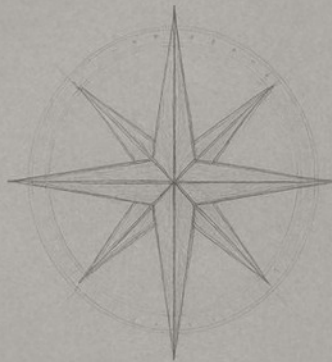


O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network



KARTENSETS UND SPIELHILFEN

DRUCKBÖGEN FÜR DEN TISCH

von David Ger

KARTENSETS UND SPIELHILFEN

Druckbögen für den Tisch

WAS IN DIESEM BAND STEHT

TEIL	INHALT	SEITEN
Psi-Kräfte	43 Karten auf 5 Bögen, Vorder- und Rückseiten	3 bis 12
Zauber	57 Karten auf 7 Bögen, Vorder- und Rückseiten	13 bis 26
Ausrüstung	288 Karten auf 32 Bögen, Vorder- und Rückseiten	27 bis 90
Bastelanleitung	Karten auf Pokerkarten kleben, Schritt für Schritt	91
Aktenmappen	Umschläge in Weiß, Grau, Rot und Schwarz, Vordrucke für Briefing, Spesen, Anforderung und Nachspiel	92 bis 99
Handout-Paket	Leere Vorlagen: Zeitungsseite, Brief, Fernschreiben, Telegramm, Obduktionsbericht, Foto mit Rückseite	100 bis 105

DRUCKEN

Auf A4 in tatsächlicher Größe drucken, also mit 100 % und ohne „An Seite anpassen“. Nur dann sind die Karten 63 × 88 mm groß und passen in übliche Kartenhüllen.

Die Kartenbögen sind für den beidseitigen Druck angelegt, gewendet an der langen Kante. Auf jede Vorderseite folgt ihre Rückseite, spiegelverkehrt angeordnet, damit jede Rückseite hinter ihrer Karte liegt. Jeder Bogen enthält nur eine Kartenart. Verrutscht die Rückseite beim Druck um ein oder zwei Millimeter, fällt das deshalb nicht auf.

Wer nur einseitig drucken kann, druckt die Vorderseiten, also die ungeraden Seiten der Kartenbögen.

Geschnitten wird entlang der Schnittmarken am Rand: zuerst die langen Linien, dann die kurzen. Wie man Vorder- und Rückseite auf eine Pokerkarte klebt, zeigt die Bastelanleitung auf Seite 91.

WOHER DIE KARTEN KOMMEN

Werte und Regeltexte sind wörtlich aus den Büchern übernommen: aus dem Grundregelwerk, den Klassenbüchern Psion und Thaumaturg, dem Arsenal und Schattenoffiziere. Unten auf jeder Karte stehen die Quelle und eine Nummer, zum Beispiel P 01/43 für die erste von 43 Psi-Kräften. Die Karten ersetzen keine Regeln. Weicht eine Karte vom Buch ab, gilt das Buch.

Die Farbe einer Ausrüstungskarte zeigt ihr Gebiet, in der Farbe der Klasse, die es am meisten braucht:

	Waffen, Munition, Rüstung und Schutz	Farbe des Soldier
	Ermittlung und Überwachung	Farbe des Investigator
	Kommunikation, Technik und Medizin	Farbe des Scientist
	Salz, Eisen, Kreide, Blei und Licht, psionische und magische Ausrüstung	Farbe des Thaumaturg
	Einsatzausrüstung, Tarnung und Alltag	Farbe des Agent
	Unterwegs: Fahrzeuge, Bewegung und Überleben	Farbe des Psion

DIE VORLAGEN

Aktenmappen und Handout-Paket sind leer. Die Spielleitung füllt sie für ihre eigenen Akten aus, von Hand oder am Rechner. Die sechs Handout-Vorlagen gibt es zusätzlich als Bilddateien (PNG) für den virtuellen Spieltisch.

Für alle. Benötigt das Grundregelwerk.

PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Gedankenflüstern KOSTEN 1 PSI PROBE WK + Telepathie SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE 10 m DAUER 1 Runde Der Psion spürt die oberflächlichen Gedanken und Gefühle eines Ziels, als blicke er durch ein unsichtbares Fenster in dessen Geist. Überschuss 2: Die Gedanken bleiben 2 Runden lesbar oder zeigen eine konkrete Absicht. Unwillige Ziele leisten Widerstand. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 01/43	PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Leichte Telekinese KOSTEN 1 PSI PROBE IN + Telekinese SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE 5 m DAUER solange er sich konzentriert Bewegt ein Objekt bis 1 kg, etwa einen Schlüssel oder einen Schalter. Keine Kampfaktionen währenddessen. Überschuss 2: Das Objekt kann geworfen werden (Schaden 1). Grundregelwerk, Kapitel VIII P 02/43	PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Sinnenschärfe KOSTEN 1 PSI PROBE WE + Konzentration SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE selbst DAUER 1 Minute Ein Sinn wird übernatürlich geschärft: +2 Würfel auf Wahrnehmungsproben mit diesem Sinn. Danach –1 Würfel auf die nächste Probe. Überschuss 2: Zwei Sinne. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 03/43
PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Psychischer Ruck KOSTEN 1 PSI PROBE WK + Psi-Kampf SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE 5 m DAUER sofort Ein kurzer mentaler Impuls stört die Konzentration: Das Ziel würfelt bei seiner nächsten Probe mit –1 Würfel. Überschuss 2: Es verliert stattdessen seine nächste Aktion. Unwillige Ziele leisten Widerstand. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 04/43	PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Aura-Erkennung KOSTEN 1 PSI PROBE WE + Präkognition SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE 10 m DAUER sofort Der Psion spürt übernatürliche Präsenz in der Nähe und ihre grobe Richtung. Überschuss 2: Er kennt die genaue Position. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 05/43	PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Schmerzunterdrückung KOSTEN 1 PSI PROBE WK + Konzentration SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE selbst DAUER 2 Runden Der Psion ignoriert den Malus für „angeschlagen“. Danach eine Stunde lang –1 Würfel auf alle Proben. Überschuss 2: Die Wirkung hält 3 Runden. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 06/43
PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Mentales Flüstern KOSTEN 1 PSI PROBE WK + Telepathie SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE 30 m DAUER sofort Eine lautlose Botschaft von bis zu zwölf Worten an einen Verbündeten. Die Botschaft ist nicht verschlüsselt, andere Telepathen können sie abfangen. Überschuss 2: An mehrere Empfänger. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 07/43	PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Energiepuls KOSTEN 1 PSI PROBE IN + Psi-Kampf SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE 5 m DAUER sofort Ein grelles Aufleuchten. In dunkler Umgebung würfelt ein Gegner eine Runde lang mit –2 Würfeln. Überschuss 2: Alle Gegner in 5 m. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 08/43	PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT Instinktive Vorahnung KOSTEN 1 PSI PROBE WE + Präkognition SCHWIERIGKEIT Einfach (1) REICHWEITE selbst DAUER sofort Der Psion spürt eine unmittelbare Gefahr in seiner Nähe, etwa eine Falle oder einen Hinterhalt. Gelingt die Probe, kann er nicht überrascht werden. Überschuss 2: Er kennt Art und Ort der Gefahr. Grundregelwerk, Kapitel VIII P 09/43

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT

Stabilisierter Atem



KOSTEN

1 PSI

PROBE

WK + Konzentration

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

selbst

DAUER

5 Minuten

Er kommt ohne Atemluft aus, darf sich aber kaum bewegen.

Überschuss 2: 10 Minuten.



Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 10/43

PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT

Nachklang



KOSTEN

1 PSI

PROBE

WE + Konzentration

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

sofort

Der Psion spürt die stärkste Emotion, die ein Gegenstand in den letzten 24 Stunden erlebt hat: Angst an einem Türgriff, Wut an einer Waffe.

Überschuss 2: ein kurzes Bild dazu.



Klassenbuch Psion, Kapitel IV

P 11/43

PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT

Stille Stunde



KOSTEN

1 PSI

PROBE

WK + Konzentration

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

selbst

DAUER

eine Stunde

Der Psion schließt seine Wand vollständig. Er hört keine fremden Gedanken und ist für telepathische Ortung unsichtbar, kann aber auch keine Kräfte einsetzen, die andere Geister berühren.



Klassenbuch Psion, Kapitel IV

P 12/43

PSI-KRAFT · KLEINE KRAFT

Kleiner Chor



KOSTEN

1 PSI

PROBE

WK + Telepathie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m

DAUER

sofort

Der Psion erkennt, ob sich in der Nähe ein anderer Psion befindet, und ob dieser seine Wand gerade offen hat.



Klassenbuch Psion, Kapitel IV

P 13/43

PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT

Telekinetischer Schild



KOSTEN

3 PSI

PROBE

IN + Telekinese

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

selbst

DAUER

2 Runden

Trümmer formen einen schwebenden Schild: +2 Rüstung gegen physischen Schaden.

Überschuss 2: 3 Runden oder zusätzlich ein benachbarter Verbündeter.



Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 14/43

PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT

Tiefenabfrage



KOSTEN

3 PSI

PROBE

WK + Telepathie

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

1 Runde

Der Psion zieht eine gezielte Erinnerung aus dem Geist des Ziels. Unwillige Ziele leisten Widerstand mit +2 Würfeln und erleiden 1 Belastung.

Überschuss 2: Mehrere zusammenhängende Erinnerungen.



Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 15/43

PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT

Psionischer Schock



KOSTEN

3 PSI

PROBE

WK + Psi-Kampf

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

5 m

DAUER

sofort

Ein mentaler Schlag betäubt das Ziel: Es verliert seine nächste Aktion. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Überschuss 2: Zwei Aktionen.



Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 16/43

PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT

Heilender Impuls



KOSTEN

3 PSI

PROBE

WE + Psychische Heilung

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

sofort

Heilt 2 LP. Jedes Ziel höchstens einmal pro Stunde.

Überschuss 2: 3 LP.



Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 17/43

PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT

Elementarer Fokus



KOSTEN

3 PSI

PROBE

WE + Elementarkontrolle

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

5 m

DAUER

2 Runden

Der Psion kontrolliert vorhandenes Feuer oder Wasser: löschen, lenken, einen Weg freimachen. Als Angriff gegen die Verteidigung: Schaden 2 + Überschuss. Braucht eine passende Quelle.



Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 18/43

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Gedankenprojektion  KOSTEN 3 PSI PROBE WK + Telepathie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 10 m DAUER 5 Runden Der Psion pflanzt ein Trugbild in den Geist eines Ziels, etwa Schritte, eine Stimme oder eine Gestalt. Unwillige Ziele leisten Widerstand. Bewegt sich der Psion, zerfällt die Projektion.  Grundregelwerk, Kapitel VIII P 19/43	PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Psionische Falle  KOSTEN 3 PSI PROBE IN + Psi-Kampf SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 5 m DAUER eine Stunde Eine unsichtbare Falle an einer Stelle. Wer sie zuerst berührt, würfelt WK + Geistige Widerstandskraft gegen die Erfolge des Psions oder verliert seine nächste Aktion. Überschuss 2: Zwei Aktionen.  Grundregelwerk, Kapitel VIII P 20/43	PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Kraftverstärkung  KOSTEN 3 PSI PROBE WK + Konzentration SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE selbst DAUER 1 Runde +2 Würfel und +1 Schaden auf Nahkampfangriffe. In der Runde danach –1 Würfel auf alle Proben.  Grundregelwerk, Kapitel VIII P 21/43
PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Zeitdehnung  KOSTEN 3 PSI PROBE WE + Präkognition SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 10 m DAUER 1 Runde Ein Gegner erhält –2 Initiative und –1 Würfel auf seine nächste Probe. Unwillige Ziele leisten Widerstand.  Grundregelwerk, Kapitel VIII P 22/43	PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Psychische Barriere  KOSTEN 3 PSI PROBE WK + Psi-Kampf SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE selbst DAUER 3 Runden +2 Würfel auf alle Proben gegen psionische Kräfte und auf Grauen-Proben.  Grundregelwerk, Kapitel VIII P 23/43	PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Rufen  KOSTEN 3 PSI PROBE WK + Telepathie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 1 km DAUER eine Runde Der Psion sendet einen einzelnen Gedanken an einen Menschen, den er gut kennt, egal wo er sich in Reichweite befindet. Überschuss 2: Die Reichweite verzehnfacht sich.  Klassenbuch Psion, Kapitel IV P 24/43
PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Staubteufel  KOSTEN 3 PSI PROBE IN + Telekinese SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 10 m DAUER 3 Runden Staub, Papier und Schutt wirbeln um einen Punkt. Alles im Radius von 3 m ist schwer zu sehen: Angriffe hinein oder heraus –2 Würfel.  Klassenbuch Psion, Kapitel IV P 25/43	PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Doppelter Blick  KOSTEN 3 PSI PROBE WE + Präkognition SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE selbst DAUER eine Szene Der Psion sieht die Welt zwei Sekunden früher als alle anderen. +1 Verteidigung und +1 Initiative für die Szene.  Klassenbuch Psion, Kapitel IV P 26/43	PSI-KRAFT · MITTLERE KRAFT Nervenruhe  KOSTEN 3 PSI PROBE WE + Psychische Heilung SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE Berührung DAUER sofort Ein Verbündeter, der gerade eine Grauen-Probe verpatzt hat oder erstarrt ist, kann sofort wieder handeln und baut 1 Belastung ab.  Klassenbuch Psion, Kapitel IV P 27/43

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Massenmanipulation



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WK + Telepathie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

10 m

DAUER

1 Runde

Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 28/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Telekinetischer Sturm



KOSTEN

6 PSI

PROBE

IN + Telekinese

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

20 m

DAUER

sofort

Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 29/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Seelenbrand



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WK + Psi-Kampf

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 30/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Chrono-Blick



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WE + Präkognition

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

selbst

DAUER

eine Szene

Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 31/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Rückholimpuls



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WE + Psychische Heilung

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

1× pro Tag

Grundregelwerk, Kapitel VIII

P 32/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Gedankenbrücke



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WK + Telepathie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

Sichtweite

DAUER

eine Szene

Klassenbuch Psion, Kapitel IV

P 33/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Stillstand



KOSTEN

6 PSI

PROBE

IN + Telekinese

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

15 m

DAUER

2 Runden

Klassenbuch Psion, Kapitel IV

P 34/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Verzweigung



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WE + Präkognition

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

selbst

DAUER

sofort

Klassenbuch Psion, Kapitel IV

P 35/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Innere Befragung



KOSTEN

6 PSI

PROBE

WK + Telepathie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

eine Minute

Schattenoffiziere, Kapitel II

P 36/43

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Schwerer Griff



KOSTEN
6 PSI

PROBE
IN + Telekinese

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
20 m

DAUER
Konzentration, höchstens 3 Runden

Der Psion hebt eine Last bis zu einer Tonne: ein Auto, ein Tor, einen Stahlträger. Er bewegt sie 5 m pro Runde oder wirft sie einmal: Angriff gegen die Verteidigung, Schaden 5 + Überschuss, Durchschlag 1. Jede Runde nach der ersten kostet 1 Belastung.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 37/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Vorgelebt



KOSTEN
6 PSI

PROBE
WE + Präkognition

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
selbst

DAUER
bis zum Ende der nächsten Runde

Der Psion hat die nächste Minute schon einmal gesehen. Bis zum Ende der nächsten Runde darf jedes Mitglied der Zelle eine misslungene Probe einmal wiederholen und das bessere Ergebnis nehmen. Danach 2 Belastung.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 38/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Lebensband



KOSTEN
6 PSI

PROBE
WE + Psychische Heilung

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
10 m

DAUER
eine Szene

Der Psion bindet sich und bis zu drei Verbündete aneinander. Erleidet einer von ihnen Schaden, darf er ihn nach seiner Wahl auf die anderen Gebundenen verteilen, in ganzen Punkten. Wer das Band verlässt oder kampfunfähig wird, fällt heraus. Unwillige Ziele können nicht gebunden werden. Danach 1 Belastung.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 39/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Tiefe Heilung



KOSTEN
6 PSI

PROBE
WE + Psychische Heilung

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
Berührung

DAUER
sofort

Heilt 5 + Überschuss LP. Ein Ziel kann höchstens einmal am Tag so geheilt werden. Der Healer erleidet 1 Belastung.

Überschuss 2: Das Ziel baut außerdem 1 Belastung ab.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 40/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Frostgriff



KOSTEN
6 PSI

PROBE
WE + Elementarkontrolle

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
15 m

DAUER
2 Runden

Kälte fällt in einem Radius von 5 m. Wer darin steht, auch Verbündete, erleidet jede Runde 2 Schaden, bewegt sich nur halb so weit und hat –2 Initiative. Wasser und nasser Boden gefrieren. Rüstung zählt nicht gegen die Kälte.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 41/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Felswand



KOSTEN
6 PSI

PROBE
WE + Elementarkontrolle

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
20 m

DAUER
eine Szene

Aus Erde, Stein oder Asphalt wächst eine Wand, bis zu 10 m lang und 3 m hoch. Sie hält Kugeln auf und fängt 15 Schaden ab, bevor ein Durchbruch entsteht. Wer an ihrer Stelle steht, wird zur Seite geschoben. Nicht auf Holzböden oder in oberen Stockwerken.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 42/43

PSI-KRAFT · MÄCHTIGE KRAFT

Stille Festung



KOSTEN
6 PSI

PROBE
WK + Konzentration

SCHWIERIGKEIT
Schwer (3)

REICHWEITE
selbst

DAUER
eine Szene

Der Psion schließt sich ein. Bis zum Ende der Szene muss er keine Grauen-Proben ablegen, und keine Kraft und kein Zauber kann seinen Geist übernehmen oder lesen. Am Ende der Szene holt ihn alles ein: Er legt alle versäumten Grauen-Proben in derselben Runde nach.



Schattenoffiziere, Kapitel II

P 43/43

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

PSI-KRAFT

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Lichtblitz



KOSTEN

1 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m Radius

DAUER

10 Minuten

Ein Funke erhellt die Umgebung.

Überschuss 2: Stattdessen ein greller Blitz, alle Gegner in 5 m würfeln eine Runde lang mit –2 Würfeln.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 01/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Magische Flamme



KOSTEN

1 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

1 m

DAUER

sofort

Entzündet kleine Gegenstände wie Kerzen, Papier oder Zündschnüre.

Überschuss 2: Die Flamme breitet sich aus, 1 Schaden pro Runde für alle, die darin stehen.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 02/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Schwebender Stein



KOSTEN

1 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m

DAUER

1 Minute

Hebt einen Gegenstand bis 2 kg an und bewegt ihn langsam.

Überschuss 2: Er kann geworfen werden (Schaden 1).



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 03/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Zauberhafte Melodie



KOSTEN

1 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

Eine Melodie aus dem Nichts verwirrt ein Ziel: –2 Würfel auf seine nächste Probe. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Überschuss 2: Das Ziel greift eine Runde lang nicht an.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 04/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Zitternde Hand



KOSTEN

1 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m

DAUER

1 Runde

Die Hand eines Gegners zittert: –2 Würfel auf seinen nächsten Angriff. Unwillige Ziele leisten Widerstand.

Überschuss 2: 2 Runden.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 05/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Flimmernde Erscheinung



KOSTEN

1 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

10 m

DAUER

1 Runde

Ein einfaches, flimmerndes Trugbild von Person oder Gegenstand.

Überschuss 2: Überzeugend, 2 Runden.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 06/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Unsichtbare Hand



KOSTEN

1 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m

DAUER

1 Minute

Bewegt einen Gegenstand bis 1 kg, ohne dass die Ursache sichtbar ist.

Überschuss 2: Sie kann ihn werfen (Schaden 1).



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 07/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Berührung der Kälte



KOSTEN

1 ME

PROBE

WE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

sofort

Nahkampfangriff gegen die Verteidigung. Schaden 1+ Überschuss, Rüstung zählt nicht.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 08/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Tritt des Windes



KOSTEN

1 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m

DAUER

sofort

Ein Windstoß schiebt ein Ziel 1 m zurück.

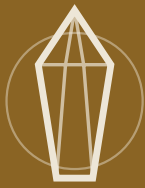
Überschuss 2: 2 m, und es verliert seine Bewegung.



Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 09/57

VERTRAULICH

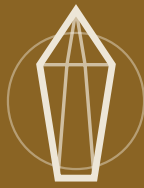


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

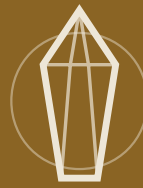


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

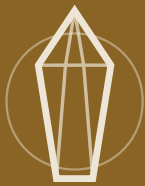


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

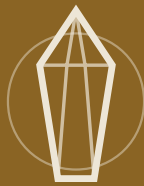


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

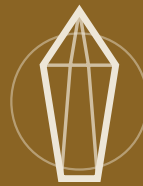


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

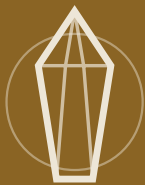


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

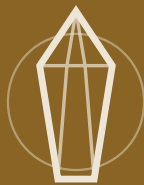


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

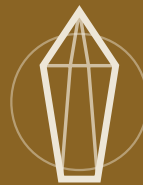


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Pfützenzauber

KOSTEN

1 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

5 m Radius

DAUER

3 Runden

Der Boden wird glatt. Wer sich darauf bewegt, muss GE + Akrobatik gegen Einfach (1) bestehen oder stürzt.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 10/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Kristallklang

KOSTEN

1 ME

PROBE

WE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

Der Thaumaturg erkennt, ob sich in Reichweite ein Kristall befindet, und ob er klar, trüb oder erschöpft ist.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV

Z 11/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Tintenschatten

KOSTEN

1 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

eine Stunde

Eine geschriebene Seite wird für alle außer dem Thaumaturgen unlesbar.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV

Z 12/57

ZAUBER · ZAUBERTRICK

Kerzenruf

KOSTEN

1 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Einfach (1)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

Alle Kerzen und offenen Flammen in Reichweite entzünden oder löschen sich.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV

Z 13/57

ZAUBER · MINOR MAGICA

Magische Rüstung

KOSTEN

3 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

2 Runden

Ein schimmernder Schild: +2 Rüstung.
Überschuss 2: 3 Runden oder ein zweites Ziel.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 14/57

ZAUBER · MINOR MAGICA

Flammenstrahl

KOSTEN

3 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

15 m

DAUER

sofort

Angriff gegen die Verteidigung. Schaden 3 + Überschuss, Feuer.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 15/57

ZAUBER · MINOR MAGICA

Windstoß

KOSTEN

3 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

Das Ziel wird 3 m zurückgestoßen und muss GE + Akrobatik gegen Machbar (2) bestehen oder stürzt.
Überschuss 2: Es verliert zusätzlich seine nächste Aktion.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 16/57

ZAUBER · MINOR MAGICA

Heiliger Hauch

KOSTEN

3 ME

PROBE

WE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

3 m

DAUER

sofort

Heilt 2 LP. Kein Ziel kann durch diesen Zauber mehr als 5 LP pro Tag zurückerhalten.
Überschuss 2: 4 LP oder ein zweites Ziel.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 17/57

ZAUBER · MINOR MAGICA

Kältekegel

KOSTEN

3 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Machbar (2)

REICHWEITE

5 m Kegel

DAUER

sofort

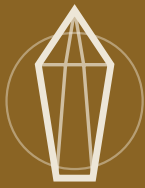
Angriff gegen jedes Ziel im Kegel. Schaden 2, getroffene Ziele haben in der nächsten Runde –2 Initiative und nur die halbe Bewegung.
Überschuss 2: Das Ziel verliert seine nächste Aktion.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 18/57

O.D.I.N. Kartensets - Zauber · Bogen 2 von 7, Vorderseite

VERTRAULICH

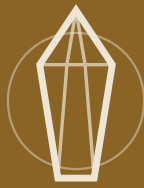


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

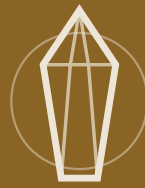


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

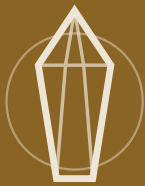


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

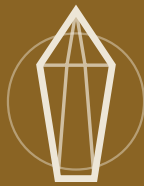


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

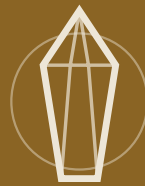


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

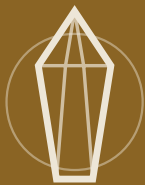


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

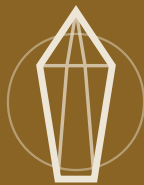


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



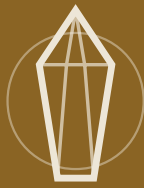
O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · MINOR MAGICA Magisches Seil KOSTEN 3 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 10 m DAUER bis es reißt Ein Seil aus Energie fesselt ein Ziel. Vergleichende Probe gegen ST + Athletik. Gefesselt hat das Ziel Verteidigung 1 und kann sich nicht bewegen. Es darf jede Runde erneut versuchen, sich zu befreien. Grundregelwerk, Kapitel IX Z 19/57	ZAUBER · MINOR MAGICA Schattenwurf KOSTEN 3 ME PROBE CH + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE selbst DAUER 3 Runden Der Thaumaturg verschmilzt mit den Schatten: +2 Würfel auf Heimlichkeit. Überschuss 2: 5 Runden oder zusätzlich ein Verbündeter. Grundregelwerk, Kapitel IX Z 20/57	ZAUBER · MINOR MAGICA Erdrutsch KOSTEN 3 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 15 m Reichweite DAUER 5 m Radius, sofort Der Boden bricht auf. Alle im Bereich erleiden 1 Schaden und müssen GE + Akrobatik gegen Machbar (2) bestehen oder stürzen. Das Gelände bleibt schwierig. Grundregelwerk, Kapitel IX Z 21/57
ZAUBER · MINOR MAGICA Lichtstrahl KOSTEN 3 ME PROBE CH + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 10 m DAUER sofort Ein blendender Strahl. Vergleichende Probe gegen GE + Ausweichen. Das Ziel ist eine Runde lang geblendet (–2 Würfel). Überschuss 2: Zwei Runden oder ein zweites Ziel. Grundregelwerk, Kapitel IX Z 22/57	ZAUBER · MINOR MAGICA Transmutieren KOSTEN 3 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE Berührung DAUER eine Szene Verwandelt einen Gegenstand bis 1 kg in ein anderes Material. Blei wird zu Gold, aber nur bis zum Ende der Szene. <i>Grandioser Erfolg:</i> Die Verwandlung ist dauerhaft. Grundregelwerk, Kapitel IX Z 23/57	ZAUBER · MINOR MAGICA Bleihaut KOSTEN 3 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE Berührung DAUER eine Szene Das Ziel ist für psionische Ortung und Gedankenlesen unsichtbar, als trüge es eine Bleikiste um den Kopf. Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV Z 24/57
ZAUBER · MINOR MAGICA Rückschau KOSTEN 3 ME PROBE WE + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE Berührung DAUER sofort Der Thaumaturg erfährt, wer einen Gegenstand zuletzt in der Hand hatte, und sieht dessen Gesicht für einen Moment. Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV Z 25/57	ZAUBER · MINOR MAGICA Frostsiegel KOSTEN 3 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 10 m DAUER eine Szene Eine Tür, ein Fenster oder eine Luke friert zu. Öffnen erfordert ST + Athletik gegen die Erfolge des Thaumaturgen. Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV Z 26/57	ZAUBER · MINOR MAGICA Schweigekreis KOSTEN 3 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Machbar (2) REICHWEITE 3 m Radius DAUER eine Szene Kein Laut dringt aus dem Kreis nach außen. Wer darin zaubert oder ein Ritual wirkt, wird auch von Psionen nicht gehört. Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV Z 27/57

VERTRAULICH

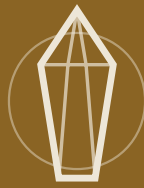


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

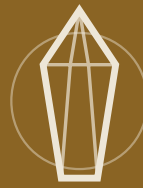


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

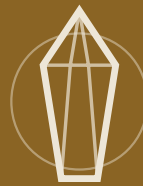


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

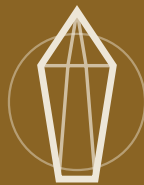


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

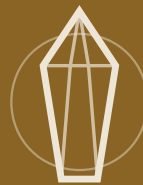


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



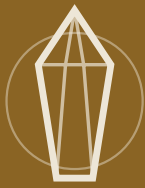
O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · MAJOR MAGICA Feuerball  KOSTEN 5 ME PROBE CH + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 30 m DAUER sofort Explosion mit 5 m Radius. Angriff gegen jedes Ziel im Bereich, auch Verbündete. Schaden 4 + Überschuss, Feuer.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 28/57	ZAUBER · MAJOR MAGICA Vortex  KOSTEN 5 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 15 m DAUER 2 Runden Ein Wirbelsturm mit 3 m Radius. Wer darin steht, erleidet jede Runde 2 Schaden und muss ST + Athletik gegen Machbar (2) bestehen, sonst kann er sich nicht bewegen.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 29/57	ZAUBER · MAJOR MAGICA Magische Barriere  KOSTEN 5 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 3 m Radius DAUER 3 Runden Eine Kuppel, die insgesamt 15 Schaden abfängt, physisch und magisch, bevor sie zerbricht.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 30/57
ZAUBER · MAJOR MAGICA Erdsplutung  KOSTEN 5 ME PROBE WE + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 15 m DAUER 5 m Radius, sofort Angriff gegen jedes Ziel im Bereich. Schaden 3 + Überschuss, alle stürzen. Das Gelände ist danach unpassierbar.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 31/57	ZAUBER · MAJOR MAGICA Dunkelheit  KOSTEN 5 ME PROBE CH + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 15 m Radius DAUER 3 Runden Absolute Dunkelheit. Alle im Bereich würfeln bei Proben, die Sicht erfordern, mit –3 Würfeln. Der Thaumaturg selbst sieht normal.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 32/57	ZAUBER · MAJOR MAGICA Blitzschlag  KOSTEN 5 ME PROBE WE + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 30 m DAUER sofort Angriff gegen die Verteidigung. Schaden 5 + Überschuss, Durchschlag 2.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 33/57
ZAUBER · MAJOR MAGICA Zauberbann  KOSTEN 5 ME PROBE WE + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 15 m DAUER 1× pro Kampf Vergleichende Probe gegen die Zauber- oder Psi-Probe des Gegners. Gelingt sie, endet ein anhaltender Zauber oder eine Kraft, oder der Gegner kann eine Runde lang nicht zaubern.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 34/57	ZAUBER · MAJOR MAGICA Sturmruf  KOSTEN 5 ME PROBE CH + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE 15 m Radius DAUER 3 Runden, nur im Freien und bei Wolken Jede Runde schlägt ein Blitz in ein Ziel nach Wahl ein. Angriff mit den Erfolgen der Zauberprobe, Schaden 3 + Überschuss.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 35/57	ZAUBER · MAJOR MAGICA Körpertransmutation  KOSTEN 5 ME PROBE IN + Thaumaturgie SCHWIERIGKEIT Schwer (3) REICHWEITE Berührung DAUER eine Szene Ein Körper verändert sich: Haut aus Stein (+2 Rüstung, –2 Initiative), Kiemen, Krallen (Waffenschaden 3). Unwillige Ziele leisten Widerstand mit KO + Zähigkeit.  Grundregelwerk, Kapitel IX Z 36/57

VERTRAULICH

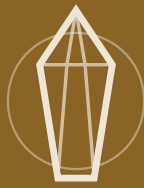


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

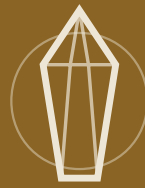


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

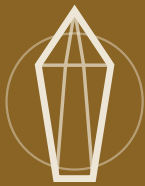


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

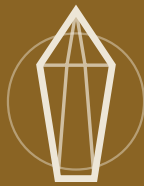


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

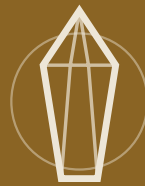


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

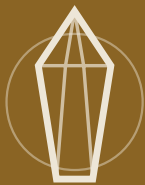


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

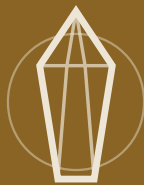


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Seelenschnitt

KOSTEN

5 ME

PROBE

WE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

Seelischer Angriff, das Ziel leistet Widerstand. Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Ein Spielercharakter als Ziel erleidet zusätzlich 1 Belastung.

Grundregelwerk, Kapitel IX

Z 37/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Kristallbrecher

KOSTEN

5 ME

PROBE

WE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

20 m

DAUER

sofort

Ein Kristall in Reichweite zerspringt. Wer ihn gerade zum Zaubern benutzt, erleidet 2 Belastung und verliert den Zauber. Nexus-Kristalle sind immun.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV

Z 38/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Wandernder Kreis

KOSTEN

5 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

selbst

DAUER

eine Szene

Ein Bannkreis bewegt sich mit dem Thaumaturgen. Wesen aus Rissen können ihm nicht näher als 2 m kommen.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV

Z 39/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Zweites Gesicht

KOSTEN

5 ME

PROBE

WE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

selbst

DAUER

eine Szene

Der Thaumaturg sieht Risse, Kristalle und gebundene Zauber in Sichtweite. Illusionen erkennt er als solche, Unsichtbare als flimmernde Umrisse.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IV

Z 40/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Siegelschrift

KOSTEN

5 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

bis sie gebrochen wird

SCHULZAUBER DER THAUMATURGISTEN
Der Thaumaturg versiegelt eine Tür, eine Kiste oder ein Buch. Öffnen können sie nur er und bis zu drei Menschen, die er dabei nennt. Wer das Siegel mit Gewalt oder Magie bricht, braucht eine Probe gegen Sehr schwer (4), und der Thaumaturg spürt den Bruch, wo immer er ist.

Schattenoffiziere, Kapitel III

Z 41/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Zersetzung

KOSTEN

5 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

10 m

DAUER

sofort

SCHULZAUBER DER ALCHEMISTEN
Ein Gegenstand bis zur Größe einer Tür zerfällt zu Staub und Rost, oder die Rüstung eines Ziels sinkt für den Rest der Szene um 2. Magische Gegenstände und Artefakte sind immun. Lebende Wesen verletzt der Zauber nicht.

Schattenoffiziere, Kapitel III

Z 42/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Doppelgänger

KOSTEN

5 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

10 m

DAUER

eine Szene

SCHULZAUBER DER ILLUSIONISTEN
Neben dem Thaumaturgen oder einem Verbündeten steht ein zweites, vollkommenes Ebenbild. Es spricht, geht und blutet. Wer das Original angreift, muss zuerst WE + Wahrnehmung gegen Schwer (3) bestehen, sonst trifft er das Bild, das daraufhin verschwindet.

Schattenoffiziere, Kapitel III

Z 43/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Gleichschritt

KOSTEN

5 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

10 m

DAUER

3 Runden, einmal pro Kampf

SCHULZAUBER DER CHRONOMANCER
Der Thaumaturg gibt bis zu drei Verbündeten seinen Takt. Sie handeln vor allen Gegnern, unabhängig von der Initiative, und erhalten +1 Verteidigung. Wirkt Gleichschritt in einer Szene mit Kurzzeitreise, Zeitschleife oder Stillstand (Chronomancer), gilt die Regel „Paradoxon“.

Schattenoffiziere, Kapitel III

Z 44/57

ZAUBER · MAJOR MAGICA

Wachpakt

KOSTEN

5 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Schwer (3)

REICHWEITE

selbst

DAUER

bis zum Morgen

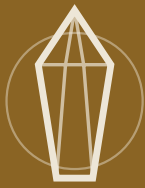
SCHULZAUBER DER INVOKER
Der Thaumaturg schließt einen Pakt mit einem Wesen, das einen Ort bis Sonnenaufgang bewacht. Es weckt ihn, sobald jemand den Ort betritt, und kämpft, wenn er es verlangt: Angriff 4 + 4, Schaden 4, Verteidigung 2, 12 LP. Der Pakt erzeugt eine Schuld.

Schattenoffiziere, Kapitel III

Z 45/57

O.D.I.N. Kartensets - Zauber · Bogen 5 von 7, Vorderseite

VERTRAULICH

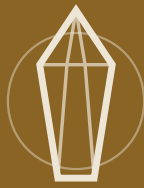


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

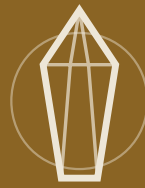


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

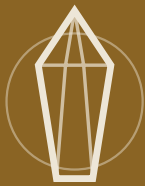


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

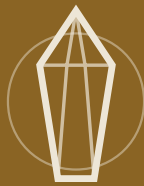


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

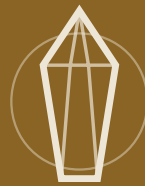


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

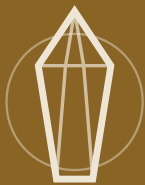


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

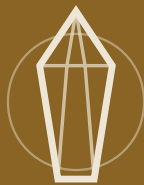


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Apokalypse

KOSTEN8 ME

PROBECH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITE50 m

DAUER10 m Radius, sofort

Angriff gegen jedes Ziel im Bereich, auch Verbündete. Schaden 5 + Überschuss, Feuer. Der Thaumaturg erleidet 2 Belastung.

Grundregelwerk, Kapitel IXZ 46/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Seelenraub

KOSTEN8 ME

PROBEWE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITE5 m

DAUER1× pro Kampf

Das Ziel leistet Widerstand. Schaden 4 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Der Thaumaturg heilt so viele LP, wie er Schaden verursacht hat.

Grundregelwerk, Kapitel IXZ 47/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Zeitumkehr

KOSTEN8 ME

PROBEIN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITEalles in Sichtweite

DAUER1× pro Tag

Die letzte Runde wird ungeschehen gemacht. Alle kehren in den Zustand vom Beginn dieser Runde zurück, nur der Thaumaturg erinnert sich. Er erleidet 2 Belastung.

Grundregelwerk, Kapitel IXZ 48/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Dimensionstunnel

KOSTEN8 ME

PROBEIN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITE20 m

DAUER1× pro Tag

Ein Portal zu einem Ort, den der Thaumaturg kennt, höchstens 100 km entfernt. Es bleibt eine Runde offen, bis zu fünf Personen können hindurch.

Grundregelwerk, Kapitel IXZ 49/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Höllenfeuer

KOSTEN8 ME

PROBECH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITE15 m

DAUERsofort

Angriff gegen ein einzelnes Ziel. Schaden 6 + Überschuss, Rüstung zählt nicht. Das Ziel brennt 2 Runden lang weiter (2 Schaden pro Runde).

Grundregelwerk, Kapitel IXZ 50/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Holloways Tür

KOSTEN8 ME

PROBEIN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITEBerührung

DAUEReinmal pro Mission

Der Thaumaturg öffnet eine Tür in eine Wand, einen Boden oder einen Fels und verbindet sie mit einer anderen Tür, die er in den letzten 24 Stunden berührt hat. Die Verbindung hält drei Runden. Danach 2 Belastung.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IVZ 51/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Bannung

KOSTEN8 ME

PROBEWE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITE30 m

DAUEReinmal pro Mission

Ein Wesen aus einem Riss oder ein gerufenes Wesen wird zurückgeschickt, woher es kam. Vergleichende Probe gegen seine WK oder seinen Angriff. Gelingt sie, verschwindet es, und es kann in dieser Mission nicht zurückkehren.

Klassenbuch Thaumaturg, Kapitel IVZ 52/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Der große Kreis

KOSTEN8 ME

PROBEWE + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

REICHWEITERadius 20 m

DAUEReine Stunde

SCHULZAUBER DER THAUMATURGISTEN
Der Thaumaturg zieht einen Bannkreis um ein Gebäude oder einen Platz. Solange er hält, öffnet sich darin kein Riss, Wesen aus Rissen erleiden jede Runde im Kreis 3 Schaden, und Zauber und Kräfte von außen in den Kreis hinein sind um eine Stufe schwerer. Danach 2 Belastung.

Schattenoffiziere, Kapitel IIIZ 53/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Rote Tinktur

KOSTEN8 ME

PROBEIN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEITSehr schwer (4)

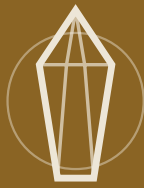
REICHWEITEBerührung

DAUEReinmal pro Mission

SCHULZAUBER DER ALCHEMISTEN
In einer Stunde Arbeit entsteht ein Elixier, das 24 Stunden hält. Wer es trinkt, erhält alle LP zurück und baut 3 Belastung ab. Der Alchemist erleidet beim Brauen 2 Belastung.

Schattenoffiziere, Kapitel IIIZ 54/57

VERTRAULICH

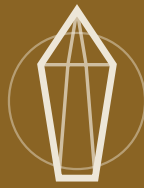


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

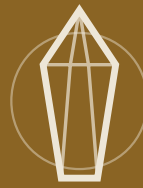


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

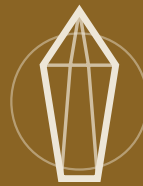


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

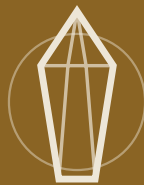


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

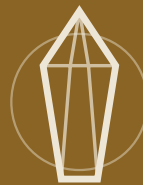


O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Weißer Fleck

KOSTEN

8 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Sehr schwer (4)

REICHWEITE

Radius 20 m

DAUER

sofort, einmal pro Mission

SCHULZAUBER DER ILLUSIONISTEN

Alle Menschen im Bereich vergessen die letzten zehn Minuten. Unwillige Ziele leisten Widerstand, Verbündete kann der Thaumaturg ausnehmen. Aufnahmen, Notizen und Spuren bleiben. Danach 2 Belastung.

Schattenoffiziere, Kapitel IIIZ 55/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Die verlorene Woche

KOSTEN

8 ME

PROBE

IN + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Sehr schwer (4)

REICHWEITE

Berührung

DAUER

einmal pro Mission

SCHULZAUBER DER CHRONOMANCER

Ein Mensch durchlebt in einer Minute eine Woche Genesung: Er heilt 5 + Überschuss LP, und Verletzungen, die sonst Tage bräuchten, sind verheilt. Er ist danach eine Woche älter und sehr hungrig. Der Thaumaturg würfelt auf „Ungleiches Altern“.

Schattenoffiziere, Kapitel IIIZ 56/57

ZAUBER · GRAND MAJOR MAGICA

Der Gläubiger

KOSTEN

8 ME

PROBE

CH + Thaumaturgie

SCHWIERIGKEIT

Sehr schwer (4)

REICHWEITE

10 m

DAUER

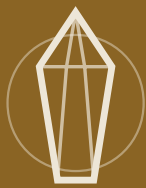
3 Runden

SCHULZAUBER DER INVOKER

Der Thaumaturg ruft ein Wesen, dem er schon etwas schuldet. Es kämpft drei Runden für ihn: Angriff 5 + 5, Schaden 5, Verteidigung 3, 20 LP. Danach geht es und nimmt sich etwas. Der Pakt erzeugt eine Schuld, und der Invoker erleidet 2 Belastung.

Schattenoffiziere, Kapitel IIIZ 57/57

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

ZAUBER

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

NAHKAMPFWAFFEN Waffenlos SCHADEN1 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT – PREIS – EIGENSCHAFTENHandgemenge statt Nahkampf FERTIGKEITHandgemenge (ST) Grundregelwerk, Kapitel X A 001/288	NAHKAMPFWAFFEN Taschenmesser SCHADEN1 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 30 € EIGENSCHAFTENVerdeckt FERTIGKEITHandkampf (ST) Grundregelwerk, Kapitel X A 002/288	NAHKAMPFWAFFEN Dolch SCHADEN2 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 300 € EIGENSCHAFTENSchnell, Verdeckt FERTIGKEITHandkampf (ST) Grundregelwerk, Kapitel X A 003/288
NAHKAMPFWAFFEN Tauchdolch SCHADEN2 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 320 € EIGENSCHAFTENSchnell FERTIGKEITHandkampf (ST) Grundregelwerk, Kapitel X A 004/288	NAHKAMPFWAFFEN Kampfstiletto SCHADEN2 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 350 € EIGENSCHAFTENDurchschlag 1, Verdeckt FERTIGKEITHandkampf (ST) Grundregelwerk, Kapitel X A 005/288	NAHKAMPFWAFFEN Wurfdolch SCHADEN1 REICHWEITE 10 m VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 350 € EIGENSCHAFTENWurf, Verdeckt FERTIGKEITHathletik (GE) Grundregelwerk, Kapitel X A 006/288
NAHKAMPFWAFFEN Handaxt SCHADEN2 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 550 € EIGENSCHAFTENSchnell, Wurf FERTIGKEITHandkampf (ST), geworfen Athletik (GE) Grundregelwerk, Kapitel X A 007/288	NAHKAMPFWAFFEN Wurfbeil SCHADEN2 REICHWEITE 10 m VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 400 € EIGENSCHAFTENWurf FERTIGKEITHathletik (GE) Grundregelwerk, Kapitel X A 008/288	NAHKAMPFWAFFEN Katana SCHADEN3 REICHWEITE Nah VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 500 € EIGENSCHAFTENPräzise FERTIGKEITHandkampf (ST) Grundregelwerk, Kapitel X A 009/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

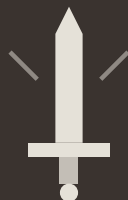


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

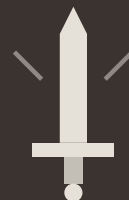


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

NAHKAMPFWAFFEN

Ritterschwert

SCHADEN3

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
750 €

EIGENSCHAFTEN
Durchschlag 1

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 010/288

NAHKAMPFWAFFEN

Kriegsaxt

SCHADEN3

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
600 €

EIGENSCHAFTEN
Durchschlag 1

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 011/288

NAHKAMPFWAFFEN

Klingenkette

SCHADEN2

REICHWEITE
3 m

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
800 €

EIGENSCHAFTEN
Kann Ziele entwaffnen (Grandios)

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 012/288

NAHKAMPFWAFFEN

Doppelaxt

SCHADEN4

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
900 €

EIGENSCHAFTEN
Langsam

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 013/288

NAHKAMPFWAFFEN

Zweihänder

SCHADEN4

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
1.200 €

EIGENSCHAFTEN
Langsam, Durchschlag 1

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 014/288

NAHKAMPFWAFFEN

Drachenschwanz-Schwert

SCHADEN3

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Sehr selten

PREIS
1.000 €

EIGENSCHAFTEN
Feuer (Artefakt)

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 015/288

NAHKAMPFWAFFEN

Monomolekulare Knochenklingen

SCHADEN3

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Nicht käuflich

PREIS
-

EIGENSCHAFTEN
Durchschlag 2, nur Nanotech Veteran

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 016/288

FERNKAMPFWAFFEN

Taserpistole

SCHADEN2

MAGAZIN
4

REICHWEITE
10 m

VERFÜGBARKEIT
Sehr häufig

PREIS
500 €

EIGENSCHAFTEN
Betäubend

FERTIGKEIT
Schusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 017/288

FERNKAMPFWAFFEN

Kompaktpistole

SCHADEN2

MAGAZIN
10

REICHWEITE
25 m

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
550 €

EIGENSCHAFTEN
Verdeckt

FERTIGKEIT
Schusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 018/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

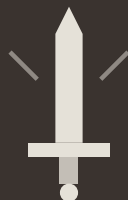


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

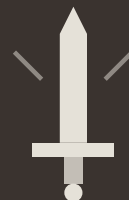


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

FERNKAMPFWAFFEN

Pistole 9 mm

SCHADEN3

MAGAZIN15

REICHWEITE30 m

VERFÜGBARKEITSehr häufig

PREIS600 €

EIGENSCHAFTENLeise (mit Schalldämpfer)

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 019/288

FERNKAMPFWAFFEN

Magnum-Revolver

SCHADEN4

MAGAZIN6

REICHWEITE40 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS800 €

EIGENSCHAFTENLangsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 020/288

FERNKAMPFWAFFEN

Schallpistole / Resonanzpistole

SCHADEN2

MAGAZIN12

REICHWEITE20 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS700 €

EIGENSCHAFTENLeise, Ziel –1 Würfel auf nächste Probe

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 021/288

FERNKAMPFWAFFEN

Schrotflinte

SCHADEN4

MAGAZIN8

REICHWEITE20 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS1.000 €

EIGENSCHAFTENStreuung

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 022/288

FERNKAMPFWAFFEN

Sturmgewehr 5,56 mm

SCHADEN4

MAGAZIN30

REICHWEITE100 m

VERFÜGBARKEITSehr häufig

PREIS1.200 €

EIGENSCHAFTENAutomatisch

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 023/288

FERNKAMPFWAFFEN

Karabiner

SCHADEN4

MAGAZIN20

REICHWEITE150 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS1.300 €

EIGENSCHAFTENPräzise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 024/288

FERNKAMPFWAFFEN

Infiltrationsgewehr

SCHADEN4

MAGAZIN20

REICHWEITE150 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.600 €

EIGENSCHAFTENLeise, Präzise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 025/288

FERNKAMPFWAFFEN

Scharfschützengewehr

SCHADEN5

MAGAZIN5

REICHWEITE300 m

VERFÜGBARKEITSehr selten

PREIS2.000 €

EIGENSCHAFTENPräzise, Durchschlag 1, Langsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 026/288

FERNKAMPFWAFFEN

Maschinengewehr (Schwere Waffen)

SCHADEN4

MAGAZIN100

REICHWEITE150 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.800 €

EIGENSCHAFTENAutomatisch, Langsam

FERTIGKEITSchwere Waffen (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 027/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

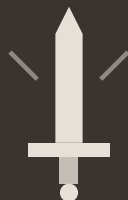


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

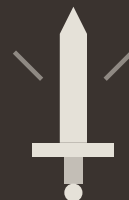


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

FERNKAMPFWAFFEN

Thermische Panzerfaust (Schwere Waffen)

SCHADEN6

MAGAZIN1

REICHWEITE100 m

VERFÜGBARKEITNicht käuflich

PREIS-

EIGENSCHAFTENDurchschlag 3, Fläche 2, Langsam

FERTIGKEITSchwere Waffen (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 028/288

ENERGIEWAFFEN

Plasma-Pistole

SCHADEN3

SCHUSS PRO ZELLE12

REICHWEITE25 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS950 €

EIGENSCHAFTENDurchschlag 2

FERTIGKEITEnergiewaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 029/288

ENERGIEWAFFEN

Lasergewehr

SCHADEN4

SCHUSS PRO ZELLE20

REICHWEITE150 m

VERFÜGBARKEITSehr selten

PREIS2.200 €

EIGENSCHAFTENPräzise, Durchschlag 1

FERTIGKEITEnergiewaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 030/288

ENERGIEWAFFEN

Plasmagewehr

SCHADEN5

SCHUSS PRO ZELLE15

REICHWEITE100 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.900 €

EIGENSCHAFTENDurchschlag 2

FERTIGKEITEnergiewaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 031/288

ENERGIEWAFFEN

Blastergewehr

SCHADEN4

SCHUSS PRO ZELLE12

REICHWEITE80 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.600 €

EIGENSCHAFTENFläche 1

FERTIGKEITEnergiewaffen (GE)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 032/288

ENERGIEWAFFEN

EMP-Granatenwerfer (Schwere Waffen)

SCHUSS PRO ZELLE4

REICHWEITE60 m

VERFÜGBARKEITNicht käuflich

PREIS-

EIGENSCHAFTENwie EMP-Granate

FERTIGKEITSchwere Waffen (ST)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 033/288

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

Hochexplosiv-Granate

SCHADEN5

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS250 €

EIGENSCHAFTENFläche 5

FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m

Grundregelwerk, Kapitel X

A 034/288

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

Schockgranate

SCHADEN3

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS200 €

EIGENSCHAFTENFläche 5, Betäubend

FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m

Grundregelwerk, Kapitel X

A 035/288

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

EMP-Granate

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS300 €

EIGENSCHAFTENFläche 5, Elektronik fällt für 2 Runden aus, Drohnen und Roboter erleiden 4 Schaden

FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m

Grundregelwerk, Kapitel X

A 036/288

0.D.I.N. Kartensets - Ausrüstung · Bogen 4 von 32, Vorderseite

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

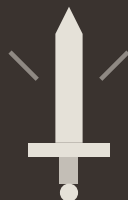


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

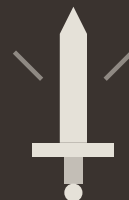


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

Rauchgranate

VERFÜGBARKEIT

Sehr häufig

PREIS

150 €

EIGENSCHAFTEN Fläche 5, Sichtschutz 3 Runden (+2 Verteidigung gegen Fernkampf)

FERTIGKEIT Athletik (GE), Wurfweite 20 m

Grundregelwerk, Kapitel X

A 037/288

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

Sprengladung

SCHADEN

6

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

400 €

EIGENSCHAFTEN Fläche 5, gegen Strukturen doppelter Schaden

FERTIGKEIT Sprengstoffe (IN)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 038/288

RÜSTUNGEN

Tarnkleidung

RÜSTUNGSWERT

0

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

300 €

NACHTEIL +1 Würfel auf Heimlichkeit

Grundregelwerk, Kapitel X

A 039/288

RÜSTUNGEN

Magische Robe

RÜSTUNGSWERT

1

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

1.500 €

NACHTEIL +1 Rüstung gegen Zauber und Psi-Schaden

Grundregelwerk, Kapitel X

A 040/288

RÜSTUNGEN

Leichte Rüstung

RÜSTUNGSWERT

1

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

600 €

NACHTEIL keiner

Grundregelwerk, Kapitel X

A 041/288

RÜSTUNGEN

Schleichrüstung

RÜSTUNGSWERT

1

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

1.400 €

NACHTEIL +1 Würfel auf Heimlichkeit

Grundregelwerk, Kapitel X

A 042/288

RÜSTUNGEN

Schutzweste

RÜSTUNGSWERT

2

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

900 €

NACHTEIL unter Kleidung sichtbar bei Wahrnehmung Machbar (2)

Grundregelwerk, Kapitel X

A 043/288

RÜSTUNGEN

Kampfanzug mit Helm

RÜSTUNGSWERT

3

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

2.000 €

NACHTEIL -1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik

Grundregelwerk, Kapitel X

A 044/288

RÜSTUNGEN

Schwerer Kampfanzug

RÜSTUNGSWERT

4

VERFÜGBARKEIT

Sehr selten

PREIS

4.500 €

NACHTEIL -1 Würfel auf alle GE-Proben, Traglast +20 %

Grundregelwerk, Kapitel X

A 045/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

RÜSTUNGEN

Kinetischer Energieschild



GEWICHT

+2

VERFÜGBARKEIT

Nicht käuflich

PREIS

-

NACHTEIL

zusätzlich zur Rüstung, fängt höchstens 10 Schaden pro Mission ab



Grundregelwerk, Kapitel X

A 046/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Verbandskasten



GEWICHT

0,5 kg

VERFÜGBARKEIT

Sehr häufig

PREIS

50 €

WIRKUNG

Erlaubt Erste Hilfe



Grundregelwerk, Kapitel X

A 047/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Medkit



GEWICHT

2 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

400 €

WIRKUNG

Erste Hilfe mit +1 Würfel, Stabilisieren ohne Medizin gegen Machbar (2)



Grundregelwerk, Kapitel X

A 048/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Nachtsichtgerät



GEWICHT

0,6 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

1.200 €

WIRKUNG

Hebt Mali durch Dunkelheit auf



Grundregelwerk, Kapitel X

A 049/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Wärmebildkamera



GEWICHT

0,8 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

2.500 €

WIRKUNG

+1 Würfel auf Wahrnehmung, sieht durch Rauch



Grundregelwerk, Kapitel X

A 050/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Gasmaske



GEWICHT

0,7 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

150 €

WIRKUNG

Schutz vor Rauch und Giftgas



Grundregelwerk, Kapitel X

A 051/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Kletterausrüstung



GEWICHT

5 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

300 €

WIRKUNG

+1 Würfel auf Athletik beim Klettern



Grundregelwerk, Kapitel X

A 052/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Dietrich-Set



GEWICHT

0,2 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

200 €

WIRKUNG

Erlaubt Schlösser öffnen, +1 Würfel



Grundregelwerk, Kapitel X

A 053/288

EINSATZAUSRÜSTUNG

Sicherheitswerkzeug-Set



GEWICHT

1,5 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

800 €

WIRKUNG

+1 Würfel auf Sicherheitssysteme



Grundregelwerk, Kapitel X

A 054/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

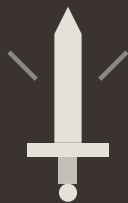


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

EINSATZAUSRÜSTUNG Wanzen (5 Stück) GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 600 € WIRKUNG Audioüberwachung bis 500 m Grundregelwerk, Kapitel X A 055/288	EINSATZAUSRÜSTUNG Störsender GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.500 € WIRKUNG Blockiert Funk und Handys im Radius von 30 m Grundregelwerk, Kapitel X A 056/288	EINSATZAUSRÜSTUNG Faltbare Drohne GEWICHT 1,5 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.000 € WIRKUNG Aufklärung aus der Luft, 20 Minuten Flugzeit Grundregelwerk, Kapitel X A 057/288
EINSATZAUSRÜSTUNG Kabelbinder und Handschellen GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 40 € WIRKUNG Fesseln (vergleichende Probe zum Befreien gegen Machbar (2)) Grundregelwerk, Kapitel X A 058/288	EINSATZAUSRÜSTUNG Falsche Papiere VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 2.000 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung bei Kontrollen Grundregelwerk, Kapitel X A 059/288	EINSATZAUSRÜSTUNG Beryllium-Isolierbehälter GEWICHT 4 kg VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Schirmt Kristalle und Artefakte ab Grundregelwerk, Kapitel X A 060/288
WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG Forensik-Kit GEWICHT 3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 700 € WIRKUNG +1 Würfel auf Ermittlung an Tatorten Grundregelwerk, Kapitel X A 061/288	WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG Labor-Kit GEWICHT 4 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.500 € WIRKUNG Chemische und biologische Analysen vor Ort Grundregelwerk, Kapitel X A 062/288	WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG Feldscanner GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.800 € WIRKUNG Erfasst Energiesignaturen, +1 Würfel auf Wahrnehmung für Anomalien Grundregelwerk, Kapitel X A 063/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

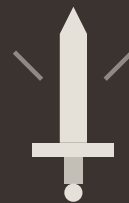


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG

Multispektralscanner

GEWICHT

1,2 kg

VERFÜGBARKEIT

Sehr selten

PREIS

4.000 €

WIRKUNG

Analysiert Kristalle und Artefakte, +1 Würfel auf Physik und Okkultismus

Grundregelwerk, Kapitel X

A 064/288

WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG

EMF-Detektor

GEWICHT

0,3 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

250 €

WIRKUNG

Zeigt elektromagnetische Anomalien an

Grundregelwerk, Kapitel X

A 065/288

WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG

Analyse-Tablet

GEWICHT

0,7 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

900 €

WIRKUNG

+1 Würfel auf Ermittlung bei Datenauswertung

Grundregelwerk, Kapitel X

A 066/288

WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG

Elektronische Lupe

GEWICHT

0,2 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

150 €

WIRKUNG

+1 Würfel auf feine Arbeiten

Grundregelwerk, Kapitel X

A 067/288

WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG

Digitalkamera mit Nachtsicht

GEWICHT

0,8 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

600 €

WIRKUNG

Beweissicherung auch im Dunkeln

Grundregelwerk, Kapitel X

A 068/288

WISSENSCHAFT UND ERMITTLUNG

Taschenlampe mit UV-Funktion

GEWICHT

0,3 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

70 €

WIRKUNG

Macht Blut und magische Rückstände sichtbar

Grundregelwerk, Kapitel X

A 069/288

KOMMUNIKATION UND TECHNIK

Kompakter Laptop

GEWICHT

1,5 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

500 €

WIRKUNG

Grundausstattung für Hacking

Grundregelwerk, Kapitel X

A 070/288

KOMMUNIKATION UND TECHNIK

Hochleistungs-Laptop

GEWICHT

2 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

3.000 €

WIRKUNG

+1 Würfel auf Hacking

Grundregelwerk, Kapitel X

A 071/288

KOMMUNIKATION UND TECHNIK

Verschlüsseltes Funkgerät

GEWICHT

0,5 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

400 €

WIRKUNG

Taktische Kommunikation bis 5 km

Grundregelwerk, Kapitel X

A 072/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

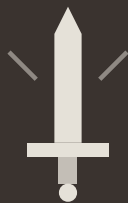


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

KOMMUNIKATION UND TECHNIK Satellitentelefon GEWICHT 0,8 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.500 € WIRKUNG Weltweite Kommunikation ohne Mobilfunknetz Grundregelwerk, Kapitel X A 073/288	KOMMUNIKATION UND TECHNIK GPS-Gerät GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG +1 Würfel auf Navigation Grundregelwerk, Kapitel X A 074/288	KOMMUNIKATION UND TECHNIK Solar-Powerbank GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 100 € WIRKUNG Lädt Geräte unterwegs Grundregelwerk, Kapitel X A 075/288
KOMMUNIKATION UND TECHNIK Multifunktionswerkzeug GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 120 € WIRKUNG Einfache Reparaturen ohne Malus Grundregelwerk, Kapitel X A 076/288	ÜBERLEBEN Überlebenskit GEWICHT 5 kg VERFÜGBARKEIT Sehr selten PREIS 5.000 € WIRKUNG Werkzeug, Funk, Erste Hilfe; +1 Würfel auf Überleben Grundregelwerk, Kapitel X A 077/288	ÜBERLEBEN Tragbarer Wasserfilter GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 120 € WIRKUNG Reinigt Wasser aus natürlichen Quellen Grundregelwerk, Kapitel X A 078/288
ÜBERLEBEN Solarzelt GEWICHT 3 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 400 € WIRKUNG Unterkunft mit Stromversorgung Grundregelwerk, Kapitel X A 079/288	ÜBERLEBEN Expeditionsrucksack GEWICHT 2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 250 € WIRKUNG Traglast +10 kg ohne Malus Grundregelwerk, Kapitel X A 080/288	PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Neuro-Helm VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich (O.D.I.N.) PREIS – WIRKUNG Fokusgerät für Psionen, +2 Würfel gegen fremde psionische Angriffe Grundregelwerk, Kapitel X A 081/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

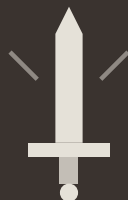


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

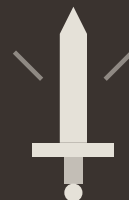


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Mental-Scanner VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Fokusgerät, +1 Würfel auf Telepathie Grundregelwerk, Kapitel X A 082/288	PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Konditionierungspillen VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 500 € pro Dose WIRKUNG Einmal pro Mission 3 PSI-Punkte Grundregelwerk, Kapitel X A 083/288	PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Schutzamulett VERFÜGBARKEIT Sehr selten PREIS 3.000 € WIRKUNG +2 Würfel gegen psionische und magische Beeinflussung Grundregelwerk, Kapitel X A 084/288
PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Zauberbuch VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.000 € WIRKUNG Nötig, um neue Zauber zu erlernen Grundregelwerk, Kapitel X A 085/288	PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Alchemisten-Set VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 800 € WIRKUNG Nötig für Elixiere und Tränke Grundregelwerk, Kapitel X A 086/288	PSIONISCHE UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG Kristalle VERFÜGBARKEIT – PREIS – WIRKUNG siehe Kapitel IX Grundregelwerk, Kapitel X A 087/288
PISTOLEN UND REVOLVER Dienstpistole .40 SCHADEN 3 MAGAZIN 12 REICHWEITE 30 m VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 550 € FERTIGKEIT Schusswaffen (GE) Polizeiüblich, mit spürbarem Rückstoß. Das Magazin fasst weniger als bei 9 mm. Arsenal, Kapitel II A 088/288	PISTOLEN UND REVOLVER Taschenrevolver SCHADEN 2 MAGAZIN 5 REICHWEITE 20 m VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 450 € EIGENSCHAFTEN Verdeckt FERTIGKEIT Schusswaffen (GE) Der Hahn ist innenliegend, nichts verfängt sich beim Ziehen. Fünf Schuss genügen für den Nahbereich. Arsenal, Kapitel II A 089/288	PISTOLEN UND REVOLVER Kompakt-Maschinenpistole SCHADEN 3 MAGAZIN 25 REICHWEITE 50 m VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 900 € EIGENSCHAFTEN Automatisch FERTIGKEIT Schusswaffen (GE) Kompakter als ein Karabiner, aber mit Dauerfeuer. In der Hand eines Geübten ein Werkzeug für den Häuserkampf. Arsenal, Kapitel II A 090/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

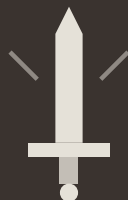


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

PISTOLEN UND REVOLVER

Kleinkaliberpistole .22

SCHADEN1

MAGAZIN10

REICHWEITE30 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS500 €

EIGENSCHAFTENPräzise, Leise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Für das Training gebaut, mit langem Lauf. Ein aufgeschraubter Dämpfer macht sie fast unhörbar.

Arsenal, Kapitel II

A 091/288

PISTOLEN UND REVOLVER

Derringer

SCHADEN2

MAGAZIN2

REICHWEITE10 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS300 €

EIGENSCHAFTENVerdeckt

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Zwei Läufe, kein Hahn, kaum größer als eine Geldbörse. Für den, der nur einen Schuss braucht.

Arsenal, Kapitel II

A 092/288

PISTOLEN UND REVOLVER

Armeerevolver

SCHADEN3

MAGAZIN6

REICHWEITE30 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS600 €

EIGENSCHAFTENLangsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Ein Erbstück mit Gebrauchsspuren, aber die Mechanik greift noch. Der Knall ist ohrenbetäubend, die Wirkung solide.

Arsenal, Kapitel II

A 093/288

PISTOLEN UND REVOLVER

Selbstladepistole .45

SCHADEN4

MAGAZIN8

REICHWEITE30 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS800 €

EIGENSCHAFTENLangsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Großes Kaliber, kleines Magazin. Der Rückstoß ist heftig, aber wer trifft, beendet den Kampf.

Arsenal, Kapitel II

A 094/288

PISTOLEN UND REVOLVER

Bolzenschussgerät

SCHADEN3

MAGAZIN1

REICHWEITE5 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS350 €

EIGENSCHAFTENSchusswaffen (GE)

FERTIGKEITAus einem Schlachthof entwendet oder nachgebaut. Der Bolzen dringt nur auf kürzeste Distanz ein, dafür gibt es keinen Mündungsblitz.

Arsenal, Kapitel II

A 095/288

PISTOLEN UND REVOLVER

Luftdruckpistole

SCHADEN1

MAGAZIN20

REICHWEITE20 m

VERFÜGBARKEITSehr häufig

PREIS200 €

EIGENSCHAFTENLeise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Ein Sportgerät, das Stahlkugeln verschießt. Für Sport und Training gebaut, gegen Menschen kaum mehr als ein Ärgernis.

Arsenal, Kapitel II

A 096/288

FLINTEN

Abgesägte Querflinte

SCHADEN4

MAGAZIN2

REICHWEITE10 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS700 €

EIGENSCHAFTENStreuung, Verdeckt

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Die Läufe sind auf Handlänge gekürzt, der Kolben oft entfernt. Die Waffe verschwindet unter einer Jacke, streut aber auf Distanz stark.

Arsenal, Kapitel II

A 097/288

FLINTEN

Bockflinte

SCHADEN4

MAGAZIN2

REICHWEITE30 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS1.200 €

EIGENSCHAFTENStreuung, Präzise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Übereinanderliegende Läufe, meist mit Wechselchokes für die Jagd. Ein Rüstmeister: „Für die Jagd gut, für den Dienst zu lang.“

Arsenal, Kapitel II

A 098/288

FLINTEN

Trommelflinte

SCHADEN4

MAGAZIN12

REICHWEITE20 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.500 €

EIGENSCHAFTENStreuung

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Das Trommelmagazin fasst zwölf Schrotpatronen und macht die Waffe frontlastig. Nachladen dauert, aber zwölf Schuss sind zwölf Argumente.

Arsenal, Kapitel II

A 099/288

O.D.I.N. Kartensets - Ausrüstung · Bogen 11 von 32, Vorderseite

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

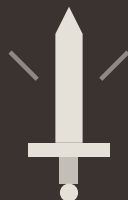


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

FLINTEN

Kurze Polizeiflinte

SCHADEN4

MAGAZIN5

REICHWEITE15 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.100 €

EIGENSCHAFTENStreuung

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Ohne Schulterstütze, nur mit Pistolengriff, gebaut für den Fahrzeugeinsatz. Der Rückstoß ist heftig, die Handhabung in engen Räumen gut.

Arsenal, Kapitel IIA 100/288

FLINTEN

Kipplaufflinte

SCHADEN4

MAGAZIN1

REICHWEITE20 m

VERFÜGBARKEITSehr häufig

PREIS300 €

EIGENSCHAFTENStreuung, Langsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Eine einfache Kipplaufflinte, oft vererbt und mit Klebeband geflickt. Überall auf Höfen zu finden, billig und zuverlässig.

Arsenal, Kapitel IIA 101/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Jagdrepetierer

SCHADEN4

MAGAZIN5

REICHWEITE200 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS900 €

EIGENSCHAFTENPräzise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Robuste Repetierbüchse, wie sie in ländlichen Revieren verbreitet ist. Das Zielfernrohr ist fest montiert und in der Grundausrüstung enthalten.

Arsenal, Kapitel IIA 102/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Unterhebelrepetierer

SCHADEN4

MAGAZIN10

REICHWEITE50 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS1.100 €

EIGENSCHAFTENSchnell

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Die kurze Nachladebewegung erlaubt schnelle Folgeschüsse, ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren. Bei Sicherheitsdiensten wegen der hohen Zuverlässigkeit geschätzt.

Arsenal, Kapitel IIA 103/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Kleinkalibergewehr

SCHADEN2

MAGAZIN10

REICHWEITE60 m

VERFÜGBARKEITSehr häufig

PREIS400 €

EIGENSCHAFTENLeise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Übungs- und Hofwaffe mit geringem Rückstoß und leisem Schuss. In ländlichen Gegenden Europas weit verbreitet, oft mit einfachem Zielfernrohr nachgerüstet.

Arsenal, Kapitel IIA 104/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Selbstladegewehr 7,62 mm

SCHADEN5

MAGAZIN20

REICHWEITE150 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.800 €

EIGENSCHAFTENDurchschlag 1, Langsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Schweres Selbstladegewehr mit kräftigem Kaliber und hoher Durchschlagskraft. Das Magazin fasst zwanzig Schuss, macht die Waffe aber kopflastig und träge im Anschlag.

Arsenal, Kapitel IIA 105/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Personenschutzwaffe

SCHADEN3

MAGAZIN20

REICHWEITE60 m

VERFÜGBARKEITSehr selten

PREIS1.800 €

EIGENSCHAFTENAutomatisch, Durchschlag 1

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Kompakte Waffe für den Personenschutz, die eine eigene Munition verwendet. Die Durchschlagskraft ist für den Einsatz gegen geschützte Ziele gedacht.

Arsenal, Kapitel IIA 106/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Doppelbüchse

SCHADEN5

MAGAZIN2

REICHWEITE60 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.400 €

EIGENSCHAFTENLangsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Zwei schwere Läufe, zwei Schuss, dann ist Nachladen angesagt. Für Großwild gedacht, gegen alles andere überdimensioniert und im Rückstoß brutal.

Arsenal, Kapitel IIA 107/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Flaschenzugarmbrust

SCHADEN4

MAGAZIN1

REICHWEITE30 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS500 €

EIGENSCHAFTENLeise, Langsam

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Moderne Armbrust mit Flaschenzug, die den Bolzen fast ohne Geräusch abgibt. Das Spannen dauert mehrere Sekunden und verlangt Kraft.

Arsenal, Kapitel IIA 108/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

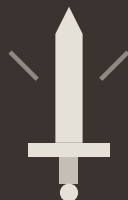


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

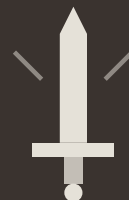


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Compoundbogen

SCHADEN3

MAGAZIN1

REICHWEITE40 m

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS600 €

EIGENSCHAFTENLeise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Sportbogen mit hoher Zugkraft, der Pfeile lautlos ins Ziel bringt. Wer nicht regelmäßig trainiert, hat Mühe, die Sehne sauber auszuziehen.

Arsenal, Kapitel II

A 109/288

GEWEHRE, BÖGEN UND ARMBRÜSTE

Taucherharpune

SCHADEN3

MAGAZIN1

REICHWEITE15 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS800 €

EIGENSCHAFTENLeise

FERTIGKEITSchusswaffen (GE)

Druckluftgetriebene Harpune für den Einsatz unter Wasser. An Land ist die Reichweite gering, unter Wasser dafür ein ernstzunehmendes Werkzeug.

Arsenal, Kapitel II

A 110/288

SCHWERE WAFFEN

Granatwerfer 40 mm

SCHADEN5

MAGAZIN1

REICHWEITE100 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS2.800 €

EIGENSCHAFTENFläche 2, Langsam

FERTIGKEITSchwere Waffen (ST)

Verschießt 40-mm-Granaten; mit Gasgranaten gilt Betäubend statt Fläche. Der Rückschlag ist heftig, Nachladen dauert.

Arsenal, Kapitel II

A 111/288

SCHWERE WAFFEN

Leichtes Maschinengewehr

SCHADEN4

MAGAZIN50

REICHWEITE100 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.500 €

EIGENSCHAFTENAutomatisch, Langsam

FERTIGKEITSchwere Waffen (ST)

Kürzere Gurtzuführung und kompakter als ein volles Maschinengewehr. Der Rüstmeister: „Wer das trägt, ist kein Beobachter mehr.“

Arsenal, Kapitel II

A 112/288

SCHWERE WAFFEN

Netzwerfer

SCHADEN2

MAGAZIN1

REICHWEITE10 m

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS1.100 €

EIGENSCHAFTENBetäubend

FERTIGKEITSchwere Waffen (ST)

Polizeimodell, das ein beschwertes Fangnetz verschießt. Der Aufprall raubt dem Ziel kurz die Orientierung.

Arsenal, Kapitel II

A 113/288

SONDERMUNITION

Eisenkernmunition (Werkstatt)

KALIBERPistole, Revolver, Gewehr

VERFÜGBARKEITNicht käuflich

PREIS-

WIRKUNGGegen Das Alte richtet die Waffe vollen Schaden an.

WIRKT GEGENDas Alte

Aus der Werkstatt, in Schachteln zu 20 Schuss. Der Rüstmeister sagt: „Eisenkern ist kein Allheilmittel, aber gegen das, was aus den alten Geschichten kommt, oft das Einzige, was zieht.“

Arsenal, Kapitel II

A 114/288

SONDERMUNITION

Salz-Wachs-Geschoss

KALIBERFlinte

VERFÜGBARKEITNicht käuflich

PREIS-

WIRKUNGGegen Die Toten und Das Alte richtet die Waffe vollen Schaden an. Gegen Menschen und andere Ziele richtet sie keinen Schaden an.

WIRKT GEGENDie Toten, Das Alte

Ein massives Geschoss aus gepresstem Salz und Wachs, das im Lauf nicht zerfällt. Anders als loses Salz, das die Flinte verstopfen kann, durchschlägt es auch festere Hüllen.

Arsenal, Kapitel II

A 115/288

SONDERMUNITION

Weicheisenschrot

KALIBERFlinte

VERFÜGBARKEITHäufig

PREIS40 € pro Schachtel

WIRKUNGGegen Das Alte richtet die Waffe vollen Schaden an.

WIRKT GEGENDas Alte

Seit dem Bleiverbot in Feuchtgebieten ist Weicheisenschrot in jedem Jagdgeschäft zu bekommen. Was der Händler nicht weiß: Gegen manche Wesen zählt das Material mehr als das Kaliber.

Arsenal, Kapitel II

A 116/288

SONDERMUNITION

Phosphorbrandmunition

KALIBERPistole, Revolver, Gewehr

VERFÜGBARKEITSelten

PREIS120 € pro Magazin

WIRKUNGDie Waffe erhält die Eigenschaft Feuer.

WIRKT GEGENDie Verwandelten, Die Stimme

Phosphorbrandgeschosse, wie sie auch von Spezialeinheiten genutzt werden. Keine Sonderanfertigung, nur Feuer, das an der Wunde weiterbrennt.

Arsenal, Kapitel II

A 117/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

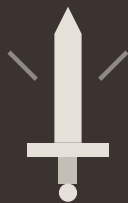


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

SONDERMUNITION Gummigeschoss KALIBER Pistole, Gewehr VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 80 € pro Magazin WIRKUNG Die Waffe erhält Betäubend und ihr Schaden wird um 1 reduziert (mindestens 1). WIRKT GEGEN Menschen Für den kontrollierten Einsatz gegen Personen, wenn ein Taser nicht reicht. Der Rüstmeister warnt: „Damit brichst du Rippen, keine Herzen.“
--

Arsenal, Kapitel II

A 118/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

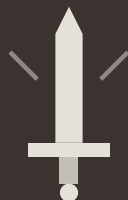


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

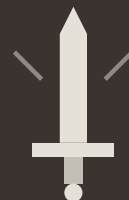


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

NAHKAMPFWAFFEN

Mehrzweckschlagstock

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
120 €

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Der Seitengriff erlaubt Hebeltechniken, wie sie bei der Polizei gelehrt werden. Liegt schwer in der Hand und hinterlässt blaue Flecken.

Arsenal, Kapitel IIIA 127/288

NAHKAMPFWAFFEN

Machete

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
40 €

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Im Wald schlägt sie Schneisen, im Keller trennt sie Sehnen. Die breite Klinge rostet schnell, wenn sie nicht geölt wird.

Arsenal, Kapitel IIIA 128/288

NAHKAMPFWAFFEN

Brecheisen

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Sehr häufig

PREIS
25 €

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Baumarkware, die Türen öffnet und Schädel spaltet. Das gebogene Ende gibt Hebelwirkung, das flache Ende Gewicht.

Arsenal, Kapitel IIIA 129/288

NAHKAMPFWAFFEN

Feuerwehraxt

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
90 €

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Die Spitzhacke auf der Rückseite öffnet Türen, die Klinge schlägt tiefe Wunden. Ein Werkzeug, das bei Bränden und Einbrüchen gleich nützlich ist.

Arsenal, Kapitel IIIA 130/288

NAHKAMPFWAFFEN

Bajonett

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
150 €

EIGENSCHAFTEN
Schnell

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Auf das Gewehr gepflanzt wird es zur kurzen Lanze, in der Hand zum Dolch. Militärische Restbestände tauchen immer wieder auf.

Arsenal, Kapitel IIIA 131/288

NAHKAMPFWAFFEN

Klauenmesser

SCHADEN1

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
200 €

EIGENSCHAFTEN
Verdeckt, Schnell

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Der Fingerring verhindert das Verlieren im Nahkampf, die gebogene Klinge schneidet beim Ziehen. Beliebt bei denen, die schnell und leise arbeiten.

Arsenal, Kapitel IIIA 132/288

NAHKAMPFWAFFEN

Schlagring

SCHADEN1

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
30 €

EIGENSCHAFTEN
Verdeckt

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Vier Finger aus Messing, die den Faustschlag zur Waffe machen. In vielen Ländern verboten, aber leicht zu verstecken.

Arsenal, Kapitel IIIA 133/288

NAHKAMPFWAFFEN

Totschläger

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
50 €

EIGENSCHAFTEN
Betäubend, Verdeckt

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Ein Lederschlauch mit Bleikugeln gefüllt, biegsam und schwer. Er bricht keine Knochen, aber schaltet Gegner zuverlässig aus.

Arsenal, Kapitel IIIA 134/288

NAHKAMPFWAFFEN

Klappspaten

SCHADEN2

REICHWEITE
Nah

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
60 €

FERTIGKEIT
Nahkampf (ST)

Der militärische Klappspaten hat eine geschliffene Kante und dient als Hiebwappe. Im Feldalltag gräbt er Latrinen, im Einsatz Gräber.

Arsenal, Kapitel IIIA 135/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

NAHKAMPFWAFFEN Eisenmesser SCHADEN1 REICHWEITENah VERFÜGBARKEITSelten PREIS250 € EIGENSCHAFTENVerdeckt FERTIGKEITNahkampf (ST) Von einem Schmied ohne Elektrowerkzeug geformt, das Eisen ist frei von Legierungen. Manche sagen, das Alte weicht dem reinen Eisen aus. Arsenal, Kapitel IIIA 136/288	NAHKAMPFWAFFEN Stockdegen SCHADEN2 REICHWEITENah VERFÜGBARKEITSehr selten PREIS500 € EIGENSCHAFTENVerdeckt, Präzise FERTIGKEITNahkampf (ST) Ein Spazierstock aus dunklem Holz, im Inneren eine schmale Klinge. Beim Ziehen ein leises Klicken, dann steht die Spitze. Arsenal, Kapitel IIIA 137/288	WURFWAFFEN Wurfnetz REICHWEITENah VERFÜGBARKEITSelten PREIS500 € EIGENSCHAFTENWurf FERTIGKEITAthletik (GE) Bleigewichte an den Ecken ziehen das Netz auseinander, sobald es geworfen wird. Es legt sich um Menschen und Tiere und verwickelt Gliedmaßen und Ausrüstung. Arsenal, Kapitel IIIA 138/288
WURFWAFFEN Bola SCHADEN2 REICHWEITE10 m VERFÜGBARKEITSelten PREIS400 € EIGENSCHAFTENWurf FERTIGKEITAthletik (GE) Zwei Eisenkugeln, durch ein geflochtenes Seil verbunden. Beim Wurf wickelt sich das Seil um die Beine des Ziels, am besten tief angesetzt und nicht über Schulterhöhe. Arsenal, Kapitel IIIA 139/288	WURFWAFFEN Krähenfüße SCHADEN1 REICHWEITENah VERFÜGBARKEITSelten PREIS100 € EIGENSCHAFTENWurf FERTIGKEITAthletik (GE) Jeder Dorn ist so geschmiedet, dass immer eine Spitze nach oben zeigt. Ein Beutel mit zwanzig Stück reicht, um einen schmalen Durchgang zu bestreuen. Arsenal, Kapitel IIIA 140/288	GRANATEN UND SPRENGMITTEL Thermitgranate SCHADEN4 VERFÜGBARKEITSelten PREIS300 € EIGENSCHAFTENFeuer, Fläche 3 FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Eine Granate mit Thermitfüllung, die beim Zünden extrem heiß brennt und auch schwer entflammbare Materialien entzündet. Der Rüstmeister gibt sie nur aus, wenn es wirklich brennen muss. Arsenal, Kapitel IIIA 141/288
GRANATEN UND SPRENGMITTEL Tränengasgranate SCHADEN2 VERFÜGBARKEITHäufig PREIS150 € EIGENSCHAFTENBetäubend, Fläche 5 FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Eine Granate, die beim Aufschlag einen beißenden Reizstoff versprüht. Der Stoff legt Gegner für einen Moment lahm, ohne bleibende Schäden. Arsenal, Kapitel IIIA 142/288	GRANATEN UND SPRENGMITTEL Salzgranate VERFÜGBARKEITNicht käuflich PREIS- EIGENSCHAFTENFläche 5, Wesen der Stimme, Die Toten und Das Alte verlieren ihre nächste Aktion FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Eine Werkstattanfertigung, die beim Zünden eine Wolke aus Grobsalz im Raum verteilt. Hält Die Stimme, Die Toten und Das Alte auf, wo Salz wirkt. Arsenal, Kapitel IIIA 143/288	GRANATEN UND SPRENGMITTEL UV-Blitzgranate SCHADEN1 VERFÜGBARKEITNicht käuflich PREIS- EIGENSCHAFTENFläche 5, Schaden nur gegen Die Toten FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Setzt einen intensiven UV-Blitz frei, der gegen Die Toten eingesetzt wird. Die Werkstatt gibt sie nur an Zellen aus, die mit Spuk rechnen. Arsenal, Kapitel IIIA 144/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

GRANATEN UND SPRENGMITTEL Eisensplittergranate SCHADEN4 VERFÜGBARKEITNicht käuflich PREIS- EIGENSCHAFTENFläche 5, gegen Das Alte +1 Schaden FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Eine Splittergranate, deren Splitter aus reinem Eisen bestehen. Gegen Das Alte zeigt sie die Wirkung von kaltem Eisen, ohne dass die Zelle selbst schmieden muss. Arsenal, Kapitel III A 145/288	GRANATEN UND SPRENGMITTEL Molotowcocktail SCHADEN3 VERFÜGBARKEITSehr häufig PREIS10 € EIGENSCHAFTENFeuer, Fläche 3 FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Eine Flasche mit Brandbeschleuniger und einem Lappen als Docht. Wirft man sie, zerbricht die Flasche und der Inhalt entzündet sich. Arsenal, Kapitel III A 146/288	GRANATEN UND SPRENGMITTEL Türsprengrahmen SCHADEN6 VERFÜGBARKEITSelten PREIS500 € EIGENSCHAFTENÖffnet eine Tür, gegen Strukturen doppelter Schaden FERTIGKEITSprengstoffe (IN) Ein flexibler Rahmen mit Schneidladung, der in einer Sekunde eine Tür aus dem Rahmen sprengt. Wird mit IN + Sprengstoffe angebracht und hinterlässt kaum Splitter. Arsenal, Kapitel III A 147/288
GRANATEN UND SPRENGMITTEL Signalrauch VERFÜGBARKEITHäufig PREIS100 € EIGENSCHAFTENFläche 5, farbiger Rauch, 3 Runden sichtbar FERTIGKEITAthletik (GE), Wurfweite 20 m Eine Dose mit farbigem Rauch, der beim Zünden eine weithin sichtbare Säule aufsteigen lässt. Für Treffpunkte und Markierungen aus der Luft. Arsenal, Kapitel III A 148/288	GRANATEN UND SPRENGMITTEL Ablenkungsladung VERFÜGBARKEITSehr häufig PREIS20 € EIGENSCHAFTENKnall nach 1 bis 10 Minuten, Wachen –1 Würfel auf Wahrnehmung in eine andere Richtung FERTIGKEITSprengstoffe (IN) Ein kleiner Böller mit Zeitzünder, der vor allem Lärm macht. Dient zur Ablenkung oder als Signal, ohne echten Schaden anzurichten. Arsenal, Kapitel III A 149/288	RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG Stichschutzweste RÜSTUNGSWERT1 VERFÜGBARKEITHäufig PREIS600 € NACHTEILunter Kleidung sichtbar bei Wahrnehmung Machbar (2) Weste zum Schutz des Rumpfes. Unter einer Jacke kaum zu erkennen, bei genauem Hinsehen aber sichtbar. Arsenal, Kapitel IV A 150/288
RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG Unterziehweste RÜSTUNGSWERT1 VERFÜGBARKEITSelten PREIS800 € NACHTEILkeiner Dünne Weste aus Kunstfasern, die unter einem Hemd verschwindet. Bietet minimalen Schutz, ohne aufzufallen. Arsenal, Kapitel IV A 151/288	RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG Plattenträger RÜSTUNGSWERT2 VERFÜGBARKEITSelten PREIS1.200 € NACHTEIL–1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik Trägersystem mit harten Platten vorne und hinten. Schwer und sperrig, aber wirksam gegen Beschuss. Arsenal, Kapitel IV A 152/288	RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG Motorradkombi RÜSTUNGSWERT1 VERFÜGBARKEITSelten PREIS600 € NACHTEILkeiner Lederkombi mit Protektoren an Schultern, Ellbogen und Knien. Für den Alltag unauffällig, wenn man Motorrad fährt, aber nicht überall erhältlich. Arsenal, Kapitel IV A 153/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

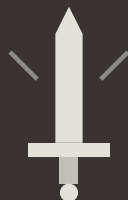


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

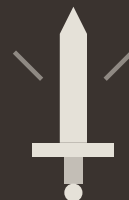


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG

Feuerweherschutzanzug

RÜSTUNGSWERT

2

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

800 €

NACHTEIL

-1 Würfel auf Heimlichkeit und Athletik

Hitzebeständiger Anzug mit Helm und Handschuhen. Sperrig und auffällig.

Arsenal, Kapitel IV

A 154/288

RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG

Bombenschutzanzug

RÜSTUNGSWERT

4

VERFÜGBARKEIT

Sehr selten

PREIS

5.000 €

NACHTEIL

-1 Würfel auf alle GE-Proben, Traglast +20 %

Vollkörperschutz gegen Explosionen und Splitter. Kaum zu tragen, innen schnell heiß.

Arsenal, Kapitel IV

A 155/288

RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG

Schnittschutzkleidung

RÜSTUNGSWERT

1

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

600 €

NACHTEIL

-1 Würfel auf Heimlichkeit

Hose und Jacke mit schnittfesten Einlagen. Robust, aber auffällig.

Arsenal, Kapitel IV

A 156/288

RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG

Bleimantel

RÜSTUNGSWERT

0

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

1.200 €

NACHTEIL

-1 Würfel auf Heimlichkeit

Langer Mantel mit eingenähtem Bleifutter. Dämpft die Ausstrahlung des Trägers und gibt +1 Würfel auf Heimlichkeit gegenüber dem Ursprung Das Fremde.

Arsenal, Kapitel IV

A 157/288

RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG

Gasschutzanzug

RÜSTUNGSWERT

1

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

900 €

NACHTEIL

-1 Würfel auf Wahrnehmung

Vollkörperanzug mit Filter und Haube. Die Haube schränkt die Sicht ein.

Arsenal, Kapitel IV

A 158/288

RÜSTUNGEN UND SCHUTZKLEIDUNG

Tarnanzug

RÜSTUNGSWERT

0

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

400 €

NACHTEIL

-1 Würfel auf Athletik

Anzug mit Stoffstreifen und Schlaufen für Zweige. Bricht die Umriss im Gelände und gibt +1 Würfel auf Heimlichkeit, aber die Streifen können bei Bewegung stören.

Arsenal, Kapitel IV

A 159/288

HELME, SCHILDE UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

Ballistischer Helm

RÜSTUNGSWERT

+1

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

600 €

NACHTEIL

keiner

Sitzt eng am Kopf und dämpft Stöße. Wird oft unter einer Sturmhaube oder Kapuze getragen.

Arsenal, Kapitel IV

A 160/288

HELME, SCHILDE UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

Ballistischer Schild mit Sichtfenster

RÜSTUNGSWERT

+2

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

1.500 €

NACHTEIL

Einschränkung: belegt eine Hand

Schwerer Schild aus Verbundwerkstoff, das Sichtfenster aus Polycarbonat. Hält Gewehrfeuer auf kurze Distanz ab, macht aber alles andere mit beiden Händen unmöglich.

Arsenal, Kapitel IV

A 161/288

HELME, SCHILDE UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

Schutzvisier

RÜSTUNGSWERT

0

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

80 €

NACHTEIL

keiner

Klappbares Visier aus schlagfestem Kunststoff. Gibt +1 Würfel auf Proben, um Blendung oder Splitterwirkung zu widerstehen.

Arsenal, Kapitel IV

A 162/288

O.D.I.N. Kartensets - Ausrüstung · Bogen 18 von 32, Vorderseite

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

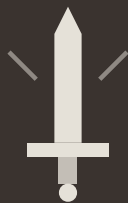


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

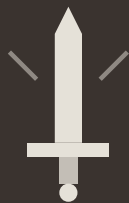


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

HELME, SCHILDE UND SCHUTZAUSRÜSTUNG Elektronischer Gehörschutz RÜSTUNGSWERT0 VERFÜGBARKEITHäufig PREIS250 € NACHTEILkeiner Dämpft Schüsse auf ein erträgliches Maß und verstärkt leise Geräusche. Gibt +1 Würfel auf Wahrnehmung (Hören) in lauter Umgebung. Arsenal, Kapitel IV A 163/288	HELME, SCHILDE UND SCHUTZAUSRÜSTUNG Stechschutzhandschuhe RÜSTUNGSWERT0 VERFÜGBARKEITHäufig PREIS120 € NACHTEIL-1 Würfel auf Fingerfertigkeit Handschuhe aus schnittfestem Gewebe mit eingenähten Kunststoffplättchen. Schützen vor Stichen und Schnitten an den Händen. Arsenal, Kapitel IV A 164/288	HELME, SCHILDE UND SCHUTZAUSRÜSTUNG Beißschutzarm RÜSTUNGSWERT0 VERFÜGBARKEITHäufig PREIS350 € NACHTEILEinschränkung: schützt nur den Unterarm Gepolsterte Manschette für den Unterarm, wie sie Hundeführer tragen. Nimmt Bisse und Krallenhiebe auf, ohne die Hand zu blockieren. Arsenal, Kapitel IV A 165/288
SPURENSICHERUNG Magnetpinsel und Abdruckpulver GEWICHT0,3 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS120 € WIRKUNG+1 Würfel auf Ermittlung beim Sichern von Fingerabdrücken. Der Magnetpinsel nimmt das feine Pulver auf, ohne die Hautfette zu verschmieren. Arsenal, Kapitel V A 166/288	SPURENSICHERUNG Blutspuren-Spray GEWICHT0,5 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS80 € WIRKUNG Ermittlungsprobe zum Sichtbarmachen von Blutspuren, +1 Würfel. Das Spray reagiert mit Eisen im Blut und leuchtet im Dunkeln bläulich. Arsenal, Kapitel V A 167/288	SPURENSICHERUNG Spurenlampe mit Farbfiltern GEWICHT0,8 kg VERFÜGBARKEITSelten PREIS900 € WIRKUNG+1 Würfel auf Ermittlung beim Absuchen nach Spuren, macht bestimmte Substanzen sichtbar. Die Lampe hat austauschbare Filter für verschiedene Wellenlängen. Damit werden Fasern, Körperflüssigkeiten und Schmauchspuren sichtbar, die das Auge sonst übersieht. Arsenal, Kapitel V A 168/288
SPURENSICHERUNG Beweismittelbeutel mit Siegeln GEWICHT0,2 kg VERFÜGBARKEITSehr häufig PREIS30 € WIRKUNG Ermöglicht das Sichern von Beweisen ohne Kontamination, keine Probe nötig. Durchsichtige Beutel mit Klebestreifen und nummerierten Siegeln. Einmal verschlossen, zeigt jede Manipulation Spuren. Arsenal, Kapitel V A 169/288	SPURENSICHERUNG Feldmikroskop mit Kamera GEWICHT1,5 kg VERFÜGBARKEITSelten PREIS1.500 € WIRKUNG+1 Würfel auf Biologie oder Chemie bei der Analyse von Proben. Das Gerät passt in einen Rucksack und liefert Aufnahmen mit 400-facher Vergrößerung. Die Kamera speichert Bilder direkt auf eine Karte. Arsenal, Kapitel V A 170/288	SPURENSICHERUNG Drogen- und Giftschnelltest GEWICHT0,5 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS200 € WIRKUNG Erlaubt Chemieprobe zum Nachweis von Drogen oder Giften, +1 Würfel. Teststreifen und Reagenzien für die üblichen Substanzen. Ergebnisse in wenigen Minuten, aber keine quantitative Analyse. Arsenal, Kapitel V A 171/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

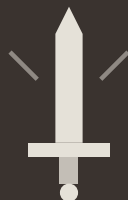


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

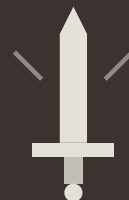


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

SPURENSICHERUNG

Todesthermometer mit Tabelle

GEWICHT

0,2 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

150 €

WIRKUNG

Erlaubt Medizinprobe zur Bestimmung der Todeszeit, +1 Würfel.

Das Thermometer wird in die Leber eingeführt, die Temperatur mit der Umgebung verglichen. Die beiliegende Tabelle rechnet die Abkühlung in Stunden um.

Arsenal, Kapitel V

A 172/288

SPURENSICHERUNG

DNA-Tupfer-Set mit Kühlbox

GEWICHT

2 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

300 €

WIRKUNG

Erlaubt Biologieprobe zum Sichern von DNA-Proben, +1 Würfel.

Sterile Tupfer und Röhrchen, dazu eine kleine Kühlbox für den Transport. Die Kühlung hält die Proben bis zu 48 Stunden stabil.

Arsenal, Kapitel V

A 173/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Kontaktmikrofon

GEWICHT

0,2 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

350 €

WIRKUNG

Wahrnehmung-Proben zum Abhören durch Wände erhalten +1 Würfel.

Ein kleiner Wandler, der mit Gel auf die Wand gedrückt wird. Der Rüstmeister sagt: „Wenn du das Ohr an die Wand legst, hörst du mehr, aber das hier hört auch den Atem dahinter.“

Arsenal, Kapitel V

A 174/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Lasermikrofon

GEWICHT

1,5 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

2.800 €

WIRKUNG

Erlaubt Abhören von Gesprächen in bis zu 100 m Entfernung über eine Fensterscheibe; Wahrnehmung-Probe um eine Stufe erleichtert.

Ein unsichtbarer Strahl tastet die Scheibe ab und übersetzt ihre Schwingungen in Sprache. Stammt aus einer Charge, die ursprünglich für Botschaftsüberwachung gebaut wurde.

Arsenal, Kapitel V

A 175/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Spektiv mit Stativ

GEWICHT

2,5 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

250 €

WIRKUNG

Hebt Mali durch große Entfernung bei Sichtbeobachtung auf; Aufbau dauert eine Aktion.

Ein geradsichtiges Beobachtungsfernrohr mit ausziehbarem Dreibein. Wird oft in Fensternischen von Hotels aufgestellt, wenn das Ziel gegenüber wohnt.

Arsenal, Kapitel V

A 176/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Teleobjektivkamera

GEWICHT

1,8 kg

VERFÜGBARKEIT

Häufig

PREIS

1.400 €

WIRKUNG

Wahrnehmung-Proben zum Erkennen von Details auf große Distanz erhalten +1 Würfel; erlaubt Beweisfotos.

Ein Gehäuse mit langem Objektiv und Bildstabilisierung. Die Auslöseverzögerung ist minimal, damit auch ein Gesicht im Vorbeigehen scharf wird.

Arsenal, Kapitel V

A 177/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Nachtsichtfernglas

GEWICHT

0,9 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

2.200 €

WIRKUNG

Hebt Mali durch Dunkelheit bei Sichtbeobachtung auf; +1 Würfel auf Wahrnehmung bei Dunkelheit.

Zwei parallele Restlichtverstärker für räumliches Sehen. Der Rüstmeister warnt: „Nicht in die Sonne schauen, sonst ist die Röhre durch.“

Arsenal, Kapitel V

A 178/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Türspion-Umkehrer

GEWICHT

0,1 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

120 €

WIRKUNG

Erlaubt Blick durch einen Türspion von außen nach innen; Wahrnehmung-Probe um eine Stufe erleichtert.

Ein kleines Linsensystem, das den Strahlengang eines Türspions umkehrt. Passt in eine Hemdtasche und hinterlässt keine Spuren am Rahmen.

Arsenal, Kapitel V

A 179/288

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN

Innenraumdrohne

GEWICHT

0,3 kg

VERFÜGBARKEIT

Selten

PREIS

1.800 €

WIRKUNG

Erlaubt Aufklärung in Innenräumen aus der Deckung; Wahrnehmung-Proben über die Drohne erhalten +1 Würfel, solange sie fliegt.

Ein handflächengroßer Quadrocopter mit leiser Steuerung über ein kleines Pad. Die Rotoren sind gekapselt, damit sie keine Vorhänge zerreißen.

Arsenal, Kapitel V

A 180/288

0.D.I.N. Kartensets - Ausrüstung - Bogen 20 von 32, Vorderseite

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

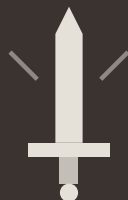


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

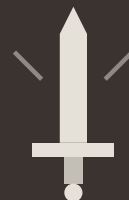


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

BEOBSACHTEN UND ABHÖREN Spiegelsonde GEWICHT0,4 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS60 € WIRKUNG Erlaubt Blick um Ecken und unter Objekte; Heimlichkeit-Proben zum Beobachten ohne Entdeckung erhalten +1 Würfel. Ein kleiner Spiegel an einem ausziehbaren Stab, wie ihn Werkstätten für Fahrzeugkontrollen nutzen. Der Rüstmeister sagt: „Billiger als eine Drohne und leiser als ein Schritt.“ Arsenal, Kapitel V A 181/288	BEOBSACHTEN UND ABHÖREN Tonbandgerät GEWICHT2,0 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS300 € WIRKUNG Erlaubt Aufzeichnung von Gesprächen; Ermittlung-Proben zur Analyse von Aufnahmen erhalten +1 Würfel. Ein tragbares Spulentonbandgerät mit Handmikrofon. Analoge Bänder lassen sich schwerer manipulieren als digitale Dateien, sagt der Rüstmeister. Arsenal, Kapitel V A 182/288	MESSEN UND AUFSPÜREN Geigerzähler GEWICHT0,4 kg VERFÜGBARKEITSelten PREIS450 € WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um radioaktive Quellen oder Kontamination zu bemerken. Handgerät mit akustischem Knacken, das bei erhöhter Zählrate schneller wird. Rüstmeister: „Wenn das Ding schnattert wie ein wütendes Eichhörnchen, nicht mehr atmen.“ Arsenal, Kapitel V A 183/288
MESSEN UND AUFSPÜREN Infraschall-Messgerät GEWICHT0,6 kg VERFÜGBARKEITSelten PREIS1.800 € WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um tieffrequente Schwingungen oder Präsenzen zu bemerken. Richtmikrofon mit Frequenzbereich unter 20 Hertz, das Druckwellen aufzeichnet, die das Ohr nicht hört. Manche Spuke kündigen sich als dumpfer Druck auf den Ohren an, bevor sie sichtbar werden. Arsenal, Kapitel V A 184/288	MESSEN UND AUFSPÜREN Laserthermometer GEWICHT0,2 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS150 € WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um kalte Stellen oder Temperaturanomalien zu finden. Pistolenförmiges Infrarot-Thermometer mit Laserpunkt. Zeigt die Oberflächentemperatur auf einem kleinen Display an; ein Abfall von mehr als fünf Grad in einem Raum ist selten ein gutes Zeichen. Arsenal, Kapitel V A 185/288	MESSEN UND AUFSPÜREN Klima-Datenlogger GEWICHT0,1 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS200 € WIRKUNG +1 Würfel auf Ermittlung, wenn die Daten über Nacht aufgezeichnet wurden, um Muster oder Anomalien zu erkennen. Kleiner Kasten mit Speicher für 48 Stunden, der alle zehn Minuten Temperatur und Luftfeuchte notiert. Am Morgen liest man ab, ob um 3:14 Uhr etwas durch den Raum gegangen ist, das die Luft abkühlt. Arsenal, Kapitel V A 186/288
MESSEN UND AUFSPÜREN Metalldetektor GEWICHT1,2 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS350 € WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um metallische Objekte unter der Oberfläche zu finden. Zusammenklappbare Sonde mit akustischem Signal, das bei Eisen, Kupfer und Legierungen anschlägt. Auf Friedhöfen und in alten Kellern findet man damit mehr als nur Rohre, manchmal auch das, was jemand vergraben wollte. Arsenal, Kapitel V A 187/288	MESSEN UND AUFSPÜREN Bodenradar GEWICHT2,5 kg VERFÜGBARKEITSelten PREIS2.500 € WIRKUNG +2 Würfel auf Wahrnehmung, um Hohlräume, Gräber oder Störungen im Boden zu erkennen. Ein Rucksackgerät mit Antennenmodul, das elektromagnetische Impulse in den Boden sendet und Reflexionen auf einem Bildschirm darstellt. Der Rüstmeister sagt: „Wenn das Bild einen sauberen rechteckigen Hohlraum zeigt, ist es kein alter Keller, dann war jemand schneller da.“ Arsenal, Kapitel V A 188/288	MESSEN UND AUFSPÜREN Gaswarngerät GEWICHT0,3 kg VERFÜGBARKEITHäufig PREIS250 € WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um gefährliche Gase oder ungewöhnliche Luftveränderungen zu bemerken. Handgerät mit Sensor für Kohlenmonoxid, Methan und Sauerstoffmangel, das bei Überschreitung piept und vibriert. In Rissgebieten schlägt es manchmal ohne chemische Ursache an; dann riecht es nach Ozon, und das ist schlimmer. Arsenal, Kapitel V A 189/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

MESSEN UND AUFSPÜREN

Funk-Bewegungsmelder-Set



GEWICHT
0,8 kg

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
600 €

WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um Bewegungen im überwachten Bereich zu bemerken, solange die Sensoren aktiv sind.

Vier batteriebetriebene Passiv-Infrarot-Sensoren mit Klebepads und eine Empfangseinheit, die bei Auslösung einen stillen Alarm gibt. Lässt sich in wenigen Minuten um eine Tür oder einen Flur legen; die Batterien halten eine Nacht.



Arsenal, Kapitel V

A 190/288

FUNK UND VERBINDUNG

Feldtelefon mit Kabeltrommel



GEWICHT
3 kg

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
350 €

WIRKUNG Erlaubt Kommunikation über Kabel, unabhängig von Funkstörungen.

Aus Beständen der Bundeswehr ausgesondert, funktioniert auch bei totalem Funkausfall.



Arsenal, Kapitel VI

A 191/288

FUNK UND VERBINDUNG

Knochenschall-Headset



GEWICHT
0,1 kg

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
800 €

WIRKUNG Gibt +2 Würfel auf Heimlichkeit, um geführte Gespräche zu verbergen.

Überträgt Stimme über den Schädelsknochen, kaum hörbar für Umstehende.



Arsenal, Kapitel VI

A 192/288

FUNK UND VERBINDUNG

Kurbelradio mit Lampe



GEWICHT
0,5 kg

VERFÜGBARKEIT
Sehr häufig

PREIS
60 €

WIRKUNG Empfängt öffentliche Frequenzen und spendet Licht, ohne Batterien.

Für den Notfall, braucht keine Batterien.



Arsenal, Kapitel VI

A 190/288

FUNK UND VERBINDUNG

Signalscheinwerfer mit Morsetaste



GEWICHT
1 kg

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
180 €

WIRKUNG Ermöglicht Morsesignale über weite Sicht.

Mit Klappspiegel und Taster, für stille Kommunikation über Sichtweite.



Arsenal, Kapitel VI

A 194/288

FUNK UND VERBINDUNG

Wanderfunkgerät (Paar)



GEWICHT
0,8 kg

VERFÜGBARKEIT
Sehr häufig

PREIS
80 €

WIRKUNG Erlaubt Funkkommunikation über kurze Distanz, unverschlüsselt.

Billige Geräte aus dem Outdoor-Laden, bei denen jeder mithören kann.



Arsenal, Kapitel VI

A 195/288

DATEN UND NETZE

Abschirmbeutel



GEWICHT
0,2 kg

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
150 €

WIRKUNG Blockt alle Funksignale des eingeschlossenen Geräts.

Einlagen aus Kupfergewebe blocken alle Funksignale, solange der Beutel zugezogen ist.



Arsenal, Kapitel VI

A 196/288

DATEN UND NETZE

Sicherer USB-Stick



GEWICHT
0,05 kg

VERFÜGBARKEIT
Selten

PREIS
200 €

WIRKUNG Erschwert Hacking-Proben auf den Stick um eine Stufe.

Verschlüsselt automatisch; bei falscher PIN löscht er den Speicher.



Arsenal, Kapitel VI

A 197/288

DATEN UND NETZE

WLAN-Richtantenne



GEWICHT
0,4 kg

VERFÜGBARKEIT
Häufig

PREIS
100 €

WIRKUNG Gibt +1 Würfel auf Hacking-Proben gegen drahtlose Netzwerke in Sichtweite.

Richtet das Signal, erhöht die Reichweite und hilft beim Aufspüren schwacher Netze.



Arsenal, Kapitel VI

A 198/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

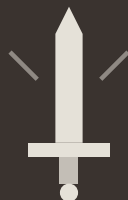


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

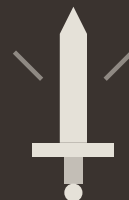


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

DATEN UND NETZE Telefon-Auslesegerät GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 900 € WIRKUNG Erlaubt Hacking-Probe, um Daten von einem angeschlossenen Telefon auszulesen. Zieht Daten aus gängigen Telefonen, wenn man das Passwort nicht kennt. Arsenal, Kapitel VI A 199/288	STROM UND WERKZEUG Benzin-Stromerzeuger GEWICHT 8 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 450 € WIRKUNG Versorgt Geräte mit Strom, solange Benzin vorhanden ist. Läuft mit normalem Benzin, laut, aber zuverlässig. Arsenal, Kapitel VI A 200/288	STROM UND WERKZEUG Schlüsselabdruck-Etui GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 120 € WIRKUNG Erlaubt Fingerfertigkeit-Probe, um einen Schlüsselabdruck zu nehmen. Enthält Knetmasse in zwei Härten und ein kleines Werkzeug zum Abnehmen. Arsenal, Kapitel VI A 201/288
STROM UND WERKZEUG Akku-Bohrmaschine mit Kernbohrer GEWICHT 1,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 300 € WIRKUNG Erlaubt Handwerk-Probe, um ein Loch durch Holz oder dünnes Metall zu bohren. Der hohle Bohrer schneidet saubere Löcher, leiser als ein Schlagbohrer. Arsenal, Kapitel VI A 202/288	STROM UND WERKZEUG Elektrischer Schlossöffner GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 700 € WIRKUNG Erlaubt Sicherheitssysteme-Probe, um ein Zylinderschloss zu öffnen, +1 Würfel. Vibriert die Stifte zurecht, braucht Übung, aber spart Zeit. Arsenal, Kapitel VI A 203/288	STROM UND WERKZEUG Hohlbolzen GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 40 € WIRKUNG Erlaubt Heimlichkeit-Probe, um kleine Gegenstände zu verbergen, +1 Würfel. Sieht aus wie ein gewöhnlicher Bolzen, innen hohl für Nachrichten. Arsenal, Kapitel VI A 204/288
ERSTE HILFE Tourniquet GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 30 € WIRKUNG Erlleichtert Stabilisieren um eine Stufe. Ein Gurt mit Knebel, der arterielle Blutungen an Armen und Beinen unterbindet. Rüstmeister: „Anlegen, festziehen, Uhrzeit notieren, sonst kostet es die Gliedmaße.“ Arsenal, Kapitel VII A 205/288	ERSTE HILFE Notfallbandage mit Druckpolster GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 15 € WIRKUNG +1 Würfel auf Erste Hilfe bei Blutungen. Elastische Binde mit aufgenähtem Druckkissen, einhändig anzulegen. Liegt in jedem Fahrzeug des Instituts. Arsenal, Kapitel VII A 206/288	ERSTE HILFE Formbare Schiene GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 25 € WIRKUNG +1 Würfel auf Erste Hilfe bei Brüchen. Aluminiumkern mit Schaumstoff, biegt sich in jede Form und hält. Passt in die Seitentasche des Medkits. Arsenal, Kapitel VII A 207/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

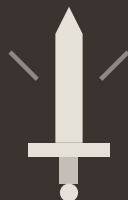


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

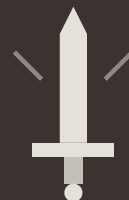


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ERSTE HILFE Rettungsdecke GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 5 € WIRKUNG Hebt Mali durch Kälte für eine Stunde auf. <i>Dünne Folie, reflektiert Körperwärme. Knistert bei jeder Bewegung, im Riss ein Nachteil.</i> Arsenal, Kapitel VII A 208/288	ERSTE HILFE Faltbare Trage GEWICHT 3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG Erlaubt den Transport eines Handlungsunfähigen ohne Malus auf Athletik. <i>Aluminiumrohre und reißfeste Plane, in einer Tasche. Zwei Tragegriffe, vier Gurte, mehr braucht es nicht.</i> Arsenal, Kapitel VII A 209/288	ERSTE HILFE Brandwundengel GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 30 € WIRKUNG Erste Hilfe bei Brandwunden mit +1 Würfel. <i>Hydrogel mit desinfizierender Wirkung, kühlt und deckt die Wunde ab. Nicht essen, nicht ins Auge.</i> Arsenal, Kapitel VII A 210/288
NOTFALLMEDIZIN Chirurgisches Nahtset GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 120 € WIRKUNG Erste Hilfe mit +1 Würfel, dauert 10 Minuten. <i>Einmalbesteck mit gebogener Nadel, resorbierbarem Faden und Klammerpflaster. Für saubere Schnitte, nicht für Bisse aus dem Riss.</i> Arsenal, Kapitel VII A 211/288	NOTFALLMEDIZIN Automatischer Defibrillator GEWICHT 2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 1.500 € WIRKUNG Stabilisieren mit +2 Würfeln. <i>Spricht selbstständig Anweisungen und gibt nur bei Kammerflimmern einen Schock ab. Wartungsarm, aber die Pads trocknen aus.</i> Arsenal, Kapitel VII A 212/288	NOTFALLMEDIZIN Sauerstoffflasche mit Maske GEWICHT 3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 300 € WIRKUNG Hebt Mali durch Rauch oder dünne Luft für eine Stunde auf. <i>Zwei-Liter-Flasche mit Demand-Ventil und einfacher Maske. Reicht für eine Stunde, nicht für lange Keller.</i> Arsenal, Kapitel VII A 213/288
NOTFALLMEDIZIN Infusionsset mit Kochsalzlösung GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 40 € WIRKUNG Stabilisieren mit +1 Würfel, dauert 5 Minuten. <i>Beutel, Schlauch, Kanüle, gegen Volumenmangel und Schock. Die Nadel muss sitzen, sonst läuft es ins Gewebe.</i> Arsenal, Kapitel VII A 214/288	ARZNEIEN Adrenalin-Autoinjektor GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 80 € WIRKUNG Hebt den Malus von –1 Würfel durch Angeschlagen für eine Stunde auf. <i>Automatische Spritze gegen anaphylaktischen Schock und Kreislaufversagen. Nach Gebrauch zittert die Hand, aber sie arbeitet.</i> Arsenal, Kapitel VII A 215/288	ARZNEIEN Schmerzmittel-Autoinjektor GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 60 € WIRKUNG +1 Würfel auf Zähigkeit für eine Stunde. <i>Morphinderivat im Stift, gegen starke Schmerzen nach Verletzungen. Macht nicht gesund, aber funktionsfähig.</i> Arsenal, Kapitel VII A 216/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

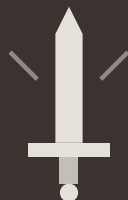


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

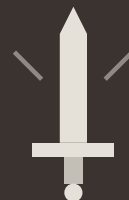


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

ARZNEIEN Beruhigungstabletten GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 20 € WIRKUNG +1 Würfel auf Stressbewältigung für eine Stunde. Leichte Benzodiazepine, gegen das Zittern nach dem Riss. Eine Tablette, ein Glas Wasser, zehn Minuten Ruhe. Arsenal, Kapitel VII A 217/288	ARZNEIEN Koffeintabletten GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 10 € WIRKUNG Hebt Mali durch Schlafmangel für eine Stunde auf. 200 Milligramm Koffein, gepresst. Hält wach, macht aber nicht klar, nach einer Stunde kommt der Absturz. Arsenal, Kapitel VII A 218/288	SALZ UND EISEN Salzsack 25 kg GEWICHT 25 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 25 € WIRKUNG Eine ununterbrochene Linie aus diesem Salz hält Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können die Linie eine Runde lang nicht überschreiten. Zusätzlich erhalten Wesen der Toten –1 Würfel auf alle Proben, solange sie sich innerhalb von 1 m der Linie aufhalten. Aus dem Tierbedarf, wo es als Futtersalz für Vieh verkauft wird. Ein Rüstmeister würde sagen: „Für lange Linien nimmt man besser grobes Salz, das verweht nicht so schnell.“ Arsenal, Kapitel VIII A 219/288
SALZ UND EISEN Sprühflasche mit Sole GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 10 € WIRKUNG Aufgesprühte Sole auf einer Fläche (z. B. Fensterscheibe, Tür) hält Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können die Fläche eine Runde lang nicht durchdringen, solange die Sole feucht ist. Nach 10 Minuten trocknet sie und die Wirkung endet. Normale Sprühflasche, gefüllt mit gesättigter Salzlösung. Hält auf Glas besser als loses Salz, muss aber feucht bleiben. Arsenal, Kapitel VIII A 220/288	SALZ UND EISEN Salzband GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 15 € WIRKUNG Ein Streifen dieses Klebebands mit Grobsalz auf dem Boden hält Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können den Streifen eine Runde lang nicht überschreiten. Das Band haftet auf glatten Flächen und hält auch bei leichtem Wind. Klebeband mit aufgebrachtem Grobsalz, auf der Rolle. Schneller verlegt als loses Salz, aber die Klebeseite nutzt sich nach einmaligem Abziehen ab. Arsenal, Kapitel VIII A 221/288	SALZ UND EISEN Salzbläser GEWICHT 8 kg VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Der Salzbläser verteilt eine breite Wolke aus feinem Salz in einem Kegel von 5 m Länge und 3 m Breite. Wesen der Toten im Bereich erhalten –1 Würfel auf alle Proben für die nächste Runde. Ein umgebauter Laubbläser aus der Werkstatt, der statt Luft einen Salzstrahl ausstößt. Der Rüstmeister meint: „Laut, aber wenn du eine Tür versperren willst, reicht eine Ladung.“ Arsenal, Kapitel VIII A 222/288
SALZ UND EISEN Wachssiegel mit Salzkern GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Ein Siegel aus Wachs mit einem Kern aus gepresstem Salz, auf eine Tür oder Kiste gedrückt. Solange das Siegel unversehrt ist, hält es Wesen der Stimme, der Toten und des Alten auf: Sie können die Tür oder Kiste eine Runde lang nicht öffnen. Wird das Siegel gebrochen, endet die Wirkung. Aus der Werkstatt, ein faustgroßes Wachssiegel mit Salzkern, das auf Holz oder Metall haftet. Der Rüstmeister: „Sieht aus wie ein altes Siegel, aber der Kern ist das, was zählt.“ Arsenal, Kapitel VIII A 223/288	SALZ UND EISEN Geschmiedete Eisennägel GEWICHT 2 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 120 € WIRKUNG Ein in einen Türrahmen oder eine Schwelle geschlagener Eisennagel gibt Wesen des Alten –1 Würfel auf alle Proben, solange sie sich innerhalb von 1 m des Nagels befinden. Kiste mit zwanzig handgeschmiedeten Nägeln aus reinem Eisen, wie sie früher für Türen verwendet wurden. Der Rüstmeister: „Nicht verzinkt, sonst wirkt es nicht.“ Arsenal, Kapitel VIII A 224/288	SALZ UND EISEN Eisenkette mit Schloss GEWICHT 5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 50 € WIRKUNG Eine geschlossene Eisenkette um einen Gegenstand oder eine Tür wirkt gegen Das Alte: Wesen des Alten können die Kette nicht direkt berühren. Versuche, die Kette zu öffnen oder zu überwinden, sind für sie um eine Stufe erschwert. Schwere Kette aus unlegiertem Eisen mit Vorhängeschloss. Wird sie um Türgriffe oder Truhen gelegt, hält sie Das Alte auf Abstand. Arsenal, Kapitel VIII A 225/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

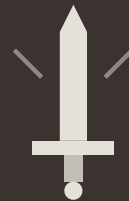


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

SALZ UND EISEN Eisenfeilspäne GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 15 € WIRKUNG Eine ausgestreute Linie oder Fläche aus Eisenfeilspänen wirkt gegen Das Alte: Das Überwinden der Linie oder Fläche ist für Wesen des Alten um eine Stufe erschwert. Die Späne können auch in einen Beutel gefüllt und als Waffe geworfen werden (Wurf, Schaden 1, gegen Das Alte +1 Schaden). <i>Dose mit feinen Spänen aus reinem Eisen, wie sie in Schlossereien anfallen. Die Späne lassen sich leichter verteilen als Nägel, verwehen aber bei Wind.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 226/288	SALZ UND EISEN Handschellen aus Weicheisen GEWICHT 1,5 kg VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Diese Handschellen aus weichem, unlegiertem Eisen können verwendet werden, um eine Person zu fesseln. Gegen Das Alte wirken sie zusätzlich: Ein gefesselter Wesen des Alten erhält –1 Würfel auf alle Proben, um sich zu befreien oder zu handeln. <i>Aus der Werkstatt, gefertigt aus weichem Eisen, das sich unter Last verbiegt, statt zu brechen. Der Rüstmeister: „Für Menschen sind sie unbequem, für Das Alte sind sie ein Käfig.“</i> Arsenal, Kapitel VIII A 227/288	SALZ UND EISEN Eisenriegel GEWICHT 3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 40 € WIRKUNG Ein an einer Tür montierter Eisenriegel wirkt gegen Das Alte: Solange der Riegel vorgeschoben ist, ist das Öffnen der Tür für Wesen des Alten um eine Stufe erschwert. <i>Schwerer Riegel aus Schmiedeeisen, der mit Schrauben an Tür und Rahmen befestigt wird. Der Rüstmeister: „Nicht schön, aber wenn Das Alte klopft, willst du das hier.“</i> Arsenal, Kapitel VIII A 228/288
KREIDE, BLEI UND LICHT Kreidelinienwagen GEWICHT 8 kg VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Erleichtert Ritualismus oder Handwerk um eine Stufe, wenn Kreise oder Linien gezogen werden. <i>Ein dreirädriger Wagen aus der Werkstatt, der Kreide gleichmäßig auslegt. Die Breite lässt sich arretieren, damit Linien nicht verlaufen.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 229/288	KREIDE, BLEI UND LICHT Kreidemarkierspray GEWICHT 0,4 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 30 € WIRKUNG Erlaubt das Ziehen einer Kreidelinie mit einer Aktion, erleichtert Handwerk um eine Stufe. <i>Sprühdose mit fein gemahlener Kreide. Trocknet in Sekunden, lässt sich aber mit Wasser wieder entfernen.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 230/288	KREIDE, BLEI UND LICHT Zirkelschnur mit Kreidelot GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 40 € WIRKUNG Erleichtert Ritualismus um eine Stufe beim Zeichnen eines Kreises. <i>Eine Schnur mit kleinem Lot, das Kreidestaub abgibt. Damit werden Kreise sauberer als mit der Hand.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 231/288
KREIDE, BLEI UND LICHT Bleifolienrolle GEWICHT 2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 120 € WIRKUNG Schirmt ab, was darin eingewickelt ist. Die Toten spüren es nicht. <i>Dünne Bleifolie auf einer Rolle. Lässt sich um Geräte wickeln oder als provisorische Abschirmung nutzen.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 232/288	KREIDE, BLEI UND LICHT Bleiplombenset GEWICHT 0,8 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG Erlaubt Sicherheitssysteme, um einen Gegenstand zu versiegeln, mit +1 Würfel. <i>Plomben und Zange in einem Etui. Einmal gesetzt, zeigt die Plombe jede Manipulation.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 233/288	KREIDE, BLEI UND LICHT Bleischürze GEWICHT 4 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 300 € WIRKUNG Rüstung 1 gegen Strahlung und Hitze, –1 Würfel auf Heimlichkeit und Akrobatik. <i>Schwere Schürze aus Röntgenpraxen. Deckt Rumpf und Oberschenkel, schränkt aber die Bewegung ein.</i> Arsenal, Kapitel VIII A 234/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

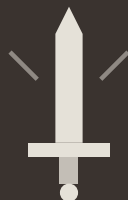


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

KREIDE, BLEI UND LICHT UV-Baustrahler GEWICHT 6 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 250 € WIRKUNG Fläche 10 m UV-Licht, erleichtert Wahrnehmung um eine Stufe, Die Toten im Licht erleiden 1 Schaden pro Runde. Ein Stativ mit zwei UV-Röhren, wie sie auf Baustellen stehen. Das Kabel reicht für den Anschluss an ein Aggregat. Arsenal, Kapitel VIII A 235/288	KREIDE, BLEI UND LICHT UV-Knicklichter GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 15 € WIRKUNG Fläche 2 m UV-Licht für eine Stunde, erleichtert Wahrnehmung um eine Stufe. Kunststoffstäbe, die beim Knicken UV-Licht abgeben. Einmalgebrauch, aber wasserdicht und ohne Strom. Arsenal, Kapitel VIII A 236/288	KREIDE, BLEI UND LICHT UV-Lichterkette GEWICHT 1,5 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 180 € WIRKUNG Fläche 5 m UV-Licht entlang der Kette, erleichtert Wahrnehmung um eine Stufe. Flexible Kette mit UV-LEDs. Lässt sich um einen Raum spannen und über eine Batterie betreiben. Arsenal, Kapitel VIII A 237/288
KREIDE, BLEI UND LICHT Magnesium-Handfackel GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 40 € WIRKUNG Fläche 5 m helles Licht für eine Minute, Feuer, Die Toten im Licht erleiden 1 Schaden pro Runde. Seenotfackel mit Magnesiumkern. Brennt auch unter Wasser und blendet in der Nähe. Arsenal, Kapitel VIII A 238/288	KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Warnweste und Klemmbrett GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Sehr häufig PREIS 30 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, um als autorisierte Person zu gelten. Wer mit Weste und Klemmbrett auftritt, wird selten nach einem Ausweis gefragt. Arsenal, Kapitel IX A 239/288	KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Handwerkerverall mit Legendenaufdruck GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 80 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, wenn man als Handwerker auftritt. Der Aufdruck gehört zu einer nicht existierenden Firma; Rückfragen laufen ins Leere. Arsenal, Kapitel IX A 240/288
KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Perückenset mit Kleber GEWICHT 0,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 60 € WIRKUNG +1 Würfel auf Verkleidung, um das Aussehen zu verändern. Enthält zwei Perücken in gedeckten Farben und Hautkleber, der auch bei Regen hält. Arsenal, Kapitel IX A 241/288	KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Farbige Kontaktlinsen GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 40 € WIRKUNG +1 Würfel auf Verkleidung, wenn die Augenfarbe eine Rolle spielt. Getönte Linsen ohne Sehkraft, die die Irisfarbe überdecken. Arsenal, Kapitel IX A 242/288	KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Arztkittel mit Stethoskop und Namensschild GEWICHT 0,8 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 70 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, um in medizinischen Einrichtungen nicht aufzufallen. Der Kittel ist unauffällig geschnitten, das Namensschild lässt sich beschriften und wieder reinigen. Arsenal, Kapitel IX A 243/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

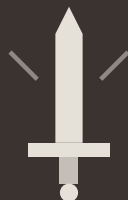


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

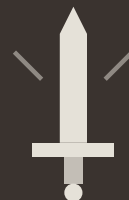


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Uniform eines Paketdienstes ohne echten Namen GEWICHT 1,2 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 200 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung, um Zugang zu Gebäuden zu erhalten. Die Uniform ähnelt in Farbe und Schnitt bekannten Diensten, trägt aber kein geschütztes Logo. Arsenal, Kapitel IX A 244/288	KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Theaterschminke für Wunden und Narben GEWICHT 0,4 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 50 € WIRKUNG +1 Würfel auf Verkleidung, um Verletzungen oder Narben darzustellen. Wachse, Farben und Kunstblut, die auch bei näherer Betrachtung überzeugend wirken. Arsenal, Kapitel IX A 245/288	KLEIDUNG UND VERKLEIDUNG Arbeitskleidung der Stadtwerke GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 180 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, um als städtischer Mitarbeiter zu gelten. Die orangefarbene Hose und Jacke tragen keine Hoheitszeichen, wirken aber vertraut genug. Arsenal, Kapitel IX A 246/288
LEGENDEN UND PAPIERE Magnetschilder für Autotüren GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung oder Verkleidung, wenn ein Fahrzeug als Dienstfahrzeug ausgegeben wird. Zwei flexible Schilder, die in Sekunden angebracht und wieder entfernt sind. Arsenal, Kapitel IX A 247/288	LEGENDEN UND PAPIERE Visitenkarten für drei Legenden GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 30 € WIRKUNG +1 Würfel auf Täuschung, wenn eine der Legenden vorgezeigt wird. Drei Sätze Karten mit unterschiedlichen Namen, Titeln und Telefonnummern, die zu toten Briefkästen führen. Arsenal, Kapitel IX A 248/288	LEGENDEN UND PAPIERE Blanko-Stempelset GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 120 € WIRKUNG Erleichtert eine Probe auf Täuschung oder Handwerk um eine Stufe, um Dokumente zu fälschen. Ein Satz leerer Stempelplatten und ein Schneidewerkzeug, um eigene Motive zu fertigen. Arsenal, Kapitel IX A 249/288
VERSTECKE UND TRICKS Gitarrenkoffer mit Fach für ein Gewehr GEWICHT 3 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 400 € WIRKUNG Ermöglicht das verdeckte Tragen eines Gewehrs; +2 Würfel auf Heimlichkeit, um die Waffe zu verbergen. Der Koffer ist innen gepolstert und hat ein ausgeschnittenes Fach, das ein zerlegtes Gewehr aufnimmt. Arsenal, Kapitel IX A 250/288	VERSTECKE UND TRICKS Aktenkoffer mit Halterung für eine Maschinenpistole GEWICHT 2,5 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 500 € WIRKUNG Ermöglicht das verdeckte Tragen einer Maschinenpistole; +2 Würfel auf Heimlichkeit, um die Waffe zu verbergen. Die Halterung ist so eingepasst, dass die Waffe beim Öffnen sofort griffbereit liegt. Arsenal, Kapitel IX A 251/288	VERSTECKE UND TRICKS Sonnenbrille mit Rückspiegel GEWICHT 0,1 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 90 € WIRKUNG +1 Würfel auf Wahrnehmung, um Personen hinter sich zu bemerken, ohne sich umzudrehen. Die Bügel sind mit kleinen Spiegeln versehen, die ein diskretes Beobachten des Rückraums erlauben. Arsenal, Kapitel IX A 252/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

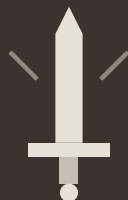


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

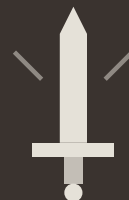


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Enterhaken mit Wurfleine GEWICHT 1,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG +1 Würfel auf Athletik-Proben, um Höhenunterschiede zu überwinden. Der dreizinkige Haken greift an Mauerkanten und Geländern; die Leine ist auf 30 m ausgelegt und schwimmt nicht. Arsenal, Kapitel X A 253/288	BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Abseilgerät mit Bremse GEWICHT 0,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 200 € WIRKUNG Erleichtert Athletik-Proben zum Abseilen um eine Stufe. Die mechanische Bremse verhindert ein Durchrutschen, auch wenn die Hände nass oder kalt sind. Arsenal, Kapitel X A 254/288	BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Akku-Seilwinde GEWICHT 8 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 1.800 € WIRKUNG +1 Würfel auf Athletik-Proben zum Heben oder Ziehen schwerer Lasten. Die Winde zieht bis zu 200 kg; der Akku hält für etwa zwanzig Minuten Dauerbetrieb. Arsenal, Kapitel X A 255/288
BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Wathose GEWICHT 2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 250 € WIRKUNG +1 Würfel auf Zähigkeit-Proben gegen Kälte in Wasser. Die Gummischicht hält bis zur Brust trocken; darunter trägt man Wolle. Arsenal, Kapitel X A 256/288	BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Tauchgerät mit Pressluft GEWICHT 12 kg VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 900 € WIRKUNG Hebt Mali durch Atemnot unter Wasser für 45 Minuten auf. Ausgemusterte Ausrüstung der Küstenwache, überholt und mit erneuerten Ventilen; die Flasche reicht für 45 Minuten in zehn Metern Tiefe. Arsenal, Kapitel X A 257/288	BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Schneeschuhe mit Lawinensuchgerät GEWICHT 1,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 350 € WIRKUNG +1 Würfel auf Athletik-Proben in tiefem Schnee; +1 Würfel auf Wahrnehmung, um Verschüttete zu orten. Die Schuhe verteilen das Gewicht, das Suchgerät empfängt Signale von Verschütteten; beides passt in den Rucksack. Arsenal, Kapitel X A 258/288
BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Expeditionsschlafsack GEWICHT 2,5 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 400 € WIRKUNG +1 Würfel auf Zähigkeit-Proben gegen Kälte. Die Außenhülle ist winddicht, die Füllung hält bis minus dreißig Grad. Arsenal, Kapitel X A 259/288	BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Marschkompass mit Kartenmappe GEWICHT 0,3 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 80 € WIRKUNG +1 Würfel auf Navigation-Proben, wenn kein GPS verfügbar ist. Der Kompass ist flüssigkeitsgedämpft, die Karten sind wasserfest beschichtet; einige Wege existieren nur auf dem Papier. Arsenal, Kapitel X A 260/288	BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Helm mit Grubenlampe GEWICHT 1,2 kg VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG Rüstung 1; hebt Mali durch Dunkelheit in einem Radius von 10 m auf. Die Lampe stammt aus einer stillgelegten Zeche und brennt auch unter Wasser; der Helm ist aus schlagfestem Kunststoff. Arsenal, Kapitel X A 261/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

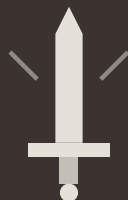


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

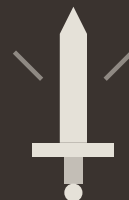


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

BEWEGUNG UND ÜBERLEBEN Tarnnetz GEWICHT 1 kg VERFÜGBARKEIT Häufig

PREIS

WIRKUNG

+1 Würfel auf Heimlichkeit-Proben, um sich oder Gegenstände zu verbergen.
Das Netz hat Schlaufen für Äste und Gras; zusammengefoldet passt es in eine Seitentasche.

Arsenal, Kapitel X

A 262/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

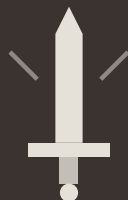


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

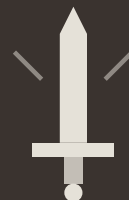


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

UMBAUTEN FÜR WAFFEN Rotpunktvisier FÜR Pistolen, Karabiner, Sturmgewehre VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 250 € WIRKUNG +1 Würfel auf Angriffe mit dieser Waffe auf Ziele bis zur halben Reichweite. Eine kleiner Leuchtpunkt im Sichtfenster, schneller als Kimme und Korn. Viele Agenten lassen ihn dauerhaft montiert. Arsenal, Kapitel XI A 271/288	UMBAUTEN FÜR WAFFEN Laserzielmodul FÜR Pistolen und Gewehre VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 600 € WIRKUNG +1 Würfel auf Angriffe mit dieser Waffe bei schlechten Lichtverhältnissen. Ein roter Punkt, der auf das Ziel projiziert wird. Der Rüstmeister fragt vorher, ob man wirklich einen braucht. Arsenal, Kapitel XI A 272/288	UMBAUTEN FÜR WAFFEN Waffenlicht FÜR Pistolen, Gewehre, Schrotflinten VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 150 € WIRKUNG Eine Probe auf Schusswaffen in Dunkelheit wird um eine Stufe erleichtert, wenn das Licht aktiv ist. Eine kleine Lampe unter dem Lauf, fest verbunden. Manche Modelle flackern beim Nachladen. Arsenal, Kapitel XI A 273/288
UMBAUTEN FÜR WAFFEN UV-Waffenlicht aus der Werkstatt FÜR Pistolen und Gewehre VERFÜGBARKEIT Nicht käuflich PREIS – WIRKUNG Beleuchtet einen Bereich von 10 m mit UV-Licht. Gegen Wesen, die durch Licht Schaden nehmen oder vertrieben werden, gilt die Waffe als Lichtquelle. Eine Umbau aus der Werkstatt, bei dem die Lampe eine UV-Diode erhält. Der Rüstmeister baut ihn nur ein, wenn der Auftrag es rechtfertigt. Arsenal, Kapitel XI A 274/288	UMBAUTEN FÜR WAFFEN Verlängertes Magazin FÜR Pistolen und Gewehre VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 200 € WIRKUNG Magazin der Waffe +50 %, dafür –1 Würfel, um die Waffe zu verbergen. Ein Magazin mit verlängerter Bodenplatte, das mehr Patronen fasst. Der Rüstmeister mahnt, es nicht als Keil zu benutzen. Arsenal, Kapitel XI A 275/288	UMBAUTEN FÜR WAFFEN Klappschaft FÜR Gewehre und Karabiner VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 500 € WIRKUNG Die Waffe erhält die Eigenschaft Verdeckt. Ein Schaft, der sich seitlich einklappen lässt, macht das Gewehr kürzer. Manche Agenten tragen es so unter dem Mantel. Arsenal, Kapitel XI A 276/288
UMBAUTEN FÜR WAFFEN Zweibein FÜR Gewehre und Maschinengewehre VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 250 € WIRKUNG Die Waffe erhält die Eigenschaft Präzise, solange das Zweibein ausgeklappt ist und der Schütze liegt. Zwei klappbare Beine unter dem Lauf, die das Gewicht tragen. Auf unebenem Boden hilft nur ein Sandsack. Arsenal, Kapitel XI A 277/288	UMBAUTEN FÜR WAFFEN Nachtsichtvorsatz für das Zielfernrohr FÜR Zielfernrohre auf Gewehren VERFÜGBARKEIT Sehr selten PREIS 1.800 € WIRKUNG Eine Probe auf Schusswaffen in Dunkelheit wird um eine Stufe erleichtert, wenn der Vorsatz aktiv ist. Ein Modul, das vor das Zielfernrohr gesetzt wird und Restlicht verstärkt. Der Rüstmeister verlangt eine Unterschrift, dass man es nicht bei Tageslicht testet. Arsenal, Kapitel XI A 278/288	UMBAUTEN FÜR WAFFEN Bajonetthalterung FÜR Gewehre VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 150 € WIRKUNG Eine Probe auf Nahkampf mit dieser Waffe wird um eine Stufe erleichtert, wenn ein Bajonett montiert ist. Eine Halterung unter dem Lauf, die ein Bajonett aufnimmt. Der Rüstmeister zeigt einem, wie man es abnimmt, ohne sich zu schneiden. Arsenal, Kapitel XI A 279/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

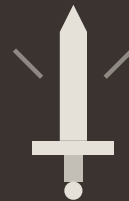


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

UMBAUTEN FÜR WAFFEN Mündungsfeuerdämpfer FÜR Gewehre und Karabiner VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 200 € WIRKUNG Proben auf Heimlichkeit, um nach einem Schuss bei Nacht unentdeckt zu bleiben, werden um eine Stufe erleichtert. Ein Aufsatz, der das Mündungsfeuer bricht und die Sicht bei Nacht weniger blendet. Manche nennen ihn Blitzverstecker. Arsenal, Kapitel XI A 280/288	UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Stichschutzeinlage FÜR Westen und Schutzwesten VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 250 € WIRKUNG Rüstung +1 gegen Angriffe mit Stichwaffen. Eine flexible Einlage aus mehreren Lagen Aramid, die in dafür vorgesehene Taschen der Weste geschoben wird. Die Einlage wirkt nur, wenn sie richtig in der Weste sitzt. Arsenal, Kapitel XI A 281/288	UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Tarnbezug FÜR Westen und Rüstungen VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 300 € WIRKUNG +1 Würfel auf Heimlichkeit, solange die Rüstung getragen wird. Ein Überzug aus mattem, farblich anpassbarem Stoff, der die Konturen der Rüstung bricht. Wird über der Weste getragen und macht sie auf Distanz schwerer erkennbar. Arsenal, Kapitel XI A 282/288
UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Bleifutter FÜR Taschen, Rucksäcke und Behälter VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 100 € WIRKUNG Wahrnehmungsproben, um den Inhalt der Tasche mit Röntgen oder Metalldetektoren zu erkennen, sind um eine Stufe erschwert. Ein eingenähtes Bleigewebe, das Strahlung dämpft und die Erkennung durch Scanner erschwert. Wird oft von Kurieren verwendet, die heikle Fracht transportieren. Arsenal, Kapitel XI A 283/288	UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Wärmedämmbeschichtung FÜR Rüstungen und Westen VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 400 € WIRKUNG Proben, um den Träger mit Wärmebildgeräten zu entdecken, sind um eine Stufe erschwert. Eine aufgesprühte oder aufgetragene Schicht, die die Wärmeabstrahlung des Körpers reduziert. Stammt aus der militärischen Aufklärung und ist im zivilen Handel kaum zu finden. Arsenal, Kapitel XI A 284/288	UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Wasserdichtes Gehäuse FÜR Elektronische Geräte VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 80 € WIRKUNG Proben mit dem Gerät bei Nässe oder unter Wasser sind um eine Stufe erleichtert. Ein dicht schließendes Gehäuse mit Silikondichtungen, das Feuchtigkeit zuverlässig abhält. Nach dem Umbau übersteht das Gerät auch starken Regen ohne Ausfall. Arsenal, Kapitel XI A 285/288
UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Handkurbel-Ladeinheit FÜR Geräte mit Akku VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 60 € WIRKUNG Das Gerät kann ohne externe Stromquelle betrieben werden. Eine kleine Kurbel mit Generator, die in die Gerätetasche passt und bei Bedarf Strom liefert. Laut, aber unabhängig von Steckdosen und Batterien. Arsenal, Kapitel XI A 286/288	UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Abschirmhülle FÜR Elektronische Geräte VERFÜGBARKEIT Selten PREIS 300 € WIRKUNG Proben, das Gerät nach einem EMP-Angriff zu benutzen, sind um eine Stufe erleichtert. Eine Hülle aus leitfähigem Gewebe, die als faradayscher Käfig wirkt und elektromagnetische Pulse ableitet. Wird vor allem für Funkgeräte und Laptops genutzt. Arsenal, Kapitel XI A 287/288	UMBAUTEN FÜR RÜSTUNGEN UND GERÄTE Signalverstärker FÜR Funkgeräte VERFÜGBARKEIT Häufig PREIS 120 € WIRKUNG Proben, um mit dem Funkgerät über große Entfernung zu kommunizieren, sind um eine Stufe erleichtert. Ein kleines Modul, das zwischen Antenne und Gerät geschaltet wird und die Sendeleistung erhöht. Verbraucht mehr Strom, reicht aber deutlich weiter. Arsenal, Kapitel XI A 288/288

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

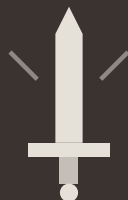


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH

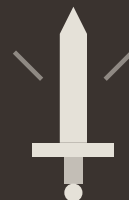


O.D.I.N.

AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

VERTRAULICH



O.D.I.N.

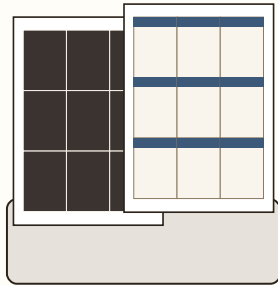
AUSRÜSTUNG

OCCULT DYNAMICS INTELLIGENCE NETWORK

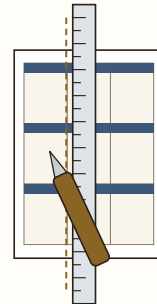
KARTEN AUF POKERKARTEN KLEBEN

Stabile Karten, die sich mischen lassen

Das braucht man: ein altes oder billiges Pokerkartenspiel (63 × 88 mm), einen Klebestift oder doppelseitiges Klebeband, Lineal und Cutter oder eine Schere, ein paar schwere Bücher. Normales Druckerpapier mit 80 g/m² genügt.

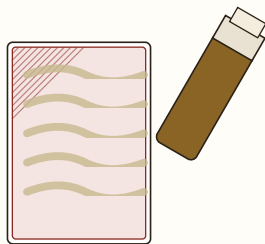


1 Drucken. Vorderseiten und Rückseiten **einseitig** drucken, in tatsächlicher Größe (100 %). Zum Kleben braucht man beide als eigene Blätter.

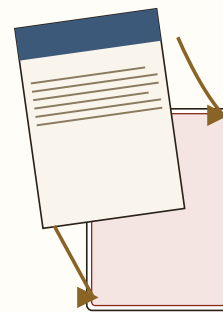


63 × 88 mm

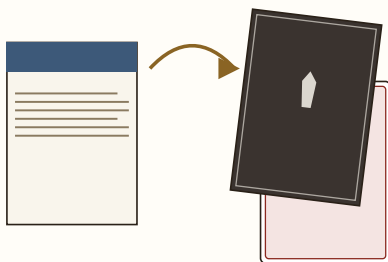
2 Ausschneiden. Entlang der Schnittmarken schneiden, mit Lineal und Cutter am saubersten: erst die langen Linien, dann die kurzen. Jede Karte ist 63 × 88 mm groß.



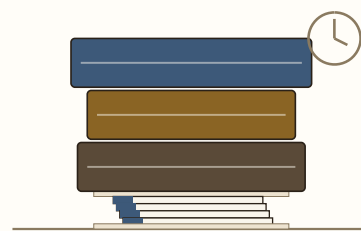
3 Kleber auftragen. Eine Seite der Pokerkarte dünn und bis in die Ecken einstreichen. Zu viel Kleber macht das Papier wellig.



4 Vorderseite auflegen. Die Vorderseite an einer Ecke anlegen, dann auflegen und von der Mitte nach außen glatt streichen. Ränder und Ecken fest andrücken.



5 Rückseite aufkleben. Karte wenden, die zweite Seite ebenso einstreichen und die Rückseite auflegen. Alle Rückseiten einer Kartenart sehen gleich aus, oben und unten spielen keine Rolle.



6 Pressen. Die Karten zwischen zwei Blätter Backpapier legen und über Nacht unter Bücher pressen. Danach bleiben sie flach.

Ohne Kleben: Vorderseite, eine alte Spielkarte und Rückseite hintereinander in eine Kartenhülle schieben. Das hält genauso gut und lässt sich jederzeit austauschen. **Tipp:** Mit einem Eckenrunder (3 mm) sehen die Karten aus wie gekauft.

WEISSE AKTE

Beobachtung

Vertraulich

Aktenzeichen -----

DECKNAME DER AKTE

AKTENZEICHEN

ZELLE

FÜHRUNGSOFFIZIER

HORT

EINSATZORT

ERÖFFNET AM

UMSTUFUNG

DATUM	VON	NACH	ANGEORDNET VON	GRUND

SPESEN

Budget dieser Akte: 500 € Die Zelle verwaltet das Budget gemeinsam. Was übrig bleibt, geht zurück. (Grundregelwerk, Kapitel X)

UMLAUF

NAME	ZWEIG	ERHALTEN	ZURÜCK	KÜRZEL

GESCHLOSSEN

ABGESCHLOSSEN AM

ERGEBNIS

UNTERSCHRIFT FÜHRUNGSOFFIZIER

INHALT DER MAPPE

BLATT	ANZAHL	BLATT	ANZAHL

VERMERKE

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

GRAUE AKTE
Ermittlung

Vertraulich

Aktenzeichen _____

DECKNAME DER AKTE

AKTENZEICHEN

ZELLE

FÜHRUNGSOFFIZIER

HORT

EINSATZORT

ERÖFFNET AM

UMSTUFUNG

DATUM	VON	NACH	ANGEORDNET VON	GRUND

SPESEN

Budget dieser Akte: 2.000 € Die Zelle verwaltet das Budget gemeinsam. Was übrig bleibt, geht zurück. (Grundregelwerk, Kapitel X)

UMLAUF

NAME	ZWEIG	ERHALTEN	ZURÜCK	KÜRZEL

GESCHLOSSEN

ABGESCHLOSSEN AM

ERGEBNIS

UNTERSCHRIFT FÜHRUNGSOFFIZIER

INHALT DER MAPPE

BLATT	ANZAHL	BLATT	ANZAHL

VERMERKE

Graue Akte: Ermittlung. Die Lage ist unklar. Es gibt Hinweise auf übernatürliche Aktivität, aber keine Gewissheit. Die meisten Einsätze beginnen grau.

ROTE AKTE

Sofortiges Eingreifen

Aktenzeichen _____

DECKNAME DER AKTE

AKTENZEICHEN

ZELLE

FÜHRUNGSOFFIZIER

HORT

EINSATZORT

ERÖFFNET AM

UMSTUFUNG

DATUM	VON	NACH	ANGEORDNET VON	GRUND

SPESEN

Budget dieser Akte: 10.000 € Die Zelle verwaltet das Budget gemeinsam. Was übrig bleibt, geht zurück. (Grundregelwerk, Kapitel X)

UMLAUF

NAME	ZWEIG	ERHALTEN	ZURÜCK	KÜRZEL

GESCHLOSSEN

ABGESCHLOSSEN AM

ERGEBNIS

UNTERSCHRIFT FÜHRUNGSOFFIZIER

INHALT DER MAPPE

BLATT	ANZAHL	BLATT	ANZAHL

VERMERKE

Rote Akte: Sofortiges Eingreifen. Menschenleben oder die Stabilität der Realität sind unmittelbar bedroht. Die Zelle rückt innerhalb von Stunden aus.

SCHWARZE AKTE

Offiziell nicht existent

Aktenzeichen _____

DECKNAME DER AKTE

AKTENZEICHEN

ZELLE

FÜHRUNGSOFFIZIER

HORT

EINSATZORT

ERÖFFNET AM

UMSTUFUNG

DATUM	VON	NACH	ANGEORDNET VON	GRUND

SPESEN

Budget dieser Akte: So viel wie nötig. Jede Quittung landet bei der Revision. Die Zelle verwaltet das Budget gemeinsam. Was übrig bleibt, geht zurück. (Grundregelwerk, Kapitel X)

UMLAUF

NAME	ZWEIG	ERHALTEN	ZURÜCK	KÜRZEL

GESCHLOSSEN

ABGESCHLOSSEN AM

ERGEBNIS

UNTERSCHRIFT FÜHRUNGSOFFIZIER

INHALT DER MAPPE

BLATT	ANZAHL	BLATT	ANZAHL

VERMERKE

DER RAT

Schwarze Akte: **Offiziell nicht existent.** Der Rat selbst hat den Vorgang übernommen. Wer eine Schwarze Akte in der Hand hält, erfährt meistens nicht, warum.

BRIEFING

Was die Zelle vor dem Einsatz erfährt

Aktenzeichen _____

AKTE, DECKNAME

AKTENFARBE

☐ Weiß ☐ Grau ☐ Rot ☐ Schwarz

DATUM

ORT DES BRIEFINGS

FÜHRUNGSOFFIZIER

LAGE

AUFTRAG UND MISSIONSZIEL

BEKANNTE PERSONEN		
NAME	ROLLE	WAS MAN ÜBER SIE WEISS

ORTE	
ORT	WAS DORT IST

ZEITRAHMEN

FREIGELEGEBENE DIENSTAUSRÜSTUNG

KONTAKTE VOR ORT

TARNUNG, LEGENDE

OFFENE FRAGEN DER ZELLE

SPESEN

Reisen, Hotels, Mietwagen, Bestechungen, Informanten

Aktenzeichen _____

AKTE, DECKNAME

AKTENFARBE

☐ Weiß ☐ Grau ☐ Rot ☐ Schwarz

BUDGET LAUT AKTENFARBE

VERWALTET VON

ZEITRAUM

Weiß 500 € · Grau 2.000 € · Rot 10.000 € · Schwarz: so viel wie nötig, jede Quittung landet bei der Revision. Überschreitet die Zelle das Budget, zahlen die Charaktere den Rest aus dem Privatgeld oder erklären dem Führungsoffizier, warum es nötig war: Eine gute Erklärung kostet nichts, eine schlechte 1 Vertrauen. Private Nutzung, die auffliegt, kostet 1 Vertrauen, beim zweiten Mal 2. (Grundregelwerk, Kapitel X)

AUSGABEN

DATUM	POSTEN	WER	BETRAG	BELEG

SUMME

REST, ZURÜCK AN DIE KASSE

ÜBERSCHREITUNG

BEGRÜNDUNG EINER ÜBERSCHREITUNG

GEPRÜFT VON

DATUM

VERTRAUEN

ANFORDERUNG

Dienstausrüstung beim Rüstmeister, in der Werkstatt oder im Archiv

Aktenzeichen _____

AKTE, DECKNAME

ZELLE

ANGEFORDERT BEI

DATUM

VERTRAUEN DER ZELLE (0 BIS 5)

DIENTSAUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	RANG	WARTEZEIT	VERTRAUEN	AUSGEGEBEN	ZURÜCK

Sehr häufig und häufig: ab Kadett, sofort. Selten: ab Agent, ein Tag. Sehr selten: ab Senior-Agent mit Begründung, drei Tage. Nicht käuflich: nach Entscheidung des Zweigs. Jeder Punkt Vertrauen erlaubt pro Mission eine Anforderung über den eigenen Rang hinaus (höchstens eine Rangstufe, nie ein Artefakt) oder eine ohne Wartezeit. Wo O.D.I.N. kaum vertreten ist, dauert jede Anforderung einen Tag länger. (Grundregelwerk, Kapitel X)

ARTEFAKT AUS DEM ARCHIV

STÜCK, ARCHIVNUMMER

ARCHIV

UNTERZEICHNER (MINDESTENS VETERAN)

GEFAHR

GENEHMIGT VOM ZWEIG



BEGRÜNDUNG, WARUM DIE MISSION DAS STÜCK BRAUCHT

RÜCKGABE GEPLANT AM

ZURÜCKGEGEBEN AM

UNTERSCHRIFT AUSGABE

Ausgegeben wird ein Artefakt an den, der unterschreibt. Ab zwei Totenköpfen mit schriftlicher Begründung, ab drei mit Genehmigung des Zweigs, vier nur mit Schwarzer Akte, fünf wird nicht ausgegeben. (Schattenoffiziere, Kapitel VI)

NACHSPIEL

Missionsbericht, Erfahrung und Vertrauen

Aktenzeichen _____

AKTE, DECKNAME

AKTENFARBE AM ENDE

☐ Weiß ☐ Grau ☐ Rot ☐ Schwarz

ABGESCHLOSSEN AM

MISSIONSZIEL ERREICHT (JA ODER NEIN)

BERICHT AN

WAS GESCHAH

WAS DIE WELT GESEHEN HAT

WAS O.D.I.N. BEKOMMT

ERFAHRUNG

AGENT	GRUNDWERT	ZIEL +1	BONUS +1	FÄDEN	EP	BELASTUNG, TRAUMA

Grundwert nach Aktenfarbe: Weiß 2, Grau 4, Rot 5, Schwarz 7, Mission ohne Akte 2. Persönlicher Bonus höchstens einmal pro Mission. +1 für jeden Faden eines Geheimnisses. (Grundregelwerk, Kapitel III)

VERTRAUEN

GRUND	+1 ODER -1

Dienstrüstung vollständig zurück (ja oder nein)

Vertrauen neu

OFFENE FÄDEN

NAME DER ZEITUNG

Nr. _____, den _____

Preis _____

SCHLAGZEILE

UNTERZEILE

FOTO

Bildunterschrift: _____

ABSENDER

ORT, DATUM

ZCZC

VON: -----

AN: -----

DATUM: ----- ZEIT: -----

BETR: -----

NNNN

TELEGRAMM

AUFGENOMMEN	TAG	ZEIT	WÖRTER	VON	DURCH
-------------	-----	------	--------	-----	-------

AN

DIENTSLICHE VERMERKE

TELEGRAMM

AUFGENOMMEN	TAG	ZEIT	WÖRTER	VON	DURCH
-------------	-----	------	--------	-----	-------

AN

DIENTSLICHE VERMERKE

INSTITUT FÜR RECHTSMEDIZIN

OBDUKTIONSBERICHT

SEKTIONS-NR.	DATUM DER SEKTION
NAME	GEBURTSDATUM
AUFGEFUNDEN AM	AUFGEFUNDEN IN
TODESZEITPUNKT, GESCHÄTZT	KÖRPERGRÖSSE, GEWICHT
ÄUSSERE BEFUNDE	
INNERE BEFUNDE	
TOXIKOLOGIE	
TODESURSACHE	
BESONDERHEITEN	
OBDUZENT	UNTERSCHRIFT

