Tjark! Imke!“ Die Lage hat sich geändert, also darf der Spieler neu fragen: **„Kommen sie zurück?“** Wahrscheinlich (2). Weiß 2, 2, 5, bunt 1, 5, 5: drei Erfolge, **Ja.** Eine Kette aus nassen Nachbarn zieht Raven und die Ärztin aufs Trockene. Mit dem Multifunktionswerkzeug schneidet Raven den Namen in den Stahl, über der Wasserlinie, unter die Hausmarke. Das Wasser wird glatt.

Dann antwortet von weit draußen im Moor ein zweites Lied, andere Melodie, andere Stimme. Grauen-Probe Unheimlich (1), mit Schutzritual und angeschlagen 4 + 3. Weiß 2, 5, 6, 6, bunt 5, 4, 4: sechs Erfolge. Niemand steht auf. Nach einer Minute ist es still.

Das Nachspiel

Das Nachspiel läuft wie in Kapitel II.

- **EP:** Graue Akte 4, nach einer Umstufung 5. Missionsziel erreicht +1: Geeske Lührs lebt, und der Name steht wieder über dem Wasser. Persönlicher Bonus +1 nur für eine Szene, die der Spieler einem Freund erzählen würde. Ein gefundener Faden +1, wenn die Akte eine offene Frage der Kampagne beantwortet (Kapitel V).
- **Belastung** baut der Agent mit GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1) ab (Grundregelwerk, Kapitel VII).
- **Vertrauen** nach der Tabelle des Grundregelwerks (Kapitel X). Hat die Eskalation die Presse gebracht, fragt der Spieler das Orakel, ob ein Bericht über den Einsatz erscheint, Offen (3).
- **Leute.** Geeske Lührs, Onno Brünjes, Sanne Böschen und Imke Warnken sind gute Kontakte für später (Kapitel V).

Die offene Frage

In der Nacht, in der die Kolkfrau verstummt, gleich auf welchem Weg, antwortet von weit draußen im Moor ein zweites Lied. Andere Melodie, andere Stimme, weiter weg als jeder Kolk, den das Dorf kennt. Niemand steht auf. Niemand geht hin. Grauen-Probe Unheimlich (1).

Diese Akte erklärt es nicht. Die Frage kommt auf den Protokollbogen und auf die Liste der offenen Fragen (Kapitel V): **Wer singt da draußen?**

BEISPIEL: RAVENS BERICHT

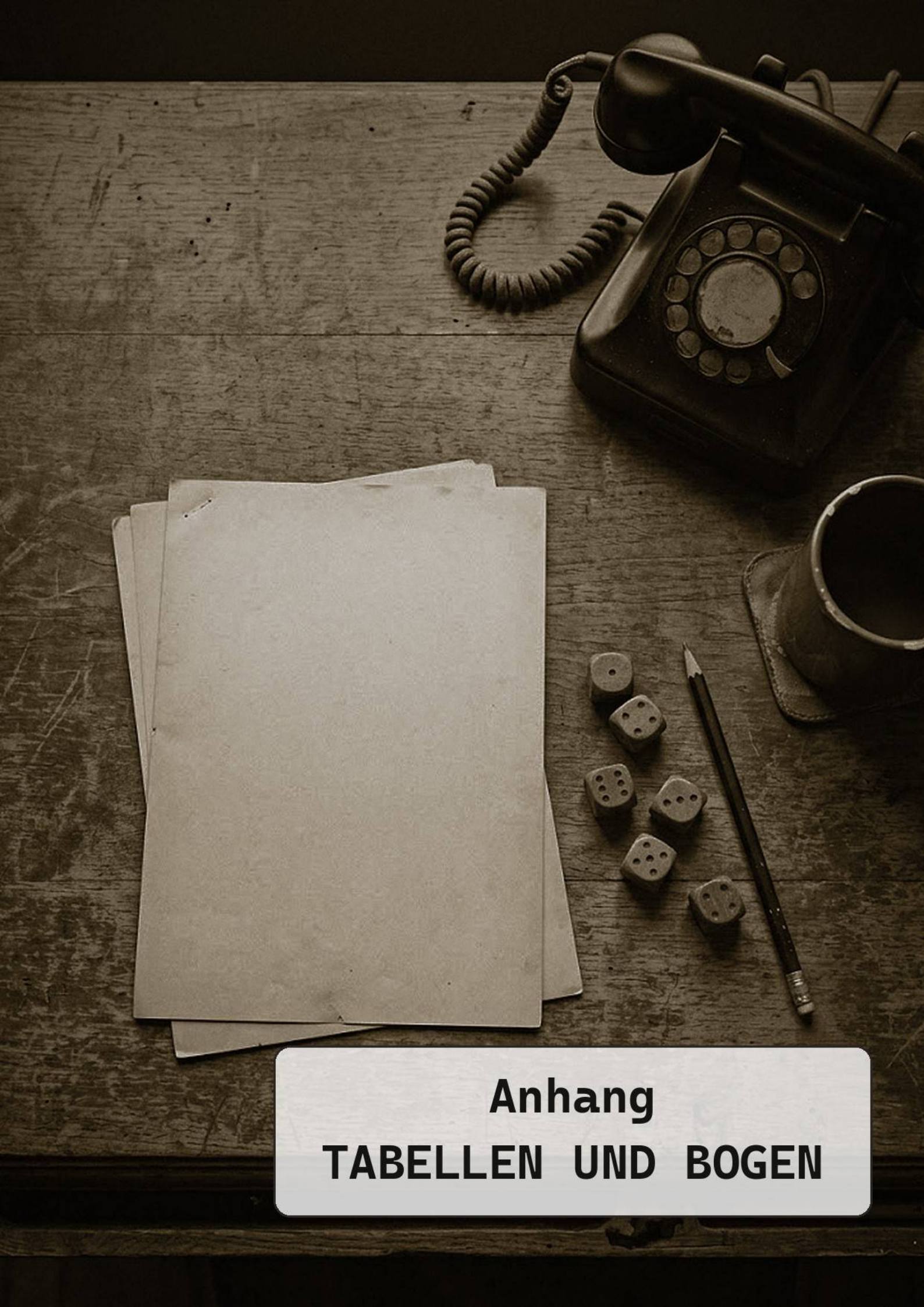
Raven versorgt sich mit Geeskes Verbandskasten selbst, IN + Medizin, angeschlagen 2 + 2 gegen Einfach (1). Weiß 1, 4, bunt 3, 3: kein Erfolg, eine Eins, ein Patzer. Ihre Hände zittern, der Kasten fällt in den Schlamm. Sie bleibt bei 4 LP und heilt im Dorfkrug, einen LP am Tag.

Belastung abbauen, 1 Punkt vom Zweiten Atem: GL + Stressbewältigung, angeschlagen 2 + 0 gegen Einfach (1). Weiß 5, 2: ein Erfolg, Belastung 0.

EP: Graue Akte 4, Missionsziel +1, persönlicher Bonus +1 für die Szene, in der Geeske die Fliehenden beim Namen zurückruft. Zusammen 6 EP. Der Druck endete bei 2, die Akte blieb grau. Vertrauen bleibt: keine Presse, keine Polizei, keine verlorene Dienstausrüstung, aber auch keine Mission ohne Spuren, denn im Stahl der Schleuse steht ein Name.

Auf den Protokollbogen kommen vier Namen. Imke Warnken, die gelogen hat und Raven jetzt ihr Leben schuldet. Onno Brünjes, feindselig, mit einem Brett, das er nicht hergibt. Geeske Lührs, gesprächig. Arend Tammen, misstrauisch, mit einem Empfänger, der jede Nacht läuft. Hat er auch das zweite Lied aufgenommen?

Die offene Frage: Wer singt da draußen? Kiebitz liest den Bericht und sagt: „Weiter.“



Anhang
TABELLEN UND BOGEN

Eine Akte allein, Schritt für Schritt

1. Die Akte würfeln. Auftrag, Ort, Codename nach dem Grundregelwerk (Kapitel XI), Farbe wählen, Warum allein (W6). Den Gegenspieler noch nicht würfeln (Kapitel II).

2. Der Führungsoffizier. Vor der ersten Akte einmal anlegen: Codename, Zweig, Eigenart (Kapitel III).

3. Vier Schauplätze festlegen, die zum Ort passen.

4. Eine Szene setzen: Ort und Erwartung, Orakel, bei Nein die Abwandlung.

5. Spielen. Der Agent handelt mit Proben, die Welt antwortet mit dem Orakel. Leute nach Kapitel III, Kampf nach Kapitel IV.

6. Ende der Szene: kein Fortschritt, dann Druck +1.

7. Druck 3 oder zweiter Hinweis: die Eskalation.

8. Dritter Hinweis: die Erkenntnis.

9. Die Konfrontation dort, wo die Erkenntnis sie hinlegt.

10. Das Nachspiel: EP, Belastung abbauen, Vertrauen, die offene Frage.

11. Die Zwischenzeit: zwei Handlungen, einmal „Was in der Zwischenzeit geschieht" (Kapitel V).

12. Die nächste Akte. Hängt sie mit einer offenen Frage zusammen? Orakel, Offen (3).

Alle Tabellen

Hier stehen alle Tabellen des Bandes noch einmal, in der Reihenfolge der Kapitel. Die Zahl in Klammern nennt das Kapitel, in dem die Regeln dazu stehen. Die Zufallstabellen des Grundregelwerks (Auftrag, Ort, Gegenspieler, Wendung, Codename der Operation) stehen dort in Kapitel XI.

Das Orakel (Kapitel I)

Einschätzung	Schwierigkeit	Ja, und	Ja	Nein	Nein, und schlimmer
Fast sicher	Einfach (1)	13 %	84 %	1 %	3 %
Wahrscheinlich	Machbar (2)	13 %	67 %	10 %	11 %
Offen	Schwer (3)	13 %	37 %	38 %	13 %
Unwahrscheinlich	Sehr schwer (4)	9 %	11 %	67 %	13 %
Kaum denkbar	Unmöglich (5)	3 %	1 %	82 %	13 %

Zwischenfall (W66, Kapitel I)

W66	Zwischenfall
11	Der Gegner rückt vor: Druck +1. Irgendwo geschieht ein Stück von dem, was der Agent verhindern soll.
12	Ein Zeuge verschwindet oder stirbt. Wer zuletzt mit ihm gesprochen hat, wird gesucht, vielleicht der Agent.
13	Die Lage kippt: Der Spieler würfelt sofort auf „Abwandlung" (Kapitel II) und wendet das Ergebnis auf die laufende Szene an.
14	Der Gegner schickt jemanden: ein Handlanger oder ein Trupp, der dem Agenten folgt und zuschlägt, sobald niemand zusieht (Kapitel IV).
15	Der Gegner rückt vor, und es gibt ein Vorzeichen: ein gemieteter Transporter, ein frisch ausgehobenes Loch, tote Fische im Teich. Kein Hinweis, eine Warnung. Druck +1.
16	Jemand fragt im Ort nach dem Agenten, mit dem Namen, unter dem er sich vorgestellt hat.
21	Polizei oder eine Behörde wird aufmerksam: Eine Streife hält den Agenten an. CH + Überzeugen oder MA + Täuschung gegen Machbar (2), sonst verbringt er die nächste Szene auf der Wache.
22	Ein Amt sperrt ab: Ordnungsamt, Forstamt oder Bauaufsicht versiegelt einen Ort, den der Agent noch braucht.
23	Die Kriminalpolizei ermittelt im selben Fall. Ein Kommissar will wissen, wer der Agent ist und wer ihn geschickt hat.
24	Eine Journalistin stellt Fragen. Sie hat ein Foto des Agenten, unscharf, aber zu erkennen.
25	Die Lokalzeitung bringt die Geschichte, falsch und laut. Ab morgen stehen Schaulustige an jedem Schauplatz.
26	Ein Anwohner filmt den Agenten mit dem Telefon. Am Abend steht das Video im Netz.

W66	Zwischenfall
31	Ein Zeuge ändert seine Aussage. Jetzt sagt er genau das, was der Agent hören wollte.
32	Jemand will reden, aber nur hier und nur jetzt: Tabelle „Wer ist das“ (Kapitel III). Lehnt der Agent ab, sieht er ihn nicht wieder.
33	Ein Kind folgt dem Agenten und will wissen, was er sucht. Es weiß mehr, als es sagt, und es erzählt alles weiter.
34	Jemand bittet um Hilfe bei etwas ganz anderem: ein Unfall am Straßenrand, ein entlaufener Hund, ein Mann, der nicht mehr nach Hause findet.
35	Etwas liegt im Weg, das nicht hierhergehört: Tabellen „Stichworte: Tätigkeit“ und „Stichworte: Ding“ (Kapitel II). Kein Hinweis, noch nicht. Oft die offene Frage am Ende der Akte.
36	Jemand bietet Geld, damit der Agent abreist. Höflich, bar, in einem Umschlag ohne Absender.
41	Kein Empfang mehr, bis zum Ende der Szene. Kein Anruf beim Führungsoffizier, keine Nachricht, kein Netz.
42	Jemand beobachtet den Agenten: ein Wagen mit laufendem Motor, ein Gesicht hinter der Gardine, ein Mann, der zu lange auf den Bus wartet.
43	Ein Gerät fällt aus: Kamera, Scanner, Lampe oder Detektor. Proben, die es brauchen, erhalten −2 Würfel für fehlendes Werkzeug (Grundregelwerk, Kapitel II), bis der Agent Ersatz hat.
44	Der Wagen springt nicht an, oder er hat einen Platten. Der nächste Schauplatz ist zu Fuß zu erreichen, aber nicht schnell.
45	Der Strom fällt aus, im Haus oder im ganzen Ort. Dunkelheit: −1 Würfel auf Proben, bei denen man sehen muss, ohne jedes Licht −2 (Grundregelwerk, Kapitel II).
46	Jemand war im Zimmer des Agenten. Die Tasche steht anders, das Notizbuch liegt aufgeschlagen. Soweit er sieht, fehlt nichts.
51	Das Wetter schlägt um: Regen, Sturm oder Nebel. Bis zum Ende der Szene −1 Würfel auf Proben im Freien, bei denen man sehen oder hören muss (Grundregelwerk, Kapitel II).
52	Die Straße ist gesperrt: Hochwasser, Schnee, ein umgestürzter Baum. Wer trotzdem durch will, braucht eine Probe, GE + Fahren oder ST + Athletik gegen Schwer (3).
53	Der Anker meldet sich: ein Anruf, eine Nachricht, eine Frage, die nicht warten will. Wer nicht antwortet, hat später etwas zu erklären. Hat der Agent keinen Anker mehr, meldet sich der Mensch, der es einmal war.
54	Jemand aus dem alten Leben erkennt den Agenten und ruft ihn laut beim Klarnamen.
55	Der Hort meldet sich in einer anderen Sache: Die Revision vermisst eine Quittung und will den Agenten noch heute sprechen. Das kostet eine Stunde, aber keinen Anruf beim Führungsoffizier.
56	Der Agent hat zu lange nicht geschlafen. Bis er eine Nacht durchschläft, −1 Würfel auf alle Proben wie bei Stress (Grundregelwerk, Kapitel II).
61	Das Phänomen zeigt sich, kurz und deutlich: Grauen-Probe nach Ursprung.
62	Etwas Unerklärliches am Rand: ein Geräusch ohne Quelle, ein Geruch, ein Schatten ohne Besitzer. Grauen-Probe Unheimlich (1).
63	Tiere wissen es zuerst: Hunde schlagen an, Vögel verstummen, das Vieh drängt sich in eine Ecke. In dieser Richtung liegt etwas.
64	Die Zeit stimmt nicht. Die Uhr des Agenten geht eine Stunde nach, oder es ist dunkler, als es sein dürfte. Niemand sonst bemerkt es.
65	Nachricht vom Führungsoffizier: Tabelle „Was der Führungsoffizier sagt“ (Kapitel III). Er ruft an, also kostet der Anruf selbst keinen Druck.
66	Der Gegner rückt vor, und der Agent sieht es: ein Licht, wo keins sein sollte, ein Schrei aus einem Haus, ein Wagen, der zu schnell davonfährt. Druck +1.

Warum allein (W6, Kapitel II)

W6	Warum allein
1	**Die Zelle sitzt fest.** Die anderen stecken in einer anderen Akte, einer Quarantäne oder einer Befragung durch die Revision. Die Sache hier kann nicht warten.
2	**Er ist schon da.** Der Agent ist privat in der Gegend: Urlaub, ein Familienbesuch, sein alter Beruf. Der Führungsoffizier ruft an, weil der Agent zufällig am nächsten ist.
3	**Eine Zelle würde auffallen.** Vier Fremde in einem Dorf sind eine Nachricht. Ein einzelner Mensch mit einem guten Grund ist keine.
4	**Einer reicht, sagt die Akte.** Jemand im Hort hat entschieden, dass die Sache harmlos ist. Der Agent soll hinfahren, hinsehen und berichten.
5	**Es gibt nur ihn.** Die Zelle ist geschwächt: verletzt, beurlaubt, einer ist nicht mehr da. Der Führungsoffizier schickt, wen er hat.
6	**Keine zweite Unterschrift.** Der Führungsoffizier will einen Bericht mit nur einem Namen darunter. Er sagt nicht, warum. Das ist eine gute offene Frage für später.

Abwandlung (W6, Kapitel II)

W6	Abwandlung
1	**Jemand ist schon da.** Polizei, ein Fremder, ein Zeuge, der hier nicht sein sollte, vielleicht jemand, der für den Gegenspieler arbeitet. Er hat den Agenten gesehen, oder er sieht ihn gleich.
2	**Später als gedacht.** Es ist dunkel, das Amt hat geschlossen, der Zeuge ist abgereist. Was der Agent hier wollte, geht nur noch auf einem anderen Weg.
3	**Der Ort ist anders.** Umgebaut, abgesperrt, bewacht. Ein Bauzaun, ein neues Schloss, ein Wachdienst mit Hund.
4	**Eine Spur fehlt.** Jemand hat aufgeräumt. Ein leerer Aktenschrank, frisch gewischter Boden, eine Wand mit hellen Rechtecken, wo Bilder hingen.
5	**Eine Gefahr wartet.** Ein morscher Steg, ein scharfer Hund, eine Leitung unter Strom. Der Agent muss eine Probe ablegen, meist Machbar (2), bevor die Szene weitergeht. Misslingt sie, kostet es etwas, etwa 1 Schaden, ein nasses Gerät oder Aufsehen.
6	**Etwas Unerklärliches.** Ein Schatten ohne Besitzer, ein Geräusch hinter der Wand, eine Uhr, die rückwärts läuft. Grauen-Probe Unheimlich (1).

Eskalation (W6, Kapitel II)

W6	Eskalation
1	**Ein Zeuge stirbt.** Einer, mit dem der Agent gesprochen hat, oder einer, zu dem er noch wollte. Es sieht aus wie ein Unfall. Es sieht zu sehr aus wie ein Unfall.
2	**Der Gegner merkt es.** Er weiß jetzt, dass ihn jemand beobachtet, und lässt bewachen: einen Schauplatz, einen Menschen, einen Gegenstand.
3	**Ein zweiter Vorfall.** Es geschieht noch einmal, schlimmer als beim ersten Mal. Mehr Opfer, mehr Zeugen, weniger Zeit.
4	**Die Presse ist da.** Ein Übertragungswagen vor dem Rathaus, eine Reporterin, die dieselben Fragen stellt wie der Agent. Was er jetzt tut, kann morgen in der Zeitung stehen.
5	**Ein Unbeteiligter gerät hinein.** Ein Kind, ein Nachbar, der Wirt, jemand, der helfen wollte. Er ist jetzt in Gefahr, und der Agent weiß es.
6	**Wendung.** Ein W6 auf der Tabelle „Die Wendung“ des Grundregelwerks (Kapitel XI). Wer die Zufallsakten besitzt, würfelt dort einen W12 auf „Wendung“ (Kapitel I). „Ein Mitglied der Zelle“ ist allein der Agent selbst, „zwei Kristalle“ heißt: zwei von dem, worum es in der Akte geht.

Hinweisart (W6, Kapitel II)

W6	Hinweisart
1	**Dokument.** Eine Akte, ein Brief, ein Kassenbuch, ein Formular mit einem Stempel, der nicht stimmt.
2	**Zeuge.** Jemand hat etwas gesehen, gehört oder getan und sagt es, ob er will oder nicht.
3	**Spur am Ort.** Fußabdrücke, Brandflecken, ein frisch zugemauerter Durchgang, Kratzer an der Innenseite einer Tür.
4	**Gegenstand.** Etwas, das man mitnehmen kann: ein Ring, ein Werkzeug, eine Patronenhülse, ein Stück Stoff.
5	**Aufzeichnung.** Ein Foto, ein Band, ein Funkspruch, eine Überwachungskamera, eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter.
6	**Zeichen.** Okkult oder technisch: ein Symbol, ein Muster, eine Messung, die es nicht geben dürfte.

Stichworte: Tätigkeit (W66, Kapitel II)

W66	Stichworte: Tätigkeit
11	verbergen
12	rufen
13	tauschen
14	öffnen

W66	Stichworte: Tätigkeit
15	bewachen
16	vergessen
21	abhören
22	fälschen
23	schwärzen
24	beschatten
25	versiegeln
26	funken
31	zählen
32	begraben
33	übersetzen
34	drohen
35	verbrennen
36	warten
41	kopieren
42	beichten
43	verschwinden
44	flüstern
45	heilen
46	messen
51	zeichnen
52	verkaufen
53	stehlen
54	beschwören
55	lügen
56	erben
61	bezahlen
62	träumen
63	sammeln
64	löschen
65	beten
66	zurückkehren

Stichworte: Ding (W66, Kapitel II)

W66	Stichworte: Ding
11	Schlüssel
12	Brief
13	Kind
14	Wasser
15	Foto
16	Name
21	Karteikarte
22	Tonband
23	Uniform
24	Grab
25	Stempel
26	Grenze
31	Salz
32	Uhr
33	Blut
34	Spiegel
35	Kerze
36	Fenster
41	Hund
42	Mikrofilm
43	Medikament
44	Landkarte
45	Zahl
46	Knochen
51	Telefon
52	Geld
53	Fahrkarte
54	Treppe
55	Reisepass
56	Feuer
61	Kabel
62	Haar
63	Gemälde
64	Diskette
65	Asche
66	Schatten

Wer ist das (W66, Kapitel III)

W66	Wer ist das
11	**Die Wirtin des Dorfkrugs.** Kennt jeden Gast und jeden Streit seit dreißig Jahren.
12	**Ein Rentner mit Hund.** Geht jeden Abend am Zaun des alten Werks entlang.
13	**Die Nachbarin gegenüber.** Schreibt hinter der Gardine Kennzeichen auf.
14	**Ein Landwirt.** Sein Acker grenzt an die Baustelle. Seit dem Fund geben die Kühe weniger Milch.
15	**Der Mann vom Kiosk.** Hat auch nachts offen und hört zu.
16	**Ein Junge auf dem Fahrrad.** Kennt jede Abkürzung, auch die über das gesperrte Gelände.
21	**Eine Streifenpolizistin.** War als Erste am Ort und musste ihren Bericht umschreiben.
22	**Der Ortsbürgermeister.** Ehrenamtlich. Will vor allem, dass Ruhe ist.
23	**Ein Mann vom Ordnungsamt.** Klemmbrett, Warnweste, Sperrschilder im Kofferraum.
24	**Die Denkmalpflegerin.** Darf jede Grabung stoppen und tut es gern.
25	**Ein Kommissar aus der Kreisstadt.** Hält den Fall für abgeschlossen und Fragen für eine Störung.
26	**Der Wehrführer.** Hat beim Einsatz etwas gesehen, das nicht im Bericht steht.
31	**Der Polier.** Ist als Erster in die Grube gestiegen.
32	**Eine Kustodin.** Verwaltet die Depotschlüssel und weiß, welcher fehlt.
33	**Die Nachtschwester.** Weiß, wer auf ihrer Station im Schlaf spricht.
34	**Ein Doktorand.** Seine Messreihe liefert Werte, die es nicht geben dürfte.
35	**Der alte Werkmeister.** Kennt die stillgelegte Anlage, jede Treppe, jeden Schacht.
36	**Eine Gutachterin.** Soll einen Schaden beziffern und findet keine Ursache.
41	**Ein Obdachloser.** Schläft im Pförtnerhaus und hat nachts Licht in der Halle gesehen.
42	**Die Frau am Waldrand.** Alle holen sich heimlich Rat bei ihr und lachen öffentlich über sie.
43	**Ein Hobbyfunker.** Hat Mitschnitte, die er niemandem vorspielt.
44	**Ein Sprayer.** Kennt die Ruine von innen, und er war dort nicht allein.
45	**Ein entlassener Patient.** Sagt, er habe alles vorhergesagt, und hat einen Zettel mit Datum.
46	**Eine Sondengängerin.** War nachts mit dem Metalldetektor auf der Baustelle.
51	**Die Mutter.** Lässt das Zimmer, wie es war, und springt bei jedem Klingeln auf.
52	**Der Ehemann.** Zu ruhig, zu höflich, zu schnell mit der Uhrzeit.
53	**Der jüngere Bruder.** Sucht auf eigene Faust und hatte schon Ärger mit der Polizei.
54	**Die Tochter aus der Stadt.** Will Antworten, und zwar heute.
55	**Ein alter Freund.** Hat als Letzter mit dem Opfer gesprochen.
56	**Die Verlobte.** Hat nach dem Verschwinden einen Brief bekommen, in seiner Handschrift.
61	**Ein Mann im teuren Mantel.** Fotografiert das Gelände und nennt sich Makler.
62	**Eine Wanderin.** Fragt nach einem Ort, den es auf keiner Karte gibt.
63	**Ein Motorradfahrer.** Ausländisches Kennzeichen, zahlt bar und eine Woche im Voraus.
64	**Eine Reporterin.** Von einer großen Zeitung, und sie war zu schnell hier.
65	**Zwei Männer im Transporter.** Die Firma auf der Tür gibt es in keinem Verzeichnis.
66	**Jemand, der den Agenten kennt.** Aus seinem alten Leben, mit dem alten Namen auf den Lippen.

Haltung (W6, Kapitel III)

W6	Haltung	Was sie heißt
1	**feindselig**	Er will den Agenten loswerden und droht mit der Polizei. Soziale Proben sind eine Stufe schwerer.
2	**misstrauisch**	Er glaubt kein Wort und erzählt nichts von sich aus.
3 bis 4	**vorsichtig**	Höflich und abwartend. Er beantwortet Fragen, aber nie mehr als die Frage.
5	**gesprächig**	Er redet gern und viel, auch über das, was er nur glaubt.
6	**hilfsbereit**	Er will helfen, vielleicht weil ihm die Sache unheimlich ist. Soziale Proben sind eine Stufe leichter.

Was will er (W6, Kapitel III)

W6	Was will er
1	**Seine Ruhe.** Er sagt, was den Agenten am schnellsten loswird. Das ist nicht immer die Wahrheit.
2	**Einen Vorteil.** Geld oder einen Gefallen. Wer ihm einen verspricht, schuldet ihn danach (Grundregelwerk, Kapitel X).
3	**Schutz.** Für sich oder jemanden, den er liebt. Er redet, wenn der Agent ihn heraushält.
4	**Die Wahrheit.** Er will wissen, was geschehen ist, und hilft, solange er glaubt, es zu erfahren.
5	**Etwas verbergen.** Er hat mit der Sache zu tun, oder mit einer anderen, die ihm peinlich ist.
6	**Jemandem schaden.** Er benutzt den Agenten gegen einen Nachbarn, einen Chef, einen Rivalen.

Eigenart des Führungsoffiziers (W6, Kapitel III)

W6	Eigenart des Führungsoffiziers
1	**Knapp.** Sagt nie einen Satz zu viel und legt auf, bevor der Agent sich verabschiedet. „Weiter."
2	**Fürsorglich.** Fragt zuerst, ob der Agent geschlafen hat, und meint es ernst. „Sie schlafen heute Nacht. Das ist eine Anweisung."
3	**Aktenmensch.** Will alles schriftlich und zitiert Vorschriften mit Nummer. „Das steht so nicht in Ihrem Bericht."
4	**Alter Feldhase.** War jahrelang draußen und erzählt davon, meist zur falschen Zeit. „Das hatten wir einmal in einem Bergwerk. Egal."
5	**Misstrauisch.** Ruft von einer anderen Nummer zurück und stellt Kontrollfragen. „Welche Farbe hatte der Wagen in Ihrer ersten Akte?"
6	**Überlastet.** Im Hintergrund klingeln andere Telefone. „Moment. Nein, nicht Sie. Weiter."

Was der Führungsoffizier sagt (W66, Kapitel III)

W66	Was der Führungsoffizier sagt
11	**„Nicht Ihr Problem."** Er beendet die Frage, bevor sie gestellt ist.
12	**„Das geht nach oben."** Er notiert sich etwas. Offene Frage: Was hat er weitergegeben?
13	**„Halten Sie sich an die Akte."** Was nicht im Briefing stand, gehört nicht zum Auftrag.
14	**„Das habe ich nicht gehört."** Der Agent weiß etwas, das er nicht wissen dürfte. Er redet weiter, als wäre nichts gewesen.
15	**„Keine Namen am Telefon."** Die Leitung sei nicht sicher. Er legt nach einer Minute auf.
16	**„Warten Sie."** Er legt den Hörer hin. Nach zehn Minuten ist die Leitung tot.
21	**Er schickt Unterlagen.** Ein Hinweis, Hinweisart Dokument (Kapitel II). Druck +1.
22	**Ein alter Bericht,** geschwärzt bis auf eine Seite. Ein Hinweis, Hinweisart Dokument. Druck +1.
23	**Ein Name und eine Adresse,** aus dem Gedächtnis diktiert. Ein Hinweis, Hinweisart Zeuge. Druck +1.
24	**Er liest aus einer Akte vor,** die er nicht aushändigen darf. Ein Hinweis, Hinweisart Dokument. Druck +1.
25	**Ein Mitschnitt** aus einer anderen Akte. Ein Hinweis, Hinweisart Aufzeichnung. Druck +1.
26	**Er kennt jemanden, der sich auskennt.** Die nächste Hinweissuche erhält +1 Würfel für gute Vorbereitung (Grundregelwerk, Kapitel II).

W66	Was der Führungsoffizier sagt
31	**Eine Anforderung ist genehmigt,** wie ein Punkt Vertrauen: höchstens eine Rangstufe höher und nie ein Artefakt, oder ohne Wartezeit (Grundregelwerk, Kapitel X).
32	**„Schon unterwegs."** Eine Anforderung kommt ohne Wartezeit.
33	**Mehr Spesen.** Er ist einverstanden, dass der Agent das Budget überschreitet. Das zählt als gute Erklärung nach der Regel „Spesen" und kostet kein Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X). Die Quittungen will er sehen.
34	**Genehmigt, gegen Unterschrift.** Eine Anforderung wie ein Punkt Vertrauen. Geht das Stück verloren, gelten die Regeln für verlorene Dienstausrüstung (Grundregelwerk, Kapitel X), und beim nächsten Anruf fragt er zuerst danach.
35	**„Abgelehnt."** Worum der Agent gebeten hat, bekommt er nicht, und er erfährt nicht, warum. Anforderungen nach Rang und Vertrauen bleiben davon unberührt.
36	**Ein Relais in der Nähe** steht offen (Grundregelwerk, Kapitel I), mit einem Verbandskasten und ohne Fragen.
41	**„Sie sind allein."** Keine Hilfe, keine Unterlagen, keine Verstärkung. Er stellt es nur fest.
42	**Die Leitung ist tot.** Der Anruf zählt trotzdem.
43	**Eine fremde Stimme.** Er sei im Außeneinsatz, man richte es aus.
44	**„Machen Sie es wie immer."** Er vertraut dem Agenten. Hilfe gibt es keine.
45	**„Keine Verstärkung. Nicht diese Woche."** Einen Verbündeten muss der Agent vor Ort finden.
46	**„Passen Sie auf sich auf."** Es klingt wie ein Abschied. Offene Frage: Warum?
51	**Neue Anweisung, die Lage ändert sich.** Ein W6 auf „Der Auftrag" (Grundregelwerk, Kapitel XI) ergibt eine zweite Aufgabe in dieser Akte. Das Missionsziel bleibt das alte. Wer die zweite Aufgabe nicht erfüllt, hat eine Anweisung nicht befolgt.
52	**„Beobachten, nicht eingreifen."** Bis zur Erkenntnis beginnt der Agent keinen Kampf. Wehren darf er sich.
53	**„Keine Polizei. Keine Presse."** Ein Presse- oder Polizeibericht über den Einsatz kostet wie immer 1 Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X) und gilt zusätzlich als nicht befolgte Anweisung.
54	**„Bringen Sie mir eine Probe mit."** Wer sie abliefert und alle Dienstausrüstung zurückgibt, erfüllt die Zeile der Vertrauenstabelle für +1 (Grundregelwerk, Kapitel X).
55	**„Der Zeuge ist wichtiger als die Akte."** Ein Mensch aus dieser Akte muss am Ende leben und in Sicherheit sein. Welcher, entscheidet der Spieler.
56	**„Es kann sein, dass sich die Farbe ändert."** Orakel „Wird die Akte umgestuft?", Offen (3). Bei Ja wird Weiß zu Grau und Grau zu Rot, der Druck fällt auf 0 (Kapitel II). Rot bleibt rot.
61	**Er weiß mehr, als er sagt.** Offene Frage: Was verschweigt er?
62	**Er nennt einen Schauplatz beim Namen,** bevor der Agent ihn erwähnt hat.
63	**Er fragt nach einem Namen,** den der Agent nie genannt hat. Ein Wurf auf „Wer ist das": Dieser Mensch spielt noch eine Rolle.
64	**„Das ist nicht das erste Mal."** Er erwähnt eine alte Akte am selben Ort. Im Archiv ist sie nicht.
65	**Er rät zu etwas Merkwürdigem:** Salz, Silber, eine zweite Lampe. Passt es bei der Erkenntnis zum Ursprung, hat er es gewusst.
66	**Er sagt einen Satz, den er nie sagen würde.** Beim nächsten Anruf weiß er nichts von diesem Gespräch.

Gegnerverhalten (W6, Kapitel IV)

W6	Gegnerverhalten
1 bis 2	**Angriff auf den Agenten.** Mit der besten Waffe oder Kraft, die er hat.
3	**Deckung suchen oder zielen.** Ein Schütze zielt und erhält +1 Würfel auf seinen nächsten Fernkampfangriff (Grundregelwerk, Kapitel VI). Wer nicht schießt, geht in Deckung.
4	**Sonderfähigkeit oder Ruf nach Hilfe.** Hat er eine aktive Sonderfähigkeit, einen Zauber, eine Kraft oder eine Granate, setzt er sie ein. Sonst ruft er Hilfe herbei und tut in dieser Runde nichts anderes.
5	**Umgehen.** Er arbeitet sich in die Flanke oder in den Rücken des Agenten. Bei seinem nächsten Angriff erhält er +1 Würfel.
6	**Angeschlagen: Flucht oder Aufgabe, sonst Angriff.** Hat er die Hälfte seiner LP oder weniger, flieht er oder gibt auf. Sonst greift er an.

Wie viele Gegner ein Agent allein verträgt (Kapitel IV)

Rang	Verträgt allein
Kadett	einen Profi oder einen Trupp Handlanger zugleich
Agent	einen Profi oder einen Trupp Handlanger zugleich
Senior-Agent	eine Elite
Veteran	eine Elite und einen Trupp
Schattenoffizier	eine Elite und einen Trupp
Jeder Rang	Anführer und Kreaturen nur mit einem Plan

Was in der Zwischenzeit geschieht (W66, Kapitel V)

W66	Was in der Zwischenzeit geschieht
11	**Ein Fest in der Familie.** Wer hingeht, verwendet eine Handlung auf das Privatleben. Wer fehlt, bekommt eine Karte, auf der nur „Schade“ steht.
12	**Eine Lücke in der Geschichte.** Der Anker fragt, warum der Agent nicht in dem Hotel war, in dem er angeblich war. MA + Täuschung gegen Machbar (2). Misslingt die Probe, bleibt die Frage im Raum, als offene Frage über das eigene Leben.
13	**Ein Abend ohne Telefon.** Nichts geschieht. Der Agent kocht, liest und schläft durch.
14	**Ein Besuch von früher.** Ein Kollege aus dem alten Beruf steht vor der Tür. Mit einer Handlung „Kontakte pflegen“ wird er ein Kontakt der Stufe 1.
15	**Der Anker braucht Hilfe.** Ein Unfall, eine Krankheit, ein Streit, der nicht warten kann. Verwendet der Agent keine Handlung auf das Privatleben, ist das ein erschütterndes Ereignis: 1 Belastung (Grundregelwerk, Kapitel VII).
16	**Jemand zieht nebenan ein.** Freundlich, neugierig, immer zu Hause. Wer er zu sein scheint, sagt „Wer ist das“ (Kapitel III). Ob er es ist, sagt das Orakel, wenn es wichtig wird.
21	**Ein Kontakt fordert seinen Gefallen ein.** Schuldet der Agent einen, kostet er jetzt eine Handlung, oder der Kontakt ist verloren (Grundregelwerk, Kapitel X). Sonst bittet der Kontakt um Hilfe. Wer hilft, dem schuldet er einen Gefallen.
22	**Ein Kontakt hat etwas gehört.** Der Spieler würfelt Hinweisart und Stichworte (Kapitel II). Orakel „Hängt es mit einer offenen Frage zusammen?“, Offen (3). Bei Ja ist es ein Hinweis zu dieser Frage, sonst ein Gerücht.
23	**Ein Kontakt ist verschwunden.** Nummer abgemeldet, Wohnung leer. Bis auf Weiteres ist er nicht erreichbar. Eine offene Frage.
24	**Ein Kontakt stellt Fragen.** Er will wissen, für wen der Agent wirklich arbeitet. MA + Täuschung gegen Machbar (2). Misslingt die Probe, bleibt ein Verdacht. Was er für den Kontakt heißt, deutet der Spieler: eine kühle Antwort beim nächsten Mal, eine Bitte, die er abschlägt, oder Schweigen.
25	**Ein Kontakt steckt in Schwierigkeiten.** Polizei, Schulden, ein Mann vor seiner Tür. Eine Handlung für ihn zählt als „Kontakte pflegen“.
26	**Ein Gesicht aus der letzten Akte.** Ein Zeuge oder der Wirt meldet sich und will nur, dass jemand ihm glaubt. Mit einer Handlung „Kontakte pflegen“ wird er ein Kontakt der Stufe 1.
31	**Die Revision prüft die Spesen.** Hat der Agent in der letzten Akte Spesen privat verwendet, fällt es jetzt auf: 1 Vertrauen, beim zweiten Mal 2 (Grundregelwerk, Kapitel X). Sonst kostet es einen langen Nachmittag.

W66	Was in der Zwischenzeit geschieht
32	**Ein Lehrgang.** Eine Handlung ist „Trainieren“ mit dem Personal des Horts, in einer Kernfertigkeit seiner Klasse.
33	**Bereitschaft im Hort.** Eine Woche Nachtdienst. Eine Handlung ist verbraucht. Im Funk hört der Agent Dinge, die ihn nichts angehen.
34	**Der Führungsoffizier bittet zum Gespräch.** Ein W66 auf „Was der Führungsoffizier sagt“ (Kapitel III). Hinweise gehören zu einer offenen Frage, Anforderungen, Anweisungen und Umstufungen gelten in der nächsten Akte, Druck gibt es keinen. Was nur in einer laufenden Akte Sinn ergibt, etwa ein Relais oder ein Schauplatz, wird eine offene Frage.
35	**Ein Agent einer anderen Zelle bittet um Hilfe.** Wer hilft, verbraucht eine Handlung und notiert den Codenamen. Wer ablehnt, notiert ihn auch.
36	**Eine neue Nummer.** Beim ersten Anruf der nächsten Akte meldet sich jemand anderes und holt den Führungsoffizier.
41	**Albträume.** Jede Nacht dieselbe Szene aus der letzten Akte, nur ein Detail ist anders. Oft ist es eine offene Frage.
42	**Eine alte Verletzung meldet sich.** Ohne Handlung „Erholen“ gilt der Agent bei seiner ersten Probe mit ST oder GE in der nächsten Akte als angeschlagen: −1 Würfel (Grundregelwerk, Kapitel II, Bonus- und Maluswürfel).
43	**Routineuntersuchung.** Der Arzt misst länger als nötig, fragt nach Träumen und schreibt alles auf.
44	**Ein Blick in den Spiegel.** Eine Falte mehr. Der Agent zählt seine Akten und kommt auf eine andere Zahl als der Protokollbogen.
45	**Ein Moment im Supermarkt.** Ein Geräusch, und der Agent steht wieder in der letzten Akte. Grauen-Probe Unheimlich (1).
46	**Endlich geschlafen.** Zum ersten Mal seit Wochen eine ganze Nacht. Er weiß, dass es nicht so bleibt.
51	**Die Zeitung schreibt über die letzte Akte.** Falsch, aber nah genug. Orakel „Lässt der Artikel den Einsatz erkennen?“, Offen (3). Bei Ja ist es ein Pressebericht über den Einsatz: 1 Vertrauen (Grundregelwerk, Kapitel X).
52	**Eine Meldung in den Nachrichten,** die nach einer Akte klingt. Kein Auftrag, noch nicht. Der Spieler darf sie zum Anlass der nächsten Akte machen.
53	**Ein Umschlag ohne Absender.** Darin ein Foto des Agenten, aufgenommen während der letzten Akte. Offene Frage: Wer hat es gemacht?
54	**Ein Anruf auf dem privaten Telefon.** Niemand spricht, im Hintergrund läuft ein Radio. Beim zweiten Mal erkennt der Agent den Sender.
55	**Dasselbe Auto, drei Tage lang.** Dann nicht mehr. Wer darin saß, ist eine neue offene Frage.
56	**Die Welt dreht sich weiter.** Eine Wahl, ein Unwetter, ein Pokalspiel. Der Agent sieht es im Fernsehen wie alle anderen.
61	**Eine offene Frage meldet sich.** Ein Name aus einer alten Akte taucht wieder auf. Der Spieler wählt eine offene Frage. Hängt die nächste Akte mit einer Frage zusammen, dann mit dieser.
62	**Ein Hinweis kommt mit der Post.** Ein Hinweis zu einer offenen Frage wie beim Nachforschen, ohne Handlung. Wer ihn geschickt hat, ist eine neue offene Frage.
63	**Der Bericht ist fort.** Der Bericht der letzten Akte ist nicht im Archiv. Offiziell hat der Agent ihn nie abgegeben.
64	**Ein Zeuge aus einer alten Akte stirbt.** Natürliche Ursache, sagt die Zeitung. Eine offene Frage.
65	**Etwas ist mitgekommen.** Ein Schatten in der Wohnung, ein Geruch aus der letzten Akte. Grauen-Probe Unheimlich (1).
66	**Jemand fragt nach dem Agenten.** Im Hort, beim Anker, bei einem Kontakt, mit dem Codenamen oder dem Klarnamen. Beides ist schlecht.

Die Orakelkarte

Die Karte fasst auf einer Seite zusammen, was am Tisch gebraucht wird. Sie darf für den eigenen Tisch kopiert werden.

```
MERKSATZ
Der Agent handelt: Probe. Die Welt antwortet: Orakel.
```

Der Orakelwurf

Drei weiße und drei bunte Würfel. Weiß ab 5, bunt ab 4. Keine Bonus- oder Maluswürfel, keine Fertigkeit, kein Zweiter Atem.

Einschätzung	Schwierigkeit	Ja, und	Ja	Nein	Nein, und schlimmer
Fast sicher	Einfach (1)	13 %	84 %	1 %	3 %
Wahrscheinlich	Machbar (2)	13 %	67 %	10 %	11 %
Offen	Schwer (3)	13 %	37 %	38 %	13 %
Unwahrscheinlich	Sehr schwer (4)	9 %	11 %	67 %	13 %
Kaum denkbar	Unmöglich (5)	3 %	1 %	82 %	13 %

Antwort	Wann	Was folgt
Ja, und	Ja, und alle drei bunten Würfel zeigen einen Erfolg	Es ist so, und besser, mehr, deutlicher
Ja	Die Erfolge erreichen die Schwierigkeit	Es ist so
Nein	Die Erfolge reichen nicht	Es ist nicht so
Nein, und schlimmer	Patzer: misslungen und mehr Einsen als Erfolge	Es ist nicht so, und ein Zwischenfall (W66)
Zwischenfall	Zwei oder drei weiße Sechsen, bei jeder Antwort	Zusätzlich ein Zwischenfall (W66)

Die Szene

Ort und Erwartung festlegen. Orakel „Ist es so, wie ich es erwarte?“, meist Wahrscheinlich (2). Nein: Abwandlung (W6). Nein, und schlimmer: Zwischenfall. Am Ende: kein Hinweis und kein Teilziel, dann Druck +1.

Der Druck

Druck	Was geschieht
+1	Szene ohne Fortschritt, Zwischenfall „Der Gegner rückt vor“, erzwungener Hinweis, jeder Anruf beim Führungsoffizier nach dem ersten
+2	Erzwungener Hinweis nach einem Patzer
3	Eskalation (W6), einmal pro Akte, spätestens nach dem zweiten Hinweis
6	Umstufung: Weiß wird Grau, Grau wird Rot, Druck auf 0. Bei einer Roten Akte: Der Gegenspieler hat sein Ziel erreicht, die Konfrontation beginnt sofort

Hinweise

Probe, meist Machbar (2). Misslingt sie, gibt es den Hinweis trotzdem, mit Druck +1, bei Patzer +2. Nach drei Hinweisen die Erkenntnis: Gegenspieler würfeln, Ursprung wählen, Ort und Frist festlegen.

Der Protokollbogen

Ein Bogen pro Akte, die Felder erklärt Kapitel II. Der Bogen darf für den eigenen Tisch kopiert werden.

Die Akte

Feld	Eintrag	Feld	Eintrag
Operation		Ort	
Agent oder Zelle		Farbe (Umstufung)	
Führungsoffizier		Warum allein	
Auftrag		Anrufe	
Druck	1 · 2 · 3 · 4 · 5 · 6	Eskalation (3)	

Schauplätze

Schauplatz	Erwartung	Was dort war

Hinweise

Nr.	Hinweis in einem Satz	Druck
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Leute

Name	Wer ist das	Haltung	Was will er

Erkenntnis und Nachspiel

Feld	Eintrag	Feld	Eintrag
Wer dahintersteckt		Ursprung	
Wo		Was und bis wann	
Zweiter Atem		LP und Belastung	
EP		Vertrauen	
Offene Frage		Anker gepflegt	

Impressum

O.D.I.N. Occult Dynamics Intelligence Network
Einzelgänger, allein im Einsatz

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 das Orakel und die Solo-Regeln stammen von David Ger. Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger