

## DIE PROBE

**Weiß** Würfel = Attribut, Erfolg bei 5 oder 6. **Bunte** Würfel = Fertigkeit, Erfolg bei 4, 5 oder 6. Die Erfolge beider Farben zählen zusammen. Fertigkeit 0: nur weiße Würfel.

| Schwierigkeit | Erfolge   |
|---------------|-----------|
| Automatisch   | kein Wurf |
| Einfach       | 1         |
| Machbar       | 2         |
| Schwer        | 3         |
| Sehr schwer   | 4         |
| Unmöglich     | 5         |

Eine Stufe leichter oder schwerer verschiebt die Zeile. Nie unter Einfach (1).

## ERGEBNIS

| Fall              | Bedeutung                                                                                    |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Überschuss        | Jeder Erfolg über der Schwierigkeit verbessert das Ergebnis. Im Kampf: zusätzlicher Schaden. |
| Grandioser Erfolg | 3 oder mehr Überschuss. Zusätzlich etwas Besonderes: Hinweis, Zeit, Eindruck.                |
| Patzer            | Probe misslungen und mehr Einsen als Erfolge, beide Farben zählen.                           |

## WANN WIRD GEWÜRFELT?

Nur, wenn ein Scheitern interessant ist und Folgen hat. Wer in Ruhe und ohne Zeitdruck eine einfache Aufgabe erledigt, schafft sie automatisch. Die Frage ist nie „Kann der Agent das?“, sondern „Was passiert, wenn es schiefgeht?“. Ein Fehlschlag hält die Geschichte nicht an, er lenkt sie um.

## HÄUFIGE PROBEN

**Bemerk**en: WE + Wahrnehmung · **Lüge erkennen**: WE + Menschenkenntnis · **Tatort, Recherche**: IN + Ermittlung · **Okkultes deuten**: IN + Okkultismus · **Schleichen**: GE + Heimlichkeit · **Klettern**, **Werfen**: ST + Athletik · **Bluffen**: MA + Täuschung · **Überreden**: CH + Überzeugen · **Gift, Schmerz**: KO + Zähigkeit

## BONI UND MALI

„+X“ heißt immer X Würfel, automatische Erfolge nur, wo ausdrücklich genannt. Bonuswürfel sind weiß, höchstens +3 aus allen Quellen. Maluswürfel nehmen zuerst weiße, dann bunte Würfel weg.

**Null Würfel oder weniger**: ein einzelner weißer Würfel, nur eine 6 zählt, eine 1 ist Patzer.

## VERGLEICHENDE PROBE

Beide würfeln, mehr Erfolge gewinnt, die Differenz ist der Überschuss. Gleichstand: Wer den bestehenden Zustand verteidigt, gewinnt.

## ZUSAMMENARBEIT

Helfer würfeln vorab gegen Einfach (1). Jeder Erfolg +1 Würfel für den Hauptakteur, höchstens +3. Patzer eines Helfers: -1 Würfel.

## AUSGEDEHNTE PROBE

Gesamterfolge sammeln, meist 5 bis 15. Die Spielleitung legt die Dauer pro Wurf fest. Patzer setzt auf null oder hat eine andere Folge.

## WIE WAHRSCHEINLICH IST EIN ERFOLG?

| Würfel        | 1     | 2    | 3    | 4    | 5    |
|---------------|-------|------|------|------|------|
| 3 + 0 ungeübt | 70 %  | 26 % | 4 %  | 0 %  | 0 %  |
| 4 + 0 ungeübt | 80 %  | 41 % | 11 % | 1 %  | 0 %  |
| 2 + 2         | 89 %  | 56 % | 19 % | 3 %  | 0 %  |
| 3 + 2         | 93 %  | 67 % | 31 % | 8 %  | 1 %  |
| 3 + 3 Neuling | 96 %  | 80 % | 49 % | 20 % | 5 %  |
| 4 + 3         | 98 %  | 85 % | 59 % | 30 % | 10 % |
| 4 + 4 Profi   | 99 %  | 91 % | 72 % | 44 % | 20 % |
| 5 + 5 Veteran | 100 % | 97 % | 86 % | 66 % | 41 % |
| 6 + 6 Legende | 100 % | 99 % | 94 % | 81 % | 61 % |

Ein frischer Agent schafft in seinem Fachgebiet „Machbar“ fast immer und „Schwer“ etwa jedes zweite Mal.

## AKTENFARBEN UND SPESEN

| Farbe   | Mission                                     | Spesen      |
|---------|---------------------------------------------|-------------|
| Weiß    | Beobachtung, halbe Sitzung                  | 500 €       |
| Grau    | Ermittlung, 1 bis 2 Sitzungen               | 2.000 €     |
| Rot     | Sofortiges Eingreifen, Zeitdruck, 1 Sitzung | 10.000 €    |
| Schwarz | Der Rat hat übernommen, ab 2 Sitzungen      | nach Bedarf |

## AUFBAU EINER MISSION

1 Briefing · 2 Ermittlung · 3 Eskalation · 4 Konfrontation · 5 Nachspiel

**Drei-Hinweise-Regel**: mindestens drei Hinweise für jede Schlussfolgerung. Knoten statt Kette, jede Klasse bekommt ihren Moment.

## RISS-ZYKLUS

| Phase         | Was geschieht                                  | Einstieg der Zelle                |
|---------------|------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Übertretung   | Jemand ruft, öffnet, gräbt, stiehlt, forscht   | Weiß                              |
| Vorzeichen    | Vorzeichen häufen sich                         | Graue                             |
| Manifestation | Menschen sterben, verschwinden, verändern sich | Rote                              |
| Bann          | beendet, gebannt, vertrieben, verlegt          | Konfrontation                     |
| Ruhe          | Der Schleier wird geflickt, etwas bleibt       | Nachspiel, Keim der nächsten Akte |

## FAUSTREGELN FÜR GEGNER

| Stufe             | Angriff | Vert. | Rüst.   | LP        | Schaden |
|-------------------|---------|-------|---------|-----------|---------|
| Handlanger        | 2 + 2   | 1     | 0 bis 1 | 4 bis 6   | 2 bis 3 |
| Profi             | 3 + 3   | 2     | 2       | 8 bis 10  | 3 bis 4 |
| Elite             | 4 + 4   | 3     | 3       | 12 bis 14 | 4       |
| Anführer, Kreatur | 5 + 5   | 3     | 3 bis 4 | 20 bis 30 | 5       |

Trupp aus 3 Handlangern: ein Wurf mit +2, LP addiert. Anführer, Kreaturen: oft 2 Aktionen pro Runde.



**O.D.I.N.  
NACHSPIEL**

## DIE RUNDE

Etwa drei Sekunden. **Initiative** = GE plus Boni, absteigend. Gleichstand: höhere WE, dann Würfelwurf. Jeder hat eine Bewegung (10 m) und eine Aktion, Sprint 20 m statt Aktion. Überrascht: keine Aktion in Runde 1.

**Aktionen:** Angriff · Zielen (nur Fernkampf) · Volle Verteidigung (kein Angriff) · Kraft oder Zauber · Nachladen, Gegenstand, Erste Hilfe, Tür aufbrechen. Ein bis zwei freie Aktionen.

## ANGRIFF

Nahkampf ST + Nahkampf, Fernkampf GE + Schusswaffen (oder Energiewaffen, Schwere Waffen), Wurf GE + Athletik, gegen die Verteidigung des Ziels.

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

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

## GÄNGIGE WAFFEN

| Waffe                | Schaden | Reichweite | Eigenschaften                   |
|----------------------|---------|------------|---------------------------------|
| Waffenlos            | 1       | Nah        | Handgemenge                     |
| Dolch                | 2       | Nah        | Schnell, Verdeckt               |
| Katana               | 3       | Nah        | Präzise                         |
| Taserpistole         | 2       | 10 m       | Betäubend                       |
| Pistole 9 mm         | 3       | 30 m       | Leise mit Dämpfer               |
| Schrotflinte         | 4       | 20 m       | Streuung                        |
| Sturmgewehr          | 4       | 100 m      | Automatisch                     |
| Scharfschützengewehr | 5       | 300 m      | Präzise, Durchschlag 1, Langsam |

**Rüstung:** leicht 1 · Schutzweste 2 · Kampfanzug mit Helm 3 · schwerer Kampfanzug 4.

## GRANATEN UND SPRENGSTOFF

**Werfen:** GE + Athletik, 20 m. **Hochexplosiv** 5, Fläche 5 · **Schock** 3, Fläche 5, Betäubend · **EMP** Fläche 5, Elektronik 2 Runden aus, Drohnen und Roboter 4 Schaden · **Rauch** Fläche 5, 3 Runden Sichtschutz, +2 Vert. gegen Fernkampf · **Sprengladung** 6, Fläche 5, doppelt gegen Strukturen, platzen mit IN + Sprengstoffe.

## VERTEIDIGUNG

| Situation                         | Vert. |
|-----------------------------------|-------|
| Teilweise Deckung                 | +1    |
| Gute Deckung                      | +2    |
| Ziel sprintet                     | +1    |
| Liegt, gegen Fernkampf            | +1    |
| Liegt, gegen Nahkampf             | -1    |
| Volle Verteidigung                | +2    |
| Überrascht, gefesselt, bewusstlos | 1     |

## ANGREIFER

| Situation                       | Würfel       |
|---------------------------------|--------------|
| Zielen, 1 oder 2 Aktionen       | +1 oder +2   |
| Nahkampf, je weiterer Angreifer | +1 (max. +2) |
| Über Reichweite, bis doppelt    | -2           |
| Dunkelheit, Rauch               | -1 bis -3    |
| Angeschlagen                    | -1           |
| Zweithand                       | -2           |

## SCHADEN

Waffenschaden + Überschuss – Rüstung. Null oder weniger: prallt ab. Waffenlos (ST + Handgemenge): Schaden 1. Psychischer Schaden ignoriert Rüstung.

## GRANDIOS IM KAMPF

Ab 3 Überschuss ein Effekt nach Wahl: Rüstung zählt nicht · entwapfnet, gestürzt oder 2 m zurück · Ziel verliert nächste Aktion · zweites Ziel daneben erleidet Waffenschaden ohne Überschuss.

## PATZER IM KAMPF

SL wählt: Ladehemmung (1 Aktion) · Klinge steckt · stolpert (Vert. 1 bis zur nächsten Aktion) · trifft im Handgemenge Verbündeten.

## WAFFENEIGENSCHAFTEN

| Eigenschaft   | Kurz                                                                                                      |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Automatisch   | 2 Ziele bis 5 m auseinander, je -1, dreifache Munition                                                    |
| Betäubend     | statt Schaden: KO + Zähigkeit gegen Waffenschaden, misslungen 1 Runde handlungsunfähig, Patzer bewusstlos |
| Durchschlag X | Rüstung zählt X weniger                                                                                   |
| Feuer         | 1 Schaden pro Runde bis gelöscht (1 Aktion)                                                               |
| Fläche X      | alle im Radius X m                                                                                        |
| Langsam       | -1 Initiative, solange geführt                                                                            |
| Leise         | außerhalb von 10 m kaum zu hören                                                                          |
| Präzise       | +1 Würfel                                                                                                 |
| Schnell       | +1 Initiative, solange geführt                                                                            |
| Streuung      | bis halbe Reichweite +1 Schaden, darüber -1                                                               |
| Verdeckt      | +2 Würfel, um sie am Körper zu verbergen                                                                  |
| Wurf          | kann geworfen werden (GE + Athletik)                                                                      |

## VERLETZUNG

**LP = 6 + KO + Zähigkeit.** Halbe LP: -1 Würfel. **0 LP:** sterbend, -1 LP pro Runde, Tod bei -KO. **IN + Medizin:** Stabilisieren gegen Machbar (2), ohne Medizin nur mit Verbandskasten gegen Schwer (3). Erste Hilfe mit Verbandskasten gegen Einfach (1): Erfolge heilen, max. 3, je Verletztem einmal pro Kampf. **Sturz:** 1 Schaden je 2 m, Rüstung zählt nicht, GE + Akrobatik: je Erfolg -1. **Explosion:** halbiert mit GE + Ausweichen gegen Machbar (2).

## HEILUNG

**Natürlich:** mit Ruhe 1 LP pro Tag, unter ärztlicher Betreuung 2 LP. **Übernatürlich:** Psi, Zauber, Elixiere und Naniten wie beschrieben, mit Erster Hilfe kombinierbar.

## WEITERE SITUATIONEN

**Feuer, Gift, Säure, Ersticken:** 1 bis 3 Schaden pro Runde, je nach Stärke. KO + Zähigkeit kann Gift und Rauch abschwächen. **Nichttödlich:** Wer mit Fäusten, stumpfen Waffen oder betäubend kämpft und es ansagt, bringt das Ziel bei 0 LP nur zur Bewusstlosigkeit.



**O.D.I.N.  
KONFRONTATION**

## GRAUEN-PROBE

WK + Geistige Widerstandskraft. Misslungen: fehlende Erfolge als Belastung, mindestens 1. Patzer: 2 Belastung zusätzlich und nächste Aktion verloren. Dasselbe Grauen einmal pro Mission.

| Stufe              | Erfolge |
|--------------------|---------|
| Unheimlich         | 1       |
| Verstörend         | 2       |
| Grauenhaft         | 3       |
| Wahnsinnig machend | 4       |
| Kosmisch           | 5       |

## BELASTUNG

**Belastbarkeit = 4 + WK + GL.** Quellen: misslungenes Grauen, Überziehen, Patzer bei Psi und Zaubern, manche Kräfte, Beschwörungen, Artefakte, Erschütterndes wie Tod in der Zelle (1 bis 3).

**Abbauen:** nach der Mission GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1), je Erfolg 1 · Antrieb 1 pro Mission · Urlaub eine Woche: alles · Zwischenzeit „Erholen“: 2.

## TRAUMA (W6)

Belastung erreicht Belastbarkeit: wählen oder W6.

| W6 | Trauma     | Wirkung                                                       |
|----|------------|---------------------------------------------------------------|
| 1  | Albträume  | -1 am Tag nach schlafloser Nacht                              |
| 2  | Phobie     | -2 nahe dem Auslöser                                          |
| 3  | Paranoia   | -2 Überzeugen, Führung                                        |
| 4  | Zwang      | Ritual, sonst -1                                              |
| 5  | Taubheit   | -1 soziale Proben                                             |
| 6  | Flashbacks | bei Stress Grauen Einfach (1), sonst 1 Runde handlungsunfähig |

Danach Belastung auf die halbe Belastbarkeit (abgerundet). Ablegen: Sitzungen beim Psychologen, dann GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3). Drei Traumata gleichzeitig: Rückzug aus dem aktiven Dienst.

## KRÄFTE UND ZAUBER

**PSI-Macht** = WK + WE + IN. **Magische Kapazität** = CH + WE + IN. Bezahlt wird auch, wenn die Probe misslingt. **Überziehen:** je fehlender Punkt 1 Belastung.

| Kategorie                    | PSI | ME | Schwierigkeit   |
|------------------------------|-----|----|-----------------|
| Kleine Kraft, Zaubertick     | 1   | 1  | Einfach (1)     |
| Subklassenfähigkeit          | 2   | 2  | Machbar (2)     |
| Mittlere Kraft, Minor Magica | 3   | 3  | Machbar (2)     |
| Mächtige Kraft, Major Magica | 6   | 5  | Schwer (3)      |
| Grand Major Magica           |     | 8  | Sehr schwer (4) |

**Psi:** ohne Fokusgerät eine Stufe schwerer, psionischer Schutz gibt dem Ziel +2 Würfel. **Magie:** ohne Kristall keine Magie, klarer Kristall +1 Würfel, Resonanzkristall +2 (jede 1 darauf kostet 1 Belastung).

**Widerstand:** WK + Geistige Widerstandskraft, gegen Verwandlung KO + Zähigkeit; wirkt nur mit mehr Erfolgen als das Ziel. **Ritual:** 10 Minuten je ME, Ritualismus statt Thaumaturgie, eine Stufe leichter.

**Ruhe:** 10 Minuten 25 %, 6 Stunden Schlaf alles.

## DIE SECHS PREISE

| Klasse       | Signatur     | Preis         | Wert                                                   | Wurf bei                                                             | Folge                   |
|--------------|--------------|---------------|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Psion        | Helm         | Resonanz      | Überladungsknoten                                      | Überladungsknoten, Psi-Patzer                                        | etwas hört mit          |
| Thaumaturg   | Kristall     | Flüstern      | Mitte, Nexus- und Nordlichtsteine                      | Mitte, Überziehen, Zauberputzer                                      | der Stein antwortet     |
| Soldier      | Silber       | Nachhall      | Stücke minus 4, ab 5                                   | Grauen misslungen, 0 LP gegen Wesen aus Rissen                       | das Silber antwortet    |
| Agent        | Legenden     | Schwund       | Legenden über die erste, +1 Boden IV, +1 Meisterschaft | Patzer Täuschung oder Verkleidung, Belastung in Legende              | der Name antwortet      |
| Scientist    | Prototypen   | Kontamination | Proben in Prototypen, +1 je V-Knoten                   | Patzer bei Analyse übernatürlichen Materials, Fehlfunktion mit Probe | die Probe antwortet     |
| Investigator | Offene Akten | Verdacht      | Akten mit 3+ Fäden, +1 Meisterschaft                   | Patzer Ermittlung, Grauen am Tatort misslungen                       | das Muster sieht zurück |

SL würfelt verdeckt W6, Ergebnis gleich oder kleiner als der Wert: Die Folge tritt ein, wie im Baustein der Klasse beschrieben.

## GRAUEN: BEISPIELE

| Unheimlich (1)                                      | Verstörend (2)                              | Grauenhaft (3)                              | Wahnsinnig machend (4)               | Kosmisch (5)                                      |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Unerklärliche Geräusche, ein Schatten ohne Besitzer | Eine rituell verstümmelte Leiche, ein Geist | Ein Mensch wird vor aller Augen zum Monster | Ein Dämon, eine Dimensionsverzerrung | Ein Blick auf das, was hinter dem Schleier wartet |

Grauen sparsam einsetzen: Eine Grauen-Probe pro Szene reicht. Vorbereitet wirkt der Schrecken stärker.

## PATZER BEI KRÄFTEN (W6)

| W6      | Psi: Rückkopplung                                       | Magie: Kristallriss                                                                              |
|---------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 bis 2 | Geistiger Schlag: 2 Belastung                           | Echo aus dem Kristall: 2 Belastung                                                               |
| 3       | Nasenbluten und Krämpfe: 2 Schaden, Rüstung zählt nicht | Rückschlag: 2 Schaden, Rüstung zählt nicht                                                       |
| 4       | wie 3                                                   | Fehlzündung: anderes Ziel nach Wahl der Spielleitung                                             |
| 5       | Fehlleitung: anderes Ziel nach Wahl der Spielleitung    | Riss im Kristall: -1 Würfel auf alle Zauber, bis der Kristall ersetzt oder im Ritual geheilt ist |
| 6       | Ausgebrannt: eine Stunde keine Psi-Kräfte               | Realitätsflackern: Etwas bemerkt den Thaumaturgen, später folgt eine übernatürliche Komplikation |



**O.D.I.N.  
ERMITTLUNG**

## DIE ACHT URSPRÜNGE

| Ursprung    | Telepath hört        | Instrumente                 | Was wirkt                                                    |
|-------------|----------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Stimme      | Summen, 13. Stimme   | Kristalldetektor, Ozon      | Brand, Silber, Bannkreis; Salz hält auf                      |
| Fremde      | nicht lesbar         | Spektrometer, kein Kristall | Hitze oder Kälte, Blei voll                                  |
| Verwandelte | verzerrt, Schmerz    | Nanitenscanner, Blut        | Feuer, Energiewaffen stoppen Regeneration, EMP gegen Naniten |
| Alte        | Bilder, sehr alt     | Salz verfärbt, Tiere        | Salz, Eisen, Silber, Wort, Name                              |
| Tote        | Echo ohne Gegenwart  | EMF, Kalte Stelle           | Salz, Licht, Silber, ein Ende                                |
| Maschine    | nichts               | Daten, Frequenzen, Wärme    | EMP, Hacking, Sabotage, Stecker                              |
| Menschen    | klar                 | nichts                      | alles, und Worte                                             |
| Verschobene | zu früh oder zu spät | Uhren weichen ab            | Fehler finden und beheben: Anker, Datum, Tür                 |

Übernatürlich: alles außer Menschen und Maschine. Wesen aus Rissen: nur die Stimme.

## VORZEICHEN (W12)

| W12 | Vorzeichen                            |
|-----|---------------------------------------|
| 1   | Vermisste ohne Spuren                 |
| 2   | Summen, das nur manche hören          |
| 3   | Kalte Stellen                         |
| 4   | Stromausfälle                         |
| 5   | Tiere fliehen                         |
| 6   | Zeitlücken, falsche Uhren             |
| 7   | Kreise                                |
| 8   | Ozongeruch                            |
| 9   | Unbekannte Symptome                   |
| 10  | Gleiche Träume                        |
| 11  | Verstümmelte Tiere oder Leichen       |
| 12  | Jemand weiß, was er nicht wissen kann |

## SIGNATUREN NACH RANG

| Rang             | Legenden, Prototypen, Akten | Tiefe, Reife, Fäden | Silber |
|------------------|-----------------------------|---------------------|--------|
| Kadett           | 1                           | 2                   | 2      |
| Agent            | 2                           | 3                   | 3      |
| Senior-Agent     | 3                           | 4                   | 5      |
| Veteran          | 4                           | 5                   | 7      |
| Schattenoffizier | 5                           | 5                   | 8      |

## BEDROHUNG DER ORGANISATIONEN

| Totenköpfe | Stand                                      |
|------------|--------------------------------------------|
| ☠☠☠☠☠      | angefangen, niemand ahnt etwas             |
| ☠☠☠☠☠      | Spuren sichtbar: Graue Akte                |
| ☠☠☠☠☠      | in vollem Gang                             |
| ☠☠☠☠☠☠     | kurz davor: Rote Akte                      |
| ☠☠☠☠☠☠     | gelingen: Schwarze Akte, danach neuer Plan |

Nach jeder Mission 2 oder 3 Organisationen: W6, bei 5 oder 6 ein Totenkopf. Gegen sie gearbeitet: -1 (großer Erfolg -2). Ungewollt geholfen: +1.

## ARTEFAKTE: GEFAHR

| Gefahr | Wer es tragen darf                 |
|--------|------------------------------------|
| ☠☠☠☠☠  | Veteran                            |
| ☠☠☠☠☠  | Veteran mit Begründung             |
| ☠☠☠☠☠☠ | Veteran mit Genehmigung des Zweigs |
| ☠☠☠☠☠☠ | nur mit Schwarzer Akte             |
| ☠☠☠☠☠☠ | niemand                            |

Ab drei Totenköpfen nach jeder Benutzung W6: gleich oder kleiner Gefahr - 2, dann tut es etwas Unbeschriebenes. Höchstens WK Artefakte tragen, sonst 1 Belastung pro Szene.

## VERTRAUEN DES FÜHRUNGSOFFIZIERS

| Wert | Wirkung                                                      |
|------|--------------------------------------------------------------|
| 0    | Beobachter dabei, nur Häufiges, alles geprüft                |
| 1    | gibt, was er muss                                            |
| 2    | Start: normal                                                |
| 3    | Hinweise außerhalb der Akte                                  |
| 4    | warnt vor Interesse von oben                                 |
| 5    | würde lügen; einmal pro Kampagne Befehl folgenlos verweigern |

Jeder Punkt: pro Mission eine Anforderung über den Rang hinaus (höchstens eine Rangstufe, nie ein Artefakt) oder ohne Wartezeit.

## SOLD

3.000 € (Kadett) bis 12.000 € (Schattenoffizier) pro Monat, Zulage pro Roter Akte 500 € bis 4.000 €.

## ZWISCHENZEIT: ZWEI HANDLUNGEN

Erholen · Therapie · Trainieren · Signatur pflegen · Kontakte pflegen · Nachforschen · Arbeiten · Privatleben. **Anker** gepflegt: +1 Würfel auf die nächste Grauen-Probe. Dreimal hintereinander kein Privatleben: Anker verloren.

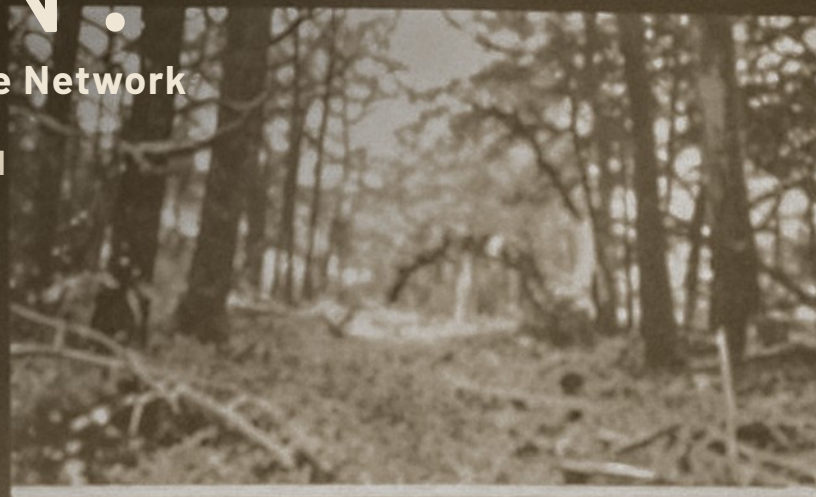
## PRÄSENZ

| Stufe | Bedeutung                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------|
| 5     | Kernland                                                             |
| 4     | stark                                                                |
| 3     | präsent, Anforderung +1 Tag                                          |
| 2     | geduldet, nur Mitgebrachtes                                          |
| 1     | verdeckt, nur Mitgebrachtes, Hilfe von O.D.I.N. zwei Stufen schwerer |
| 0     | verboten, nur mit Schwarzer Akte, Hilfe zwei Stufen schwerer         |

# O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SPIELLEITERSCHIRM



**O.D.I.N.  
BRIEFING**