

O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

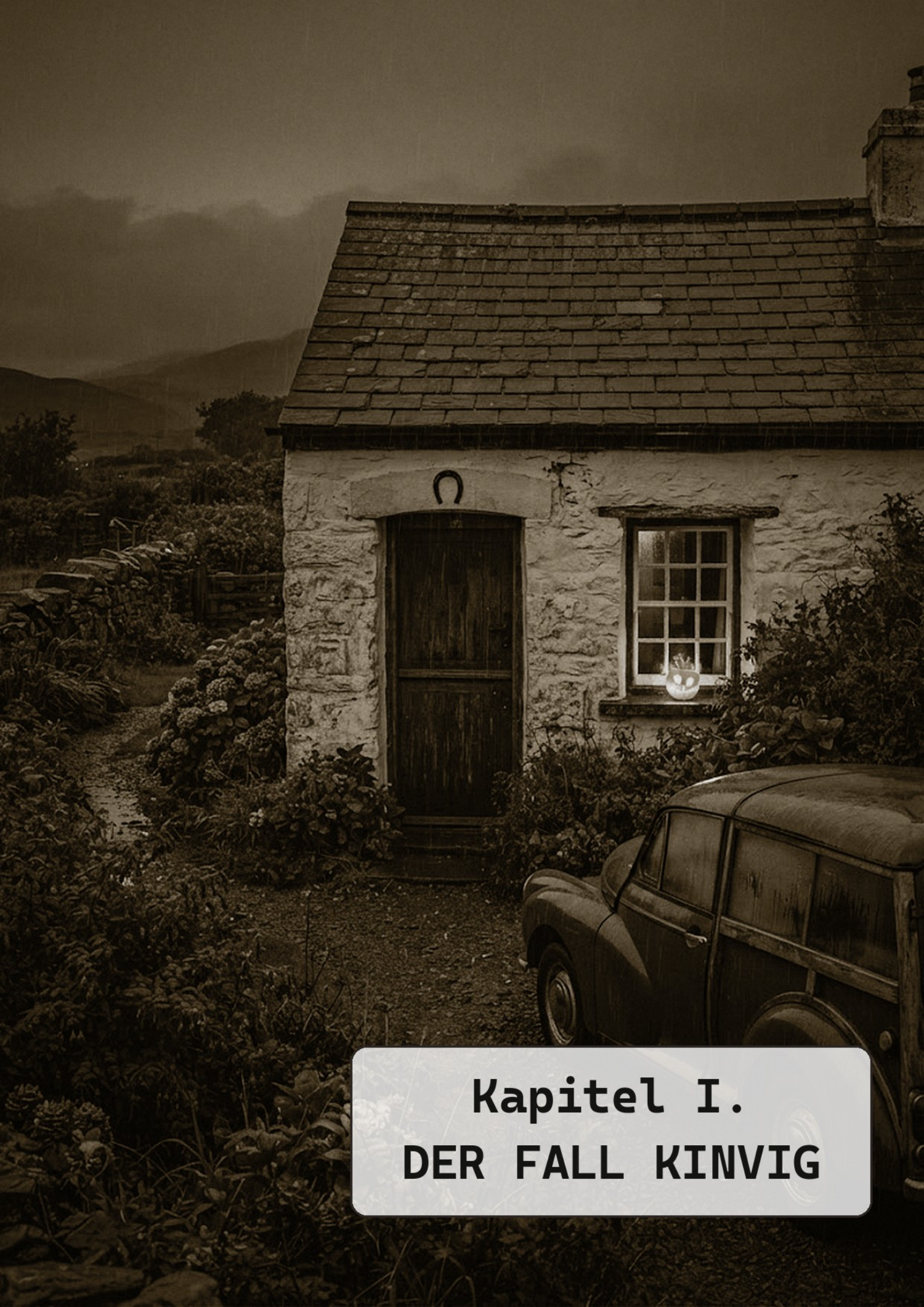
HOP-TU-NAA

EIN EINSATZ FÜR HALLOWEEN

von David Ger

Inhalt

Bevor ihr anfangt	4
Kapitel I: Der Fall Kinvig.....	3
Hop-tu-Naa	4
Worum es geht	4
Was wirklich ist	4
Die Uhr der Nacht	5
Die Familie	5
Briefing.....	6
Die Knoten	6
Kapitel II: Die letzte Nacht.....	10
Die Enden.....	13
Nachspiel	13
Anhang: Werte, Handouts, Agenten	14
Der Wechselbalg	15
Wer an diesem Abend wo ist	15
Die Handouts	16
Die Agenten	16
Raven, Investigator.....	18
Brandt, Soldier	21
Echo, Psion	24
Folio, Thaumaturg	27



Kapitel I.
DER FALL KINVIG

„Die Mutter hat gesagt, es sei ihr Sohn. Der Vater hat gesagt, es sei nicht sein Sohn. Beide hatten recht, und das Kind hat gelacht wie ein alter Mann.“

Spindel, Senior-Agentin, Ermittlungszweig

Bevor ihr anfangt

Auf der Isle of Man heißt Halloween Hop-tu-Naa. Am Abend des 31. Oktober ziehen Kinder mit ausgehöhlten Rüben von Tür zu Tür, singen ein Lied über die Hexe Jinny und bekommen Süßigkeiten. In den Rüben brennen Teelichter. Die Erwachsenen sagen, an diesem Abend sei die Tür zwischen dem alten und dem neuen Jahr offen.

Dieses Heft ist ein Einsatz für eine Sitzung. Vier Kadetten fliegen am Mittag des 31. Oktober 2026 auf die Insel und haben bis Mitternacht Zeit. Es geht um ein Kind, das seit sieben Jahren nicht wächst, um eine Mutter, die es liebt, und um einen Jungen, der hinter einem Wasserfall wartet.

Ihr braucht drei bis vier Spieler und eine Spielleitung. Jede Person braucht acht weiße und acht bunte sechsseitige Würfel, dazu Stifte und Papier. Plant drei bis vier Stunden ein.

Gespielt wird mit den vier Agenten aus dem Schnellstart: Raven, Brandt, Echo und Folio. Ihre Personalakten liegen am Ende dieses Hefts. Wer den Schnellstart schon gespielt hat, spielt mit denselben Agenten weiter. Wer ihn nicht kennt, verpasst nichts.

Die Regeln stehen im Schnellstart, Kapitel II, kostenlos auf odin-rpg.pages.dev. Am Tisch reicht fast immer der Kasten unten.

DIE REGELN IN EINEM KASTEN

Eine Probe: so viele weiße Würfel wie das Attribut, so viele bunte wie die Fertigkeit. Weiß ab 5, bunt ab 4. Alle Erfolge zählen zusammen.

Einfach 1 Erfolg	Machbar 2	Schwer 3
Sehr schwer 4	Unmöglich 5	

Jeder Erfolg über der Schwierigkeit ist Überschuss. Im Kampf wird er zu zusätzlichem Schaden.

Bonuswürfel sind weiß, höchstens drei je Probe. Dunkelheit und Regen kosten 1 bis 2 Würfel.

Grauen-Probe: WK + Geistige Widerstandskraft. Wer scheitert, erleidet so viel Belastung, wie Erfolge gefehlt haben, mindestens 1.

ABKÜRZUNGEN

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

Dazu W6 sechsseitiger Würfel, LP Lebenspunkte, PSI PSI-Punkte und PSI-Macht des Psions, ME Magie-Energie des Thaumaturgen, EP Erfahrungspunkte.

Ab Kapitel I liest nur noch die Spielleitung. Wer einen Agenten spielt, blättert zum Anhang und sucht sich seine Akte.

NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG

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

Hop-tu-Naa

Eine Rote Akte für drei bis vier Kadetten, ein Abend. Ursprung: das Alte. Der Gegner ist ein Kind, und jeder Schlag, der es trifft, trifft ein zweites. Der Einsatz zeigt, was O.D.I.N. im Kern ist: Die Zelle kommt mit Waffen und gewinnt nur, wenn sie sie nicht benutzt.

Worum es geht

In Glen Maye, einem Dorf an der Westküste der Isle of Man, wohnen Voirrey und Illiam Kinvig mit ihrem Sohn Finlo. Finlo ist am 3. August 2019 geboren, er ist also sieben. Er sieht aus wie ein Kind von zwei Jahren, isst für drei, lacht im Dunkeln wie ein alter Mann und flucht, wenn er sich allein glaubt, auf Manx, einer Sprache, deren letzter Muttersprachler 1974 gestorben ist.

Finlo ist nicht Finlo. Am Abend des 31. Oktober 2019 hat Voirrey den Kinderwagen durch den Glen geschoben, und auf dem Rückweg lag ein anderes Kind darin. Das Kleine Volk hat getauscht. Heute ist der siebte Hop-tu-Naa seit dem Tausch, und um Mitternacht schließt sich das Band. Danach bleibt jedes Kind, wo es ist, für immer.

Was wirklich ist

Das Kleine Volk lebt unter den Hügeln und in den Glens der Insel. Die Manx nennen es nicht gern beim Namen und sagen „Sie selbst“. Manchmal braucht eines seiner Kinder Menschenmilch, Menschenbrot und einen

Menschenamen. Dann tauschen sie, meist in der Nacht von Hop-tu-Naa.

Der Tausch ist ein Band. Was dem einen Kind geschieht, geschieht dem anderen, Wunde für Wunde, Hunger für Hunger. Der echte Finlo wächst unter dem Hügel auf, wohlgenährt und fremd. Der Wechselbalg wächst bei den Menschen, langsam. Am siebten Hop-tu-Naa schließt sich das Band. Dann wird der Wechselbalg ein Mensch, wächst und vergisst sein Alter.

Im August hat Illiams Mutter Ann die Hand des Kindes auf die Herdplatte gedrückt, um „die Seinen zu rufen“. Das Kind unter dem Hügel hat seitdem dieselbe Narbe. Ein Wanderer hat einen barfüßigen Jungen mit einer Brandnarbe auf der Hand am Wasserfall gesehen. Er verschwand hinter dem Wasser.

Es gibt genau einen Weg zurück. Den Wechselbalg überlistet, wer in seinem Beisein Wasser in Eierschalen kocht. Vor Staunen nennt er seinen Namen. Mit diesem Namen kann ihn die Mutter vor Mitternacht an die Stelle des Tauschs tragen, ihn unversehrt ins Gras legen, ihn beim Namen rufen und sich umdrehen. Dann liegt dort ihr eigenes Kind. Es ist sieben, spricht nur Manx und isst wochenlang nichts Gekochtes.

Der Haken ist die Mutter. Voirrey liebt das Kind, das sie seit sieben Jahren füttert. Der Wechselbalg hat einer Agentin im September auf Manx gesagt, dass er bleiben will. Voirrey will ihn behalten. Illiam will seinen Sohn. Und der Junge hinter dem Wasserfall kennt seine Mutter nicht.

Die Uhr der Nacht

Was geschieht, wenn die Zelle nicht eingreift. Die Sonne geht kurz vor fünf unter, Hop-tu-Naa beginnt mit der Dunkelheit.

Uhrzeit	Was geschieht
14.20	Landung in Ronaldsway. Bis Glen Maye ist es eine halbe Stunde mit dem Wagen.
16.50	Sonnenuntergang. Im Haus der Kinvigs wird Finlo unruhig und will ans Fenster.
18.00	Die ersten Kinder mit Rübenlaternen ziehen durchs Dorf. Bei den Kinvigs klingelt es zwölfmal bis acht.
18.30	Illiam kommt von der Samstagsschicht in der Räucherei in Peel nach Hause und setzt sich in die Küche, mit dem Rücken zum Kinderzimmer.
21.00	Ann Kinvig schließt mit ihrem Schlüssel die Haustür auf. Sie hat eine Eisenzange dabei und will ans Feuer.

Uhrzeit	Was geschieht
22.30	Regen setzt ein, Westwind. Die Forstverwaltung hat den Glen seit dem Morgen gesperrt, wegen Steinschlag.
23.00	Am Fuß des Wasserfalls steht ein barfüßiger Junge und schaut den Weg hinauf zum Dorf.
24.00	Das Band schließt sich.

Die Familie

Voirrey Kinvig, 34, Kinderkrankenschwester in Noble's Hospital bei Douglas. Sie hat heute frei, zum ersten Mal seit Wochen an Hop-tu-Naa. Sie weiß, was im Kinderbett liegt. Sie hat es seit sieben Jahren gefüttert, gewickelt und gegen Ann verteidigt, und sie liebt es. Den Satz „Er ist nicht dein Sohn“ hat sie zu oft gehört, um ihn noch zu hören.

Illiam Kinvig, 38, arbeitet in einer Räucherei am Hafen von Peel. Er nimmt das Kind seit einem Jahr nicht mehr auf den Arm. Er schläft im Wohnzimmer. Er will seinen Sohn zurück und hat keine Ahnung, wie. Er ist der Erste, der der Zelle glaubt, und der Letzte, der ihr eine Hilfe ist: Er darf das Kind nicht tragen, das kann nur die Mutter.

Ann Kinvig, 68, Illiams Mutter, wohnt in Peel. Ihr Großvater Juan Karran war der Wechselbalg von Cregneash, 1894. Seine Mutter hat ihn nie über das Feuer gehalten, er wurde 81 und hat nie Eisen angefasst. Ann glaubt, dass das Kleine Volk deshalb zu ihrer Familie zurückkommt. Sie hat eine Eisenzange gekauft und den Schlüssel zum Haus ihres Sohnes. Sie ist keine böse Frau. Sie hat Angst, und sie hat die falsche Geschichte gelernt.

Finlo, der Wechselbalg. Klein, blass, mit Händen, die zu alt aussehen. Er spielt das Kind, solange man ihn liebt. Allein redet er mit tiefer, rauher Stimme auf Manx. Auf seiner rechten Hand ist eine frische Narbe vom August. Seine Werte stehen im Anhang.

Der Junge unter dem Hügel, sieben Jahre, barfuß, mit derselben Narbe auf derselben Hand. Er ist der echte Finlo. Er spricht nur Manx, er hat seine Mutter nie gesehen, und er hat keinen Grund, zu den Menschen zu wollen.



Briefing

Die Zelle ist seit Montag zu einem Lehrgang in Hort-1, London. Am Morgen des 31. Oktober holt man sie aus dem Unterricht. Magister Eleanor Birch empfängt sie in ihrem Arbeitszimmer, zwischen Kreidetafeln und einem Teller mit Haferkekse, die niemand anrührt.

„Eine Rote Akte auf der Isle of Man. Die zuständige Agentin liegt mit einem gebrochenen Bein in Noble’s Hospital, und alle anderen, die ich schicken könnte, sind weiter weg als Sie. Ein Kind wird heute Nacht entweder zurückgetauscht oder nie. Das Flugzeug geht um eins. Lesen Sie die Akte im Flugzeug, und lesen Sie sie bis zum Ende.“

Magister Eleanor Birch, Hort-1

Was die Akte enthält: die Karteikarte REG-A-0503 „Der Wechselbalg“, die Adresse der Kinvigs in Glen Maye, ein Foto des Kindes und seine Wachstumskurve von Manx Care (Handout 3), Spindels Bericht vom September mit einem Satz auf Manx und der Übersetzung, die Adresse von Ann Kinvig in Peel. Spesen: 2.000 €. Anfordern: Häufiges ohne Wartezeit. Waffen fliegen im Frachtraum mit, in einem Koffer von Gresham & Cole.

Einen Satz sagt Birch noch, an der Tür: „Lesen Sie den Absatz über 1972 zweimal.“ Wer danach in der Akte gezielt nach 1972 sucht, bekommt auf die Probe in Knoten 1 einen Bonuswürfel. Den Absatz selbst liest er trotzdem erst ab vier Erfolgen.

Spindels Bericht, der Satz auf Manx

Die Spielleitung gibt Handout 1 aus, sobald die Zelle die Akte aufschlägt. Spindel hat das Kind im September allein im Kinderzimmer gehört und die Worte mitgeschrieben. Hort-1 hat sie übersetzt: „Ich bleibe. Hier ist Milch. Unter dem Hügel ist nur Tau.“

Die Knoten

Die Ermittlung hat sechs Knoten. Die Zelle kann sie in beliebiger Reihenfolge besuchen, aber nicht alle: Wer um 14.20 Uhr landet, hat bis 21.00 Uhr Zeit für drei oder vier. Glen Maye, Peel und St John’s liegen je zehn Minuten auseinander, Noble’s Hospital bei Douglas eine halbe Stunde. Die Spielleitung lässt die Uhr sichtbar laufen.

Drei Dinge muss die Zelle bis Mitternacht wissen, und für jedes gibt es mindestens drei Hinweise:

- **Gewalt trifft beide Kinder.** Was dem Wechselbalg geschieht, geschieht dem Jungen unter dem Hügel.
- **Der Name kommt aus den Eierschalen.** Wasser in Eierschalen kochen, in seinem Beisein.
- **Nur die Mutter kann ihn zurücktragen.** An die Stelle des Tauschs, vor Mitternacht.

Knoten 1: Die Akte

Die Karteikarte REG-A-0503 liegt in der Mappe, und Hort-1 ist telefonisch erreichbar. Wer die Karteikarte liest, würfelt IN + Okkultismus, und die Spielleitung liest bis zur erreichten Zeile vor. Ein Antiquarian erhält +1 Würfel, ebenso wer Manx spricht. Keiner der vier Agenten tut das, Breesha Quayle schon (Knoten 4). Eine Anfrage per Telefon aus dem Einsatz erhält –1 Würfel.

Erfolge	Was die Akte sagt
0	Wechselbälge gibt es nicht. Kranke Kinder und Frauen, abergläubische Familien, siehe Tipperary 1895. Die Zelle schützt das Kind vor der Familie, nicht umgekehrt.
1	Feenvolk der Isle of Man. Das Kleine Volk, auf Manx mooinjer veggey, nimmt einen Säugling und legt eines der Seinen in die Wiege. Merkmale: wächst kaum, isst für drei, spricht allein mit alter Stimme. Eisenzange über der Wiege verhindert den Tausch. Nach sieben Jahren ist er nicht mehr umkehrbar.
2 bis 3	Protokoll Herdprobe, Stand 1958: Den Wechselbalg mit Eisen und Feuer bedrohen, nie ernsthaft verletzen, bis seine Leute ihn holen. Vorher enttarnen: Wasser in Eierschalen kochen, er verrät sich vor Staunen. Fall Port St Mary 1957: Am Morgen lag das eigene Kind in der Wiege. Brandblasen an beiden Händen, dem Übergang zugeschrieben. Im Kampf wirkt Eisen doppelt.
4 und mehr	Fall bei Peel, 1972: Ein Wechselbalg greift einen Agenten an und wird mit einer Eisenstange erschlagen. Am Morgen liegt in der Wiege ein Stück Erlenholz, am Fuß des Wasserfalls von Glen Maye das eigene Kind der Familie, tot. Bericht des Leichenbeschauers: Schädelbruch, Form einer Stange. Stempel darunter: „Ungeklärt. Nicht weiterverfolgen.“

Die Akte ist teils falsch, und das ist ihr gefährlichster Teil. Sie empfiehlt die Herdprobe. Wer genau liest, findet den Widerspruch selbst: 1957 hatte das zurückgegebene Kind die Brandblasen, nicht der Wechselbalg.

- **Hinweis:** Port St Mary 1957, Brandblasen am eigenen Kind. (Gewalt trifft beide Kinder)
- **Hinweis:** Peel 1972, zwei tote Kinder aus einem Schlag, und das eine lag am Wasserfall von Glen Maye. (Gewalt trifft beide Kinder, und die Stelle)
- **Hinweis:** Die Eierschalen stehen in der Akte, als Mittel zur Enttarnung. (Der Name)

Knoten 2: Das Haus in Glen Maye

Ein weiß gekalktes Haus oberhalb der Straße, die zum Glen hinunterführt. Im Vorgarten Fuchsien, über der Tür ein Hufeisen, verbogen. In der Einfahrt ein Kombi, auf dessen Rückbank ein alter Collie schläft. Der Hund heißt Moddey und betritt das Haus seit drei Jahren nicht mehr.

Draußen riecht es nach Torfrauch, obwohl die Kinvigs mit Öl heizen. In der Küche steht ein alter Herd mit Eisenplatte. Im Kühlschrank stehen fünf Liter Milch, und eine Flasche ist sauer, obwohl sie von gestern ist. Am

Kinderbett steht ein Babyfon mit grünem Licht, daneben eine Schale mit Salz, grau.

Voirrey öffnet. Sie ist freundlich, müde und auf der Hut. Sie hat Leute wie die Zelle erwartet, seit im September eine Frau aus London da war, die zu viele Fragen gestellt hat. Finlo sitzt auf ihrer Hüfte und schaut die Zelle mit Augen an, die zu ruhig sind.

- **Hinweis:** Auf Finlos rechter Hand eine frische, glänzende Narbe, halb verheilt. Voirrey sagt: „Ein Unfall am Herd.“ Mit Gedankenflüstern hört Echo in ihr das Wort „Ann“, und wie wütend sie ist. (Ann, Knoten 3)
- **Hinweis:** Eisen rostet dort, wo das Kind es angefasst hat: Türklinke, Schürhaken, ein Hufeisen. Eine Probe auf WE + Okkultismus gegen Machbar (2) sagt: Das Alte, und es hat Angst vor Eisen. Für Raven ist sie durch Okkulte Erkennung eine Stufe leichter. (Eisen wirkt)
- **Hinweis:** Wer Finlos Gedanken liest, Gedankenlesen wie auf Echos Akte, hört zwei Dinge gleichzeitig: Milch, warm, Mutter. Und darunter, ganz leise, wie aus einem anderen Zimmer: Schmerz in der rechten Hand, Kälte, Tau. Die Karteikarte nennt keinen Wert für seinen Willen, dieser Einsatz setzt 3 + 3 an, wie bei einem Profi nach den Faustregeln des Grundregelwerks. Wie bei Gedankenlesen üblich würfelt er mit –2 Würfeln. Echos Grauen-Probe: Unheimlich (1). (Gewalt trifft beide Kinder)

Voirrey sagt der Zelle nicht, dass sie weiß, was das Kind ist. Wer sie darauf anspricht, Menschenkenntnis gegen Machbar (2), sieht, dass sie es weiß. Dann sagt sie einen Satz und keinen mehr: „Er ist das Einzige, was ich habe, das mich nie angelogen hat.“

Knoten 3: Ann Kinvig in Peel

Ein Reihenhause aus rotem Sandstein in einer Gasse hinter dem Hafen, 300 Meter von der Räumerei, in der Illiam arbeitet. Ann trägt eine Strickweste und bietet Tee an. Auf dem Küchentisch liegt eine neue Eisenzange aus dem Baumarkt in Douglas, das Preisschild noch dran.

Ann erzählt bereitwillig. Von ihrem Großvater Juan Karran, dem Wechselbalg von Cregneash, der nie Eisen anfasste. Von ihrer Großmutter, die ihr als Kind beigebracht hat, wie man einen Wechselbalg entlarvt. Und davon, dass sie heute Abend um neun zu ihrem Sohn geht, „um es zu Ende zu bringen“.

- **Hinweis:** Ann kennt die Eierschalen aus den Geschichten ihrer Großmutter: „Kochst du Wasser in

Eierschalen, wundert er sich und sagt dir, wer er ist.“ (Der Name)

- **Hinweis:** Sie kennt auch den Rest der Geschichte, falsch: „Dann hältst du ihn übers Feuer, bis die Seinen kommen.“ Wer nachfragt, woher sie das weiß, hört: aus derselben Geschichte, in der die Mutter ihn am Ende trägt. „Aber die Mutter ist ja nicht bei Trost.“ (Die Mutter trägt)
- **Hinweis:** Im August war Ann im Haus ihres Sohnes, allein mit dem Kind. Sie hat seine Hand auf die Herdplatte gelegt. Sie erzählt es ohne Reue. Zwei Wochen später hat ein Wanderer am Wasserfall einen Jungen mit verbrannter Hand gesehen, und Ann weiß es, weil ihre Nachbarin es in der Zeitung gelesen hat. Sie hält es für einen Beweis, dass die Herdprobe wirkt. Die Nachbarin hat ihr den Ausschnitt gebracht, er ist Handout 2. (Gewalt trifft beide Kinder)

Ann lässt sich von heute Abend nicht abbringen, außer durch die Wahrheit über 1972, CH + Überzeugen gegen Schwer (3) wie in Kapitel II. Echos Emotionale Manipulation (Mutlosigkeit) wirkt nur zwei Runden, macht das Gespräch aber leichter: In diesen zwei Runden reicht Machbar (2). Wer ihr die Zange wegnimmt, hat ein Problem weniger und eine Großmutter mehr, die um neun trotzdem vor der Tür steht, mit dem Schürhaken aus ihrem eigenen Kamin.

Knoten 4: Die Manx-Grundschule in St John's

Ein niedriges Schulhaus neben dem Tynwald Hill, an dem jedes Jahr im Juli das Parlament der Insel unter freiem Himmel tagt. Hop-tu-Naa fällt dieses Jahr auf einen Samstag, und die Schule hat trotzdem auf: Bis fünf höhlen Kinder und Eltern im Werkraum Rüben aus. Es riecht nach Rübe und nassem Wollpullover.

Die Lehrerin heißt Breesha Quayle, 41. Sie hat Finlo im Frühjahr eine Woche lang probenhalber unterrichtet, weil Voirrey ihn in einer Schule sehen wollte. Sie hat ihn in der Pause allein in der Garderobe belauscht. Er fluchte auf Manx wie ein Fischer um 1900, mit Wörtern, die in keinem Lehrbuch stehen.

- **Hinweis:** Breesha kennt das Lied, das die Kinder heute singen, und das alte Wiegenlied dahinter. Darin kocht eine Mutter Wasser in Eierschalen, und der Fremde in der Wiege setzt sich auf und sagt: „Ich habe die Eichel gesehen, bevor sie eine Eiche war, aber Wasser in Eierschalen hab ich nie gesehen.“ Danach nennt er seinen Namen. (Der Name)

- **Hinweis:** In der letzten Strophe trägt die Mutter das Kind in den Glen, legt es ins Gras, ruft seinen Namen und dreht sich um. „Nicht der Vater, nicht die Großmutter. In allen Fassungen die Mutter.“ Wer sie bittet, bekommt die letzten Strophen in ihrer Übersetzung auf einem Zettel: Handout 4. (Die Mutter trägt)
- **Hinweis:** Breesha spricht Manx. Wenn die Zelle sie fragt, kommt sie mit. Sie ist die Einzige auf der Insel, die an diesem Abend mit dem Jungen hinter dem Wasserfall reden kann. (Hilfe für das Ende)

Knoten 5: Spindel in Noble's Hospital

Die Senior-Agentin, die den Fall im September übernommen hat, liegt auf der Unfallstation, das rechte Bein im Gips. Sie ist am Donnerstag im Glen auf einer nassen Steinstufe ausgerutscht, „wie eine Touristin“. Sie ist schlecht gelaunt und froh über Besuch.

Spindel hat das Kind gehört. Sie hat seinen Satz mitgeschrieben, sie hat Voirrey gesehen und sie hat sich entschieden, Ann nicht zu melden, was sie bereut. Und sie weiß etwas, das nicht in der Akte steht, weil sie es erst hier erfahren hat: Voirrey arbeitet auf der Kinderstation zwei Stockwerke höher.

- **Hinweis:** Spindel hat im September auf dem Weg im Glen eine Stelle gefunden, an der das Farnkraut im Kreis wächst, oberhalb des Wasserfalls neben einer Bank. „Dort hat Voirrey vor sieben Jahren den Wagen geschoben. Fragen Sie sie, wo sie stehen geblieben ist.“ (Die Stelle)
- **Hinweis:** Auf der Station erzählt eine Kollegin von Voirrey, dass Voirrey im August mit einer Brandsalbe nach Hause gefahren ist, für ein Kind, und am Tag danach mit einer zweiten, „für alle Fälle“. (Voirrey ahnt, dass es zwei Kinder gibt)
- **Hinweis:** Spindel rät: „Ich habe im September im Manx Museum das Notizbuch eines Liedersammlers von 1894 gelesen. Am Ende trägt immer die Mutter, nie ein anderer. Sie werden sie nicht überreden. Zeigen Sie ihr den Jungen.“ (Die Mutter trägt, der Weg zu Voirrey)

Knoten 6: Der Glen

Ein bewaldetes Tal, das von der Straße steil zum Meer abfällt. Ein Pfad mit Holzgeländer, Steinstufen, Farn bis an den Weg, Buchen und Ahorn. In der Mitte stürzt ein Bach über eine Felskante in ein dunkles Becken. Am Eingang hängt Absperrband der Forstverwaltung:

„Steinschlag. Betreten verboten.“ Es hängt jedes Jahr am 31. Oktober.

- **Hinweis:** Oberhalb des Wasserfalls, neben einer Bank mit einer Messingplakette für einen Toten von 1988, wächst das Farnkraut im Kreis. In der Mitte ist das Gras kurz, als hätte jemand dort gelegen. (Die Stelle des Tauschs)
- **Hinweis:** Im Schlamm am Becken kleine Fußspuren, barfuß, die zur Felswand führen und dort aufhören. WE + Wahrnehmung gegen Machbar (2), Raven mit

+2 Würfeln durch Geistersichtung: Die Spuren sind von heute. (Der Junge ist nah)

- **Hinweis:** Am Fuß des Wasserfalls ein Gedenkstein, verwittert, ohne Namen, nur eine Jahreszahl: 1972. (Gewalt trifft beide Kinder)

Wer nach Einbruch der Dunkelheit im Glen ist, hört unter dem Rauschen des Wassers eine Kinderstimme, die auf Manx zählt. Grauen-Probe: Unheimlich (1).



Kapitel II.
DIE LETZTE NACHT

Die letzte Nacht

Irgendwann am Abend ist die Zelle im Haus der Kinvigs und bleibt dort. Von da an ist der Einsatz keine Ermittlung mehr, sondern eine Uhr. Die Spielleitung spielt die Szenen in der Reihenfolge, in der sie fällig werden, und überspringt, was die Zelle verhindert hat.



Die Rübenlaternen

Ab sechs klingelt es. Kinder in Gummistiefeln und Regenjacken stehen vor der Tür, jedes mit einer ausgehöhlten Rübe an einer Schnur, und singen. Voirrey hat eine Schüssel mit Süßigkeiten bereitgestellt. Finlo will ans Fenster. Er drückt die Hände ans Glas und schaut nicht auf die Kinder, sondern in die Dunkelheit hinter ihnen, Richtung Glen.

Wer ihn dabei beobachtet, sieht, dass seine Augen im Licht der Rüben grüngolden zurückleuchten, wie die eines Fuchses. Grauen-Probe: Unheimlich (1).

Die Szene ist eine Gelegenheit. Solange Kinder vor der Tür stehen, ist Voirrey abgelenkt und weich. Wer jetzt mit ihr redet, über ihren Sohn, nicht über das Kind auf ihrer Hüfte, erfährt, dass sie im August zwei Brandsalben gekauft hat. Und warum.

Ann kommt

Um neun schließt Ann Kinvig die Haustür auf, wenn die Zelle sie nicht in Peel aufgehalten hat. Sie geht ohne Gruß in die Küche, öffnet die Klappe des Herdes und legt die Eisenzange in die Glut. Dann dreht sie sich um und sagt: „Gib ihn mir, Voirrey.“

Was dann geschieht, hängt an der Zelle.

- **Ann wird aufgehalten.** Eine alte Frau festzuhalten ist ST + Handgemenge gegen Machbar (2). Sie wehrt sich nicht mit Gewalt, sie weint. Wer ihr die Wahrheit über 1972 erzählt und den Gedenkstein am Wasserfall beschreibt, CH + Überzeugen gegen Schwer (3), bringt sie dazu, sich hinzusetzen. Danach ist sie eine Hilfe: Sie weiß, wie man Wasser in Eierschalen kocht, und sie hat Eier mitgebracht.
- **Ann kommt an das Kind.** Dann greift der Wechselbalg an, Biss und Nägel, gegen Ann oder gegen den, der ihn festhält. Voirrey schreit. Illiam steht in der Tür und tut nichts. Jeder Schaden, den das Kind nimmt, trifft auch den Jungen unter dem Hügel, und die Zange aus dem Feuer richtet als Eisen doppelten Schaden an.

Ob Stahl als Eisen zählt, entscheidet die Spielleitung, bevor jemand zieht. Die Akte von 1972 spricht von einer Eisenstange. Brandts Messer ist aus Aschesilber, und Silber wirkt gegen das Alte wie Eisen: doppelter Schaden, an beiden Kindern. Folios Ritualmesser und Ravens Pistole sind Waffen, deren Wirkung hier niemand ausprobieren will.

DER SPIEGEL

Der Junge unter dem Hügel hat 5 LP. Die Spielleitung führt sie verdeckt auf einem Zettel.

Jeder Schaden am Wechselbalg trifft den Jungen in gleicher Höhe. Eisen richtet doppelten Schaden an, an beiden.

Fällt der Junge auf 0, stirbt er. Dann stirbt auch der Wechselbalg, und in Voirreys Armen liegt ein Stück Erlenholz.

Wer am Wasserfall ist, wenn das Kind getroffen wird, hört hinter dem Wasser einen Jungen schreien.

Das Dach

Wird der Wechselbalg mit Eisen oder Feuer bedroht oder will ihn jemand Voirrey wegnehmen, kämpft er, solange ihn jemand festhält, und flieht, sobald er frei ist. Er ist durch die Küche, bevor jemand reagiert, und durch den Kamin hinauf. Kurz darauf hört die Zelle ihn über sich auf den Schieferplatten laufen.

Das Dach ist steil und nass, ab halb elf regnet es. Der Wechselbalg sitzt auf dem First neben dem Schornstein,

die Knie an die Brust gezogen, und lacht wie ein alter Mann.

- **Hinaufkommen:** über die Regentonne und das Vordach, GE + Athletik gegen Machbar (2), bei Regen mit -1 Würfel. Wer scheitert, rutscht ab und hängt in der Regenrinne, bis jemand hilft.
- **Festhalten, ohne ihm zu schaden:** ST + Handgemenge gegen Schwer (3). Brandt hat die Kraft dazu, aber kein Handgemenge. Helfen andere, gelten die Regeln für Zusammenarbeit aus dem Schnellstart.
- **Herunterlocken:** Echos Emotionale Manipulation, Vertrauen, holt ihn vom First. Er klettert in Voirreys Arme und nirgendwohin sonst. Folios Unsichtbare Hand bringt ihm aus fünf Metern die Milchflasche hinauf, und manchmal reicht das.
- **Was schiefgehen kann:** Wer mit Eisen oder einer Waffe hinaufsteigt, wird gebissen. Wer zuschlägt, trifft zwei Kinder.

Wer ihn auf dem First sitzen sieht, im Regen, mit Augen, die im Taschenlampenlicht grün aufleuchten, würfelt eine Grauen-Probe gegen Unheimlich (1), wenn er das Leuchten nicht schon bei den Rübenlaternen gesehen hat. Wer das Dach heil herunterkommt, mit dem Kind, ohne dass jemand geblutet hat, hat das Schwierigste hinter sich und weiß es noch nicht.

Die Eierschalen

Der Name ist der Schlüssel, und es gibt ihn nur auf eine Art. Jemand muss in Gegenwart des Wechselbalgs Wasser in Eierschalen kochen: zwei, drei Schalenhälften, mit Wasser gefüllt, auf der Eisenplatte des Herdes oder auf einem Gaskocher. Ann, Breesha oder die Akte haben der Zelle gesagt, wie.

Wer kocht, würfelt IN + Okkultismus gegen Machbar (2). Gelingt die Probe, setzt sich das Kind in Voirreys Armen auf. Es schaut die Schalen an, und zum ersten Mal an diesem Abend sieht es überrascht aus. Dann sagt es auf Manx, mit tiefer, rauer Stimme, einen Satz. Breesha übersetzt, wenn sie da ist:

„Ich habe die Eichel gesehen, bevor sie eine Eiche war. Ich habe das Ei gesehen, bevor es eine Henne war. Wasser in Eierschalen habe ich nie gesehen. Ich bin Fer Beg, und ich bin älter als eure Insel.“

Der Wechselbalg

Fer Beg heißt auf Manx „kleiner Mann“. Eine Runde lang ist er wehrlos, und für diese eine Runde zeigt er sein eigenes Gesicht: faltig, zahnlos, mit Augen, die älter sind

als die Insel. Grauen-Probe für alle im Raum: Verstörend (2). Voirrey schaut ihn an und lässt ihn nicht los.

Misslingt die Probe, merkt er, was die Zelle vorhat. Er beißt den, der ihm am nächsten ist, und will aufs Dach. Ein zweiter Versuch braucht neue Eier.

Voirrey

Mit dem Namen in der Hand bleibt nur noch die Mutter. Sie muss ihn tragen, ablegen, rufen und sich umdrehen. Niemand kann es für sie tun.

Voirrey will nicht. Sie hat sieben Jahre lang ein Kind gefüttert, das sie anlacht, und sie soll es heute Nacht im Regen ins Gras legen, für einen Jungen, den sie nie gesehen hat. Wer sie überzeugen will, würfelt CH + Überzeugen. Die Schwierigkeit hängt daran, was die Zelle ihr zeigen kann:

Was Voirrey gesehen oder gehört hat	Schwierigkeit
Nur Worte der Zelle	Sehr schwer (4)
Illiam bittet sie, oder Spindels Satz: „Zeigen Sie ihr den Jungen.“	Schwer (3)
Sie hat den Jungen am Wasserfall gesehen, mit ihrer Narbe auf seiner Hand	Machbar (2)

Echos Emotionale Manipulation hilft hier nicht. Vertrauen bringt Voirrey zum Reden, nicht zum Tragen. Wer es trotzdem versucht und Voirrey es merkt, Menschenkenntnis gegen Machbar (2) für sie, verliert sie für den Rest der Nacht.

Am meisten erreicht, wer ihr nichts verspricht. Das Kind auf ihrem Arm ist kein Mensch, aber es hat sie sieben Jahre lang geliebt, auf seine Art. Es gibt keinen Weg, beide zu behalten.

Der Gang in den Glen

Gegen halb zwölf, im Regen, mit Taschenlampen. Das Absperrband am Eingang ist zerrissen. Der Pfad ist nass, die Steinstufen sind glatt, und wer stürzt, verliert Zeit, nicht Lebenspunkte. Voirrey trägt das Kind in eine Decke gewickelt und geht vorn.

Unterwegs wird es still. Das Rauschen des Wassers wird leiser, obwohl der Weg näher an den Wasserfall führt. Im Farn am Rand des Lichtkegels stehen kleine Gestalten, so groß wie Kinder, und rühren sich nicht. Wer die Lampe auf sie richtet, sieht nur Farn. Grauen-Probe: Verstörend (2). Ravens Schutzritual vor dem Abstieg gibt der ganzen Zelle +2 Würfel auf diese Probe.

An der Bank oberhalb des Wasserfalls, wo das Farnkraut im Kreis wächst, bleibt Voirrey stehen. Sie legt das Kind ins Gras, ohne Eisen, ohne Hast. Sie sagt seinen Namen. Sie dreht sich um.

Hat die Zelle den Wechselbalg vorher verletzt, verhindert das den Rücktausch nicht. „Unversehrt ablegen“ heißt: hinlegen, nicht werfen, und kein Eisen am Kind. Was ihm an diesem Abend geschehen ist, bringt die Mutter trotzdem mit zurück, Wunde für Wunde. Sie sieht es an ihrem eigenen Kind, sobald es im Gras liegt.

Niemand aus der Zelle muss etwas würfeln. Wer hinsieht, sieht nichts. Wer wegsieht, hört ein Kind im Gras husten.

Die Enden

Um Mitternacht schließt sich das Band, und eines dieser Enden ist eingetreten.

- **Zurückgetauscht.** Im Gras liegt ein Junge von sieben Jahren, barfuß, mit einer Narbe auf der rechten Hand, und schaut Voirrey an, als hätte er sie nie gesehen. Er sagt etwas auf Manx. Breesha antwortet ihm. Er nimmt nicht Voirreys Hand, aber er geht neben ihr den Pfad hinauf. Am Morgen kommt Moddey zum ersten Mal seit drei Jahren ins Haus.
- **Behalten.** Voirrey trägt nicht. Um Mitternacht hat das Kind in ihren Armen zum ersten Mal in seinem Leben Fieber, 38,2 °C. Am Morgen ist es fort, und Finlo ist ein kleiner, schmaler Junge, der Toast mag und sich an nichts erinnert. Unter dem Hügel wächst ein Siebenjähriger auf, der seine Mutter nicht kennt, für immer. Illiam schläft weiter im Wohnzimmer.
- **Gewalt.** Ist der Junge unter dem Hügel auf 0 LP gefallen, liegt in Voirreys Armen ein Stück Erlenholz. Am Fuß des Wasserfalls, neben dem Stein von 1972,

findet die Forstverwaltung am Morgen einen toten Jungen von sieben Jahren. Der Coroner schreibt „Sturz am Wasserfall“. In der Akte steht ein zweiter Stempel.

- **Zu spät.** Die Zelle hat keinen Namen oder Voirrey nicht rechtzeitig im Glen. Das Ende ist dasselbe wie „Behalten“, nur hat Voirrey nichts entschieden. Das ist für sie leichter und für die Zelle schwerer.

Nachspiel

- **Der Junge.** Er heißt Finlo, auch wenn er auf den Namen nicht hört. Breesha nimmt ihn im Januar in ihre Klasse, dort wird auf Manx unterrichtet. Manx Care führt ihn als Pflegekind aus Irland. Den Pass besorgt die Druckerei.
- **Ann** gibt den Schlüssel zurück, wenn die Zelle sie an diesem Abend erreicht hat. Sonst nicht.
- **Der Schleier:** Keine Presse, keine Polizei, wenn niemand gestorben ist. Vertrauen +1.
- **EP:** Grundwert 5 (Rote Akte), +1, wenn der Rücktausch gelungen ist, höchstens +1 Bonus (etwa, wenn keines der beiden Kinder an diesem Abend verletzt wurde), +1, wenn die Zelle den offenen Faden der drei anderen Glens aufnimmt.
- **Was bleibt:** Die Eierschalen, wenn jemand sie mitnimmt. Sie werden nicht kalt. Ein Artefakt mit Gefahr eines Totenkopfs, nach Wunsch der Spielleitung.

Der offene Faden: Am Morgen ruft Spindel aus dem Krankenhaus an. Sie hat die Liste der Forstverwaltung angefordert. In dieser Nacht waren vier Glens wegen Steinschlag gesperrt, nicht einer. In Glen Maye war die Zelle. Was in den drei anderen geschehen ist, weiß niemand, und der nächste siebte Hop-tu-Naa für diese Kinder ist 2033.

A sepia-toned photograph of a forest path. On the left, a rustic wooden fence runs along the path. In the background, a waterfall is visible. On the right, a wooden bench sits on the path. The foreground is filled with dense ferns. The overall mood is quiet and natural.

ANHANG
WERTE, HANDOUTS, AGENTEN

Der Wechselbalg

Die Karteikarte und die Werte stammen aus der Registratur. Sie stehen hier noch einmal, damit am Tisch nicht geblättert werden muss. Wo die Registratur und dieses Heft sich unterscheiden würden, gilt die Registratur.

REGISTRATUR

REG-A-0503

Ursprung und Familie	Das Alte, Feenvolk
Erscheinungsform	Wesen. Ein Kind, das keines ist
Rolle	Profi, Kreatur
Grauen	Unheimlich (1). Verstörend (2), wenn es sein eigenes Gesicht zeigt
Aktenfarbe	Grau. Rot ab dem sechsten Jahr nach dem Tausch
Häufigkeit	Selten. Elf Fälle seit 1894, acht davon auf der Isle of Man
Verstand	Menschlich, aber sehr alt
Regionen	Britische Inseln. Die Isle of Man, vor allem der Süden und die Glens der Westküste. Einzelfälle in Wales und Galloway
Erste Sichtung	November 1894, Cregneash, Kirchspiel Rushen. Notizbuch eines Liedersammlers aus Douglas: Eine Bäuerin zeigt ihm ihr Kind in der Wiege und sagt, es sei nicht ihres
Letzte bestätigte Sichtung	22. August 2026, Noble's Hospital bei Douglas, Notaufnahme. Ein Junge mit verbrannter Hand beschimpft die Ärztin auf Manx. Fall offen
Verluste von O.D.I.N.	Keine Agenten. Ein Kind, 1972, als Unfall am Wasserfall geführt

Wert	Angabe
Initiative	4
Angriff	Biss und Nägel 3 + 3, Schaden 3. Nur wenn man es mit Eisen oder Feuer bedroht oder der Mutter wegnehmen will
Verteidigung / Rüstung / LP	2 / 2 (Haut wie altes Leder) / 9
Grauen	Unheimlich (1). Verstörend (2), wenn es sein eigenes Gesicht zeigt: faltig, zahnlos, mit Augen, die älter sind als die Insel
Besonderheit	Spiegel: Jeder Schaden am Wechselbalg trifft das Kind unter dem Hügel in gleicher Höhe. Das Kind hat 5 LP. Stirbt eines, stirbt auch das andere: Vom Wechselbalg bleibt ein Stück Erlenholz. Er hat die Kraft eines Mannes und klettert Wände hinauf
Schwäche	Eisen richtet doppelten Schaden an, auch am Kind. Eierschalen: Wer in seinem Beisein Wasser in Eierschalen kocht, würfelt IN + Okkultismus gegen Machbar (2). Gelingt es, nennt er vor Staunen seinen Namen und ist eine Runde lang wehrlos
Verhalten	Spielt das Kind, solange man ihn liebt. Isst, schläft, lacht allein. Flieht bei Gefahr in den Kamin oder aufs Dach. Wer ihn festhalten will, ohne ihm zu schaden, würfelt ST + Handgemenge gegen Schwer (3)

Zwei Setzungen dieses Einsatzes kommen dazu. Für Gedankenlesen und andere vergleichende Proben gegen seinen Willen würfelt er 3 + 3. Das Kind unter dem Hügel hat 5 LP, wie in der Registratur, und die Spielleitung führt sie verdeckt. Ann, Voirrey, Illiam und Breesha würfeln, wo es nötig wird, mit 2 + 2, Voirrey auf Menschenkenntnis mit 3 + 3.

Wer an diesem Abend wo ist

Person	Wer sie ist	Wo, bis wann	Was sie will
Voirrey Kinvig	Mutter, Kinderkrankenschwester, 34	Zu Hause in Glen Maye, den ganzen Abend	Das Kind behalten, das sie hat
Illiam Kinvig	Vater, Räumerei in Peel, 38	Bis 18.30 Uhr in Peel, dann zu Hause	Seinen Sohn
Ann Kinvig	Großmutter, 68	Bis 20.45 Uhr in Peel, um 21.00 Uhr in Glen Maye	Den Wechselbalg über das Feuer halten
Breesha Quayle	Lehrerin der Manx-Grundschule, 41	Bis 17.00 Uhr in der Schule in St John's, dann zu Hause	Kommt mit, wenn man sie fragt
Spindel	Senior-Agentin, Ermittlungszweig	Noble's Hospital, Unfallstation	Den Fall nicht noch einmal falsch machen

Person	Wer sie ist	Wo, bis wann	Was sie will
Fer Beg	Der Wechselbalg, genannt Finlo	Bei Voirrey, oder auf dem Dach	Bleiben
Der Junge	Der echte Finlo, sieben	Unter dem Hügel. Um 23.00 Uhr am Fuß des Wasserfalls	Nichts, was er sagen könnte

Die Handouts

Die Spielleitung gibt ein Handout aus, wenn die Zelle den Hinweis findet, nicht vorher. Die folgenden Seiten dürfen für den eigenen Tisch kopiert werden.

HANDOUT 1: SPINDELS BERICHT, AUSZUG

Glen Maye, 17. September 2026, 21.40 Uhr.
Kinderzimmer Kinvig, Tür angelehnt. Subjekt allein.

Subjekt spricht ca. 40 Sekunden ohne Pause.
Sprache: Manx, laut Hort-1 Wortschatz um 1900.
Stimme tief, rau, nicht kindlich.

Übersetzung Hort-1: „Ich bleibe. Hier ist Milch. Unter dem Hügel ist nur Tau.“

Babyfon im Zimmer eingeschaltet. Die Mutter hat in der Küche mitgehört und nicht reagiert.

Vermerk: Die Mutter weiß es.

HANDOUT 2: KURZMELDUNG AUS DER LOKALZEITUNG, 4. SEPTEMBER 2026

GLEN MAYE. Ein Wanderer aus Lancashire meldete am Sonntag der Polizei einen barfüßigen Jungen von etwa sieben Jahren am Wasserfall im Glen. Das Kind habe eine Verletzung an der Hand gehabt und auf Ansprache nicht reagiert. Eine Suche der Polizei mit Hund blieb ohne Ergebnis. Der Hund weigerte sich, den Pfad unterhalb der Bank zu betreten. Hinweise an die Wache in Peel.

HANDOUT 3: MANX CARE, WACHSTUMSKURVE, AUSZUG

Patient: Finlo Kinvig, geb. 03.08.2019. Größe: 08/2020 71 cm. 08/2021 78 cm. 08/2022 82 cm. 08/2023 84 cm. 08/2024 85 cm. 08/2025 86 cm. 08/2026 86 cm.

Körpertemperatur bei allen Vorstellungen 36,0 °C.

Befund: Gedeihstörung ohne Befund.

Zweitmeinung Kinderklinik Liverpool liegt vor, unauffällig.

Handschriftlich: Mutter bittet, keine weiteren Untersuchungen anzusetzen.

HANDOUT 4: DAS WIEGENLIED, LETZTE STROPHEN (BREESHA QUAYLES ÜBERSETZUNG)

Sie hat das Wasser in die Schale getan, zwei Schalen vom Ei, und aufs Feuer gestellt.

Da setzt sich der Kleine auf und sagt: Die Eichel sah ich, eh sie Eiche war, doch Wasser in Schalen sah ich nie.

Und er sagt seinen Namen, den keiner gefragt hat.

Sie trägt ihn hinab, wo der Farn im Kreis steht, und legt ihn ins Gras, und kein Eisen dabei.

Sie ruft ihn beim Namen und dreht sich um.

Und was hinter ihr hustet, das ist ihr Kind.

Die Agenten

Die vier Agenten aus dem Schnellstart, mit ihren Personalakten, wie sie aus dem Charaktergenerator kommen. Wer sie schon gespielt hat, nimmt seine eigene Akte mit allem, was seitdem dazugekommen ist.



WER WAS AN DIESEM ABEND KANN

Raven liest die Spuren im Haus und im Glen,
und ihr Schutzritual vor dem Abstieg in den
Glen hilft der ganzen Zelle.

Brandt hat die Kraft, ein Kind auf einem
nassen Dach festzuhalten, und muss lernen,
dass seine Waffen heute nichts lösen.

Echo hört, was **Voirrey** nicht sagt und was das
Kind denkt. Ihre Emotionale Manipulation holt
den Wechselbalg vom Dach, aber nicht **Voirrey**
in den Glen.

Folio kann die Akte deuten, und wer die
Eierschalen kocht, braucht **IN** und Okkultismus.
Er hat beides.



Raven

CODENAME

Lena Kowalski

NAME

34

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

Rache

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

● ○ ○ ○ ○ ○

Kraft

1

Geschicklichkeit GE

● ● ● ○ ○ ○

Reaktion, Präzision

3

Konstitution KO

● ● ○ ○ ○ ○

Ausdauer, Lebenspunkte

2

Intelligenz IN

● ● ● ○ ○ ○

Verstand, Wissen

3

Weisheit WE

● ● ● ● ● ○

Wahrnehmung, Intuition

5

Willenskraft WK

● ● ● ○ ○ ○

innere Stärke, Grauen

3

Charisma CH

● ● ○ ○ ○ ○

Ausstrahlung

2

Manipulation MA

● ● ○ ○ ○ ○

Täuschung, Lenken

2

Gelassenheit GL

● ● ● ○ ○ ○

Ruhe unter Druck

3

WERTE

10

LEBENSUNKTE
6 + KO + Zähigkeit

10

BELASTBARKEIT
4 + WK + GL

3

INITIATIVE
GE

2

VERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) ÷ 4

2

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

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

KÖRPERLICH

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

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○	3+0
Biologie	IN	○○○○○	3+0

Chemie	IN	○○○○○	3+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○	3+0
Ermittlung ◆	IN	●●●○○	3+4
Geschichte	IN	○○○○○	3+0
Hacking	IN	○○○○○	3+0
Handwerk	IN	○○○○○	3+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○	3+0
Kryptografie	IN	○○○○○	3+0
Kybemetik	IN	○○○○○	3+0
Medizin	IN	●●○○○	3+2
Nanotechnologie	IN	○○○○○	3+0
Navigation	IN	○○○○○	3+0
Okkultismus	IN	●●●○○	3+4
Physik	IN	○○○○○	3+0
Robotik	IN	○○○○○	3+0
Sprengstoffe	IN	○○○○○	3+0
Technik	IN	○○○○○	3+0
Xenobiologie	IN	○○○○○	3+0
Menschenkenntnis ◆	WE	●●●○○	5+3

Spurenlesen	WE	○○○○○	5+0
Taktik	WE	○○○○○	5+0
Tierkunde	WE	○○○○○	5+0
Überleben	WE	○○○○○	5+0
Wahrnehmung ◆ ^G	WE	●●●●●	5+5
Geistige Widerstandskraft ^G	WK	●●●○○	3+3
Konzentration	WK	○○○○○	3+0
SOZIAL			
Auftreten	CH	○○○○○	2+0
Führung	CH	○○○○○	2+0
Kontakte	CH	○○○○○	2+0
Überzeugen	CH	●●○○○	2+2
Verhandeln	CH	○○○○○	2+0
Täuschung	MA	○○○○○	2+0
Verführung	MA	○○○○○	2+0
Verkleidung	MA	○○○○○	2+0
Einschüchtern	GL	○○○○○	3+0
Etikette	GL	○○○○○	3+0
Stressbewältigung	GL	○○○○○	3+0



DEINE WÜRFEL

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

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Geistersichtung passiv

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

Okkulte Erkennung passiv

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

Schutzritual aktiv, 1× pro Szene, 1 Minute

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

DIE OFFENEN AKTEN

Preis: Verdacht

OFFENE AKTE 1

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

FÄDEN

OFFENE AKTE 2

BEWEISSTÜCKE

VERDACHT

WAFFEN

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

AUSRÜSTUNG

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

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

DIE OFFENEN AKTEN

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

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

VERDACHT

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

[illegible]

BEWEISSTÜCKE

BEWEISSTÜCK	AUS DEM FALL	WIRKUNG

DIE WAND

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

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

DER ERSTE FALL

WAS ICH NICHT VERGESSEN KANN

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



Brandt

CODENAME

Jonas Brandt

NAME

36

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

Gefangener

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST



Kraft

4

Geschicklichkeit GE



Reaktion, Präzision

4

Konstitution KO



Ausdauer, Lebenspunkte

3

Intelligenz IN



Verstand, Wissen

2

Weisheit WE



Wahrnehmung, Intuition

2

Willenskraft WK



innere Stärke, Grauen

3

Charisma CH



Ausstrahlung

1

Manipulation MA



Täuschung, Lenken

1

Gelassenheit GL



Ruhe unter Druck

4

WERTE

12

LEBENSUNKTE
6 + KO + Zähigkeit

11

BELASTBARKEIT
4 + WK + GL

4

INITIATIVE
GE

2

VERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) ÷ 4

4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐BELASTUNG ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

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

KÖRPERLICH

Athletik ◆	ST	●●●○○○	4+3
Handgemenge	ST	○○○○○○	4+0
Nahkampf	ST	●●●○○○	4+3
Schwere Waffen	ST	●●●●○○	4+4
Akrobatik	GE	○○○○○○	4+0
Ausweichen 6	GE	●●●○○○	4+3
Energiewaffen	GE	○○○○○○	4+0
Fahren	GE	○○○○○○	4+0
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○	4+0
Heimlichkeit	GE	○○○○○○	4+0
Pilotieren	GE	○○○○○○	4+0
Schusswaffen ◆	GE	●●●●○○	4+4
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○	4+0
Ausdauer	KO	●●●○○○	3+3
Zähigkeit	KO	●●●○○○	3+3

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○○	2+0
Biologie	IN	○○○○○○	2+0

Chemie	IN	○○○○○○	2+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○○	2+0
Ermittlung	IN	○○○○○○	2+0
Geschichte	IN	○○○○○○	2+0
Hacking	IN	○○○○○○	2+0
Handwerk	IN	○○○○○○	2+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○	2+0
Kryptografie	IN	○○○○○○	2+0
Kybemetik	IN	○○○○○○	2+0
Medizin	IN	○○○○○○	2+0
Nanotechnologie	IN	○○○○○○	2+0
Navigation	IN	○○○○○○	2+0
Okkultismus	IN	○○○○○○	2+0
Physik	IN	○○○○○○	2+0
Robotik	IN	○○○○○○	2+0
Sprengstoffe	IN	●●●○○○	2+3
Technik	IN	○○○○○○	2+0
Xenobiologie	IN	○○○○○○	2+0
Menschenkenntnis	WE	○○○○○○	2+0

Spurenlesen	WE	○○○○○○	2+0
Taktik ◆	WE	●●●○○○	2+3
Tierkunde	WE	○○○○○○	2+0
Überleben	WE	○○○○○○	2+0
Wahrnehmung 6	WE	●●●○○○	2+3
Geistige Widerstandskraft 6	WK	●○○○○○	3+1
Konzentration	WK	○○○○○○	3+0

SOZIAL

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



DEINE WÜRFEL

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

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Rüstungsbruch passiv

Seine Angriffe ignorieren 2 Punkte Rüstung.

Hochexplosiv-Ladung aktiv, 2× pro Mission

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

Taktischer Rückzug passiv

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

DAS SILBER

Preis: Nachhall

MESSER
Nr. 117

VORBESITZER
Ole Dubois

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

WEITERE STÜCKE

NACHHALL

WAFFEN

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

AUSRÜSTUNG

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

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

DAS SILBER

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

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

NACHHALL

0	1	2	3	4
				

DIE GEFALENNEN, DIE ICH KANNTTE

DAS ARSENAL

eigene Einheit und Grundausbildung Normalpreis, andere +2 EP

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

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

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

EINHEIT, TRUPP, APPELL

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



Echo

CODENAME

Jana Roth

NAME

23

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

Sucher

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

● ○ ○ ○ ○ ○

Kraft

1

Geschicklichkeit GE

● ● ○ ○ ○ ○

Reaktion, Präzision

2

Konstitution KO

● ● ○ ○ ○ ○

Ausdauer, Lebenspunkte

2

Intelligenz IN

● ● ● ● ● ○

Verstand, Wissen

5

Weisheit WE

● ● ● ● ● ○

Wahrnehmung, Intuition

4

Willenskraft WK

● ● ● ● ● ○

innere Stärke, Grauen

4

Charisma CH

● ● ○ ○ ○ ○

Ausstrahlung

2

Manipulation MA

● ● ○ ○ ○ ○

Täuschung, Lenken

2

Gelassenheit GL

● ● ○ ○ ○ ○

Ruhe unter Druck

2

WERTE

10

LEBENSUNKTE
6 + KO + Zähigkeit

10

BELASTBARKEIT
4 + WK + GL

2

INITIATIVE
GE

2

VERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

13

PSI-PUNKTE
WK + WE + IN

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

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

KÖRPERLICH

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

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○	5+0
Biologie	IN	○○○○○	5+0
Chemie	IN	○○○○○	5+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○	5+0
Ermittlung	IN	○○○○○	5+0

Geschichte	IN	○○○○○	5+0
Hacking	IN	○○○○○	5+0
Handwerk	IN	○○○○○	5+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○	5+0
Kryptografie	IN	○○○○○	5+0
Kybernetik	IN	○○○○○	5+0
Medizin	IN	○○○○○	5+0
Nanotechnologie	IN	○○○○○	5+0
Navigation	IN	○○○○○	5+0
Okkultismus	IN	○○○○○	5+0
Physik	IN	○○○○○	5+0
Robotik	IN	○○○○○	5+0
Sprengstoffe	IN	○○○○○	5+0
Technik	IN	○○○○○	5+0
Xenobiologie	IN	○○○○○	5+0
Menschenkenntnis ◆	WE	●●○○○	4+4
Spurenlesen	WE	○○○○○	4+0
Taktik	WE	○○○○○	4+0
Tierkunde	WE	○○○○○	4+0
Überleben	WE	○○○○○	4+0
Wahrnehmung	WE	●●○○○	4+4
Geistige Widerstandskraft ◆	WK	●●○○○	4+4

Konzentration ◆ WK ●●○○○ 4+3

SOZIAL

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

PSIONISCH

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



DEINE WÜRFEL

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

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Gedankenlesen IN + Telepathie, 10 m, 1 Runde

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

Emotionale Manipulation WK + Telepathie, 10 m, 2 Runden

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

Geistige Barriere WK + Telepathie, selbst, 5 Runden

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

PSI-KRÄFTE

Gedankenflüstern

Sinnenschärfe

Aura-Erkennung

Mentales Flüstern

Tiefenabfrage

Psychische Barriere

DER HELM

Preis: Resonanz

HELM

Mk. III, Nr. 3-0823 · ☐ Helmbindung

UMBAUTEN

BRUCHSTÜCKE

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

RESONANZ

☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
Waffenlos	1	Nah	Handgemenge statt Nahkampf

AUSRÜSTUNG

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

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

DER HELM

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

UMBAUTEN

PSI-PUNKTE

WK + WE + IN · Kosten 1 / 2 / 3 / 6

[illegible]

RESONANZ

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

0	1	2	3	4	5	6
						

BRUCHSTÜCKE

Erinnerungen, die nicht zum eigenen Leben passen

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

DER BAUM: STAMM

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

EIGENER AST

Telepath

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

ÜBERLADUNGSAST

ab Rang Agent

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

FREMDE KNOTEN

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

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

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



Folio

CODENAME

Konstantin Hale

NAME

58

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

Wissenssucher

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

● ○ ○ ○ ○ ○

Kraft

1

Geschicklichkeit GE

● ● ○ ○ ○ ○

Reaktion, Präzision

2

Konstitution KO

● ● ○ ○ ○ ○

Ausdauer, Lebenspunkte

2

Intelligenz IN

● ● ● ● ● ○

Verstand, Wissen

5

Weisheit WE

● ● ● ● ● ○

Wahrnehmung, Intuition

4

Willenskraft WK

● ● ● ○ ○ ○

innere Stärke, Grauen

3

Charisma CH

● ● ● ● ○ ○

Ausstrahlung

4

Manipulation MA

● ○ ○ ○ ○ ○

Täuschung, Lenken

1

Gelassenheit GL

● ● ○ ○ ○ ○

Ruhe unter Druck

2

WERTE

10

LEBENSPUNKTE
6 + KO + Zähigkeit

9

BELASTBARKEIT
4 + WK + GL

2

INITIATIVE
GE

2

VERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) ÷ 4

13

MAGIE-ENERGIE
CH + WE + IN

LEBENSPUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

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

KÖRPERLICH

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

GEISTIG

Akademisches Wissen ◆	IN	●●○○○	5+3
Biologie	IN	○○○○○	5+0
Chemie	IN	○○○○○	5+0
Energiemanipulation	IN	○○○○○	5+0

Ermittlung	IN	○○○○○	5+0
Geschichte	IN	●●○○○	5+2
Hacking	IN	○○○○○	5+0
Handwerk	IN	○○○○○	5+0
Ingenieurwesen	IN	○○○○○	5+0
Kryptografie	IN	○○○○○	5+0
Kybernetik	IN	○○○○○	5+0
Medizin	IN	○○○○○	5+0
Nanotechnologie	IN	○○○○○	5+0
Navigation	IN	○○○○○	5+0
Okkultismus ◆	IN	●●○○○	5+4
Physik	IN	○○○○○	5+0
Robotik	IN	○○○○○	5+0
Sprengstoffe	IN	○○○○○	5+0
Technik	IN	○○○○○	5+0
Xenobiologie	IN	○○○○○	5+0
Menschenkenntnis	WE	○○○○○	4+0
Spurenlesen	WE	○○○○○	4+0
Taktik	WE	○○○○○	4+0
Tierkunde	WE	○○○○○	4+0
Überleben	WE	○○○○○	4+0

Wahrnehmung ^G	WE	●●○○○	4+3
Geistige Widerstandskraft ^G	WK	●●○○○	3+4
Konzentration ◆	WK	●●○○○	3+3

SOZIAL

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

MAGISCH

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



DEINE WÜRFEL

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

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

Ritualmeister passiv, kostet keine ME

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

Zauberverstärkung IN + Thaumaturgie, selbst

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

Magische Barriere WE + Thaumaturgie, 10 m, 3 Runden

Ein Ziel erhält +2 Rüstung gegen physischen Schaden.

ZAUBER

Lichtblitz

Magische Flamme

Unsichtbare Hand

Zitternde Hand

Magische Rüstung

Flammenstrahl

DER KRISTALL

Preis: Flüstern

KRISTALL

K-4412 · Tintensplitter

FUNDORT

Fund in einem Tintenfass aus einem Archiv in Uppsala

BESCHREIBUNG

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

ZUSTAND

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

FLÜSTERN

☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

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

AUSRÜSTUNG

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

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

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

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

DER KRISTALL

NUMMER IM KRISTALLBUCH	KRISTALLMEISTER
K-4412	

Tintensplitter · Fund in einem Tintenfass aus einem Archiv
in Uppsala

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

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

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

MAGIE-ENERGIE

CH + WE + IN · Kosten 1/2/3/5/8

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FLÜSTERN

0	1	2	3	4	5	6
						

Zauberbuch

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

DAS SIEGEL

sechs Sektoren, fünf Kreise, von außen nach innen

[illegible]

DIE MITTE

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

FREMDE KREISE

STUFE		KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

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

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]

Impressum

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

Hop-tu-Naa, ein Einsatz für Halloween

Autor und Herausgeber: David Ger

Rückmeldungen und Kontakt: david.ger.bs@gmail.com

Alle Bücher und der Charaktergenerator: odin-rpg.pages.dev

Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger