

# O.D.I.N.

**Occult Dynamics Intelligence Network**



**INVESTIGATOR**

**KLASSENBUCH**

von David Ger

# Inhalt

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>Prolog: Der Keller</b>                           | <b>3</b>  |
| <b>Kapitel I: Die Spurenleser entstehen</b>         | <b>5</b>  |
| Akte Null                                           | 6         |
| Die Registratur                                     | 6         |
| Die Wand                                            | 6         |
| Die Fälle                                           | 6         |
| Aus Hallströms Notizbüchern                         | 7         |
| Hallström                                           | 7         |
| <b>Kapitel II: Das Muster</b>                       | <b>8</b>  |
| O.D.I.N. aus Sicht der Spurenleser                  | 9         |
| Die ungeschriebenen Regeln                          | 10        |
| Leben mit dem Muster                                | 10        |
| <b>Kapitel III: Die anderen Zweige</b>              | <b>11</b> |
| Die Spurenleser und die anderen                     | 12        |
| Die Subklassen untereinander                        | 12        |
| Ein Tatort, drei Blicke                             | 13        |
| <b>Kapitel IV: Spielmechaniken</b>                  | <b>14</b> |
| Die fünf Blicke                                     | 15        |
| Einen Investigator erschaffen                       | 15        |
| Warum sie bleiben                                   | 16        |
| Die Wand                                            | 16        |
| Die roten Fäden                                     | 18        |
| Verdacht                                            | 18        |
| Techniken                                           | 18        |
| Einsatzbeispiel: Die Wand im Einsatz                | 18        |
| Spielbeispiel: Die Wand wächst                      | 19        |
| Häufige Fragen                                      | 19        |
| <b>Kapitel V: Die offenen Akten</b>                 | <b>20</b> |
| Eine Akte eröffnen                                  | 21        |
| Fäden                                               | 21        |
| Einen Faden ziehen                                  | 22        |
| Den Fall schließen                                  | 22        |
| Verlorene Fäden                                     | 22        |
| Bräuche                                             | 22        |
| Die Übergabe                                        | 23        |
| <b>Kapitel VI: Ausrüstung des Ermittlungszweigs</b> | <b>24</b> |
| Das Werkzeug der Spurenleser                        | 25        |
| Die Registratur                                     | 25        |
| Artefakte des Zweigs                                | 25        |
| <b>Kapitel VII: Profiler</b>                        | <b>26</b> |
| <b>Kapitel VIII: Journalist</b>                     | <b>31</b> |
| <b>Kapitel IX: Cryptanalyst</b>                     | <b>36</b> |
| <b>Kapitel X: Antiquarian</b>                       | <b>41</b> |
| <b>Kapitel XI: Paranormal Detective</b>             | <b>46</b> |

**BILD FOLGT: inv-ch0**

**PROLOG  
DER KELLER**

# Prolog: Der Keller

**„Jeder Fall hat eine Tür, die man nicht öffnen sollte.  
Man öffnet sie trotzdem. Das ist der Beruf.“**

*Kommissar Frank Möller, BKA, drei Tage vor seinem Verschwinden*

Die Akte hatte sieben Vermisste, und keiner davon passte zum anderen. Ein Rentner aus Kassel, eine Studentin aus Göttingen, ein Busfahrer, eine Hebamme, zwei Kinder aus verschiedenen Familien, ein Priester im Ruhestand. Verschwunden innerhalb von vierzehn Monaten, in einem Umkreis von hundert Kilometern. Kein Muster, sagte die Soko. Lena Kowalski sah sich die Akte drei Wochen lang an und fand eines.

Alle sieben hatten in den letzten Monaten vor ihrem Verschwinden denselben Arzt besucht. Nicht als Patienten. Als Begleitung. Sie hatten jemanden zu einem Termin gebracht, eine Nachbarin, einen Enkel, ein Gemeindemitglied. In eine Praxis in einem alten Fachwerkhaus in Hann. Münden, die laut Handelsregister seit 1994 geschlossen war.

Ihr Partner, Frank Möller, zwanzig Jahre älter und dreimal so skeptisch, sagte, das sei Zufall. Dann fuhr er mit ihr hin.

Das Fachwerkhaus war verlassen. Die Fenster waren mit Brettern vernagelt, die Tür verschlossen. Aber im Hinterhof führte eine Kellertreppe nach unten, und am Fuß der Treppe stand eine Tür, die frisch gestrichen war. Grün. Mit einem Namensschild aus Messing: *Dr. med. H. Sander. Sprechstunde nach Vereinbarung.*

Frank klopfte. Niemand antwortete. Er drückte die Klinke, und die Tür ging auf.

Dahinter lag ein Wartezimmer. Stühle an der Wand, ein Tisch mit Zeitschriften, ein Kalender an der Wand, aufgeschlagen auf einen Monat im Jahr 1994. Alles sauber, alles ordentlich. Und alles sehr still. Lena erinnerte sich später vor allem an diese Stille. Man hörte den Verkehr draußen nicht mehr, man hörte den Wind nicht, man hörte nicht einmal den eigenen Atem.

Hinter dem Wartezimmer lag eine zweite Tür. Auf ihr stand: *Behandlungsraum. Bitte warten Sie, bis Sie aufgerufen werden.*

„Warte hier“, sagte Frank.

„Nein“, sagte Lena.

„Doch.“ Er lächelte, dieses müde Lächeln, das er für Zeugen hatte, die nicht zuhören wollten. „Einer muss draußen bleiben. Das ist die Regel. Wenn ich in zehn Minuten nicht zurück bin, rufst du an.“

Er ging hinein. Die Tür schloss sich hinter ihm, leise, ohne dass jemand sie angefasst hatte.

Lena wartete zehn Minuten. Dann zwanzig. Dann öffnete sie die Tür. Dahinter lag ein leerer Kellerraum, feucht, mit nackten Backsteinwänden, ohne Möbel, ohne Fenster, ohne einen zweiten Ausgang. Auf dem Boden lag Franks Dienstausweis.

Und im Wartezimmer hinter ihr hatte sich der Kalender umgeblättert. Auf den aktuellen Monat.

Sie rief an. Die Kollegen kamen, die Spurensicherung kam, die Hundestaffel kam. Sie fanden nichts. Keine Spuren, keinen zweiten Ausgang, keinen Frank Möller. Die Praxis im Keller war, als die Kollegen eintrafen, ein leerer Lagerraum mit einer rostigen Tür, und das Namensschild aus Messing lag verboten in einer Pfütze.

Man glaubte ihr nicht. Man versetzte sie. Man schickte sie zu einem Psychologen, der ihr sagte, Trauer könne seltsame Formen annehmen.

Und dann, sechs Wochen später, saß in ihrem Wohnzimmer eine Frau, die sie nicht hereingelassen hatte, und legte eine graue Akte auf den Tisch. Auf dem Deckel stand eine Nummer und darunter ein Name: *Sander, H.*

„Wir suchen ihn seit 1994“, sagte die Frau. „Sie sind die Erste, die seine Tür gefunden hat. Wollen Sie wissen, was hinter ihr liegt?“

Lena Kowalski sah auf die Akte. Dann sagte sie das, was jeder sagt, der in diesem Zweig anfängt.

„Ja.“

## **O.D.I.N. / ERMITTLUNGSZWEIG / GRAUE AKTE**

Vorgang: SANDER, H. Eröffnet 1994.

Fäden: 7 Vermisste (2025 bis 2026). 1 Vermisster (MÖLLER, F., BKA).

Neu zugeordnet an: KOWALSKI, L. / Codename RAVEN

Vermerk: Die Ermittlerin hat die Tür gesehen. Sie ist die Einzige.

Status: offen.

**BILD FOLGT: inv-ch1**

**Kapitel I.  
DIE SPURENLESER**

# Akte Null

**„Ich habe zwanzig Jahre lang Mörder gesucht. In Solberg habe ich zum ersten Mal einen Tatort gesehen, an dem das Verbrechen noch nicht begangen war.“**

*Kriminalinspektor Viktor Hallström, 1947*

Die erste Akte des Ermittlungszweigs ist älter als O.D.I.N. Sie wurde am 4. Dezember 1938 von einem schwedischen Kriminalinspektor namens **Viktor Hallström** angelegt, der aus Stockholm an den Solbergsee geschickt worden war, weil in einem Sanatorium einunddreißig Kinder über Nacht verändert aufgewacht waren und niemand wusste, ob das ein Verbrechen war.

Hallström fand keinen Täter. Er fand das Protokoll der Apothekerin, die in der Nacht wach gewesen war. Er fand einen Speisesaal, in dem einunddreißig Stühle in einem Kreis standen, obwohl niemand sich erinnerte, sie so gestellt zu haben. Er fand an der Wand des Saals, unter der Tapete, Bleistiftkreise, die jemand vor Jahrzehnten gezeichnet haben musste, als das Haus noch ein Gutshof war. Und er fand keine Erklärung.

Seine Vorgesetzten schlossen den Fall nach drei Monaten. Hallström nicht. Er nahm die Akte mit nach Hause, und neun Jahre lang ergänzte er sie, mit Zeitungsausschnitten, Zeugenaussagen, Hinweisen aus anderen Ländern, die auf dasselbe Muster deuteten. Als O.D.I.N. 1947 entstand, war Hallström der Einzige in Europa, der eine vollständige Liste aller ungeklärten Ereignisse seit 1938 besaß. Man bot ihm eine Stelle an. Er brachte die Akte mit.

Im Ermittlungszweig heißt sie bis heute **Akte Null**. Sie ist die einzige Akte, die nie geschlossen wurde.

## ILLUSTRATION INV-01

*Ein schwedischer Kriminalbeamter im Wintermantel steht 1938 in einem leeren Speisesaal eines Sanatoriums, vor ihm einunddreißig Stühle im Kreis, er macht Notizen in einem kleinen Buch*

## Die Registratur

1948 gründete Hallström in Stockholm die **Registratur**, den Vorläufer des Ermittlungszweigs. Ihre Aufgabe war einfach

und unmöglich: jedes ungeklärte Ereignis in Europa zu sammeln, das mit Rissen, Kristallen oder Psionen zu tun haben könnte, und darin Muster zu finden. Hallström arbeitete mit zwei Sekretärinnen, einem Übersetzer und einer Wand voller Karten.

Er erfand in diesen Jahren das System, das bis heute für ganz O.D.I.N. gilt: die **Aktenfarben**. Eine Graue Akte für einen Verdacht, eine Rote für eine bestätigte Bedrohung, eine Schwarze für das, worüber man nicht spricht. Und er erfand die Regel, die jeder Investigator bis heute lernt: *Bevor eine Rote Akte entsteht, gibt es fast immer eine Graue. Man muss sie nur rechtzeitig lesen.*

## Die Wand

Jeder Hort von O.D.I.N. hat eine Wand. Sie gehört dem Ermittlungszweig. Auf ihr hängen Karten, Fotos, Zeitungsausschnitte, Notizzettel, verbunden mit roten Fäden, und jeder Investigator im Hort arbeitet an ihr. Die Wand war Hallströms Idee: Er glaubte, dass Muster nicht in Akten entstehen, sondern im Raum dazwischen, wenn man sie nebeneinanderhängt und lange genug ansieht.

Die Wände der Horte sind die geheimsten Orte bei O.D.I.N., geheimer als die Kristallarchive. Wer eine Wand sieht, sieht, was der Ermittlungszweig vermutet. Und manches, was der Ermittlungszweig vermutet, sollte niemand anderes wissen, nicht einmal der Rat.

## ILLUSTRATION INV-02

*Eine riesige Pinnwand in einem dunklen Kellerraum, übersät mit Fotos, Karteikarten, Zeitungsausschnitten und roten Fäden, die sich zu einem dichten Netz verbinden, eine Schreibtischlampe*

## Die Fälle

Die Geschichte des Ermittlungszweigs ist eine Geschichte von Fällen.

- **1953, Kiruna.** Die Registratur hatte die Mine sechs Monate vorher auf eine Graue Akte gesetzt, wegen verschwundener Hunde in der Umgebung. Niemand las sie rechtzeitig. Seitdem hat der Ermittlungszweig das Recht, Graue Akten direkt an den Rat zu schicken.

- **1961, Das Schleierprotokoll.** Die Registratur wurde zum Ermittlungszweig. Hallström bekam einen Sitz neben dem Rat, nicht darin. Er soll gesagt haben, das sei ihm lieber: So könne er ihn beobachten.
- **1971, Die Kaskade.** Investigators rekonstruierten die Nacht in Wales Minute für Minute. Ihr Bericht zeigt, dass Kantor in den Wochen vor der Kaskade Briefe an einen Absender in Schweden geschrieben hat. Der Absender wurde nie ermittelt.
- **1977, Nordlicht.** Der Ermittlungszweig öffnete eine Schwarze Akte. Sie ist die einzige Schwarze Akte, die nicht beim Rat liegt, sondern in der Registratur in Stockholm, weil Hallström es so wollte.
- **1989, Elster.** Der Ermittlungszweig führte die Untersuchung des Verrats. Er fand heraus, wie Elster die Liste bekam. Er fand nie heraus, von wem. Der Abschlussbericht endet mit einem Satz, den der Rat schwärzen ließ.
- **2011, Die Häufung.** Graue Akten verdoppelten sich in einem Jahr. Seitdem arbeiten Investigators mehr als jeder andere Zweig, und sie sehen mehr Muster als je zuvor. Manche davon gefallen ihnen nicht.

## Aus Hallströms Notizbüchern

**„Ein Ermittler schreibt nicht auf, was er weiß. Er schreibt auf, was er noch nicht versteht.“**

Viktor Hallström, 1949

Hallström hinterließ 61 Notizbücher, schwarzes Wachstuch, alle gleich, von 1938 bis 1985. Sie liegen in der Registratur neben Akte Null. Jeder neue Investigator bekommt die folgenden Einträge zu lesen, bevor er zum ersten Mal an einer Wand arbeitet.

### 5. DEZEMBER 1938, SOLBERG

Einunddreißig Stühle im Kreis. Die Apothekerin schwört, sie habe sie nicht so gestellt. Die Kinder schwören, sie hätten nur geschlafen. Niemand lügt. Das ist das Schlimmste an diesem Fall.

### 12. MÄRZ 1953, STOCKHOLM

Kiruna. Elf Tote. Die Graue Akte lag seit sechs Monaten in meinem Schrank. Verschwundene Hunde. Ich habe sie gelesen und zur Seite gelegt. Ich werde nie wieder eine Graue Akte zur Seite legen, ohne sie ein zweites Mal zu lesen.

### 20. OKTOBER 1971, STOCKHOLM

Kantor hat vor der Kaskade Briefe nach Schweden geschrieben. An eine Adresse, die es nicht gibt, in einem Viertel, in dem ich wohne. Ich bin heute daran vorbeigegangen. Das Haus steht. Die Nummer fehlt.

### LETZTER EINTRAG, 1985

Ich habe mein Leben lang nach außen gesucht. Die Fäden führen nach innen. Nicht nach außen.

## Hallström

Viktor Hallström leitete den Ermittlungszweig bis 1979. Er starb 1985 in Stockholm, vierundachtzig Jahre alt, in seiner Wohnung, an einem Schreibtisch, auf dem Akte Null lag. Man fand ihn mit einem roten Faden in der Hand, den er offenbar gerade an die Wand hängen wollte. Wohin, weiß niemand. Der Faden liegt heute in einem Umschlag in Akte Null, und daneben ein Zettel in seiner Handschrift, drei Worte:

*Nicht nach außen.*

Die Investigators streiten seit vierzig Jahren darüber, was er damit meinte. Die meisten glauben, er habe einen Hinweis gefunden, der nicht aus der Welt kam, sondern aus O.D.I.N. selbst.

### CHRONIK DES ERMITTLUNGSZWEIGS, FREIGABE AGENT

1938: Hallström in Solberg. Akte Null.

1948: Gründung der Registratur in Stockholm. Die Aktenfarben.

1953: Kiruna. Graue Akten gehen seitdem direkt an den Rat.

1961: Die Registratur wird zum Ermittlungszweig.

1971: Rekonstruktion der Kaskade. Kantors Briefe nach Schweden.

1977: Nordlicht. Die Schwarze Akte in Stockholm.

1989: Untersuchung Elster. Der letzte Satz ist geschwärzt.

2011: Die Häufung. Graue Akten verdoppeln sich.

**BILD FOLGT: inv-ch2**

## **Kapitel II. DAS MUSTER**

# O.D.I.N. aus Sicht der Spurenleser

**„Jeder Zweig hält sich für das Rückgrat von O.D.I.N. Der Rat lässt sie in diesem Glauben. Es hält sie beschäftigt.“**

*Investigator, Codename Raven*

Investigators sehen O.D.I.N. anders als alle anderen Zweige, weil sie die Einzigen sind, die das Ganze sehen. Ein Soldier kennt seinen Trupp, ein Agent seine Legende, ein Scientist sein Labor. Ein Investigator kennt die Akten, und die Akten führen durch alle Zweige, durch alle Horte, durch alle Jahrzehnte. Wer lange genug liest, sieht, wie die Teile zusammenhängen.

Das macht Investigators wertvoll und gefürchtet. Sie finden Kulte, bevor sie zuschlagen, Sammler, bevor sie kaufen, Risse, bevor sie aufgehen. Aber sie finden auch Fehler: in Einsätzen, in Berichten, in Entscheidungen des Rates. Und sie finden Lücken. Akten, die fehlen. Einträge, die geschwärzt sind. Fäden, die nach innen führen statt nach außen.

## Die Aktenfarben

Hallströms System gilt bis heute für ganz O.D.I.N. Jeder Einsatz beginnt mit einer Akte, und die Farbe der Akte sagt, wie ernst es ist.

| Farbe   | Bedeutung                                                       | Wer sie führt        |
|---------|-----------------------------------------------------------------|----------------------|
| Grau    | Ein Verdacht. Etwas stimmt nicht, aber niemand weiß, was.       | Der Ermittlungszweig |
| Rot     | Eine bestätigte Bedrohung. Eine Zelle wird geschickt.           | Der Führungsoffizier |
| Schwarz | Etwas, worüber man nicht spricht. Nur der Rat kennt den Inhalt. | Der Rat              |

Die meisten Grauen Akten bleiben grau. Ein seltsamer Todesfall, eine Vermisstenmeldung, ein Geräusch in einem Keller. Investigators prüfen sie, legen sie ab und öffnen die nächste. Manche Graue Akte liegt Jahrzehnte, bevor jemand den Faden findet, der sie mit einer anderen verbindet.

## Die Revision

Im Ermittlungszweig gibt es eine Abteilung, über die die anderen Zweige ungern sprechen: die **Revision**. Sie untersucht O.D.I.N. selbst. Fehlgeschlagene Einsätze, verschwundene Kristalle, Agenten, die nicht zurückkamen. Nach 1989 wurde sie verdreifacht. Sie hat Elsters Weg rekonstruiert, sie hat Asklepios geprüft, sie prüft jedes Jahr, ob die Kristallbücher des Kollegiums übereinstimmen.

Die Revision berichtet an den Rat, und nur an ihn. Manche Investigators glauben, dass sie deshalb nie alles finden darf. Andere glauben, dass sie mehr findet, als sie berichtet.

### ILLUSTRATION INV-03

*Ein Archivraum mit meterhohen Regalen voller grauer, roter und einiger schwarzer Aktenordner, eine Leiter, ein alter Mann mit Brille liest im Stehen eine graue Akte*

## Die Registratur heute

Die Registratur in Stockholm existiert noch. Sie ist heute das Zentralarchiv des Ermittlungszweigs, in einem unauffälligen Bürogebäude in der Nähe des Hauptbahnhofs, mit vier Kellergeschossen voller Akten. Akte Null liegt im untersten, in einem Stahlschrank, zu dem es zwei Schlüssel gibt. Einen hat der Leiter des Zweigs. Den anderen hat niemand, seit Hallström starb.

Jeder Investigator besucht die Registratur mindestens einmal in seiner Laufbahn, um Akte Null zu lesen. Das ist Tradition. Er darf eine Stunde bleiben und sich Notizen machen. Die meisten verlassen den Raum schweigend. Manche kommen Jahre später wieder, um nachzusehen, ob sich etwas verändert hat. Das hat es. Akte Null wird ergänzt, von Investigators aus ganz Europa, jedes Mal, wenn jemand einen Faden findet, der nach Solberg führt.

### ILLUSTRATION INV-06

*Eine alte Messinglupe, ein vergilbter Wandkalender von 1994 und eine Spule Tonband auf einem Archivtisch, daneben ein Umschlag mit einem heraushängenden roten Faden*

## Die ungeschriebenen Regeln

- **Einer bleibt draußen.** Bei jeder Tür, hinter der man nichts weiß. Seit Hann. Münden gilt das auch für Investigators, die vorher dachten, das sei eine Regel für Soldiers.
- **Schreib die Frage auf, bevor du die Antwort suchst.** Sonst findest du die Antwort, die du willst.
- **Kein Faden ohne zwei Enden.** Ein Hinweis, der nur zu einer Stelle führt, ist ein Zufall. Einer, der zu zweien führt, ist ein Muster.
- **Die Wand bleibt im Hort.** Keine Fotos, keine Kopien, keine Skizzen nach draußen.
- **Lies Akte Null.** Einmal. Und dann lies sie noch einmal, zehn Jahre später.
- **Wenn ein Faden nach innen führt, zieh nicht allein daran.**

### GERÜCHTE VON DER WAND (W6)

1: Hallström hat den zweiten Schlüssel zu Akte Null jemandem gegeben. Es war kein Investigator.

2: Der geschwärzte letzte Satz im Bericht über Elster ist ein Name. Er gehört einem Mitglied des Rates.

3: In jeder Wand in jedem Hort gibt es einen Faden, den niemand aufgehängt hat.

4: Die Registratur hat eine Akte über jeden Agenten bei O.D.I.N. Auch über dich. Sie ist grau.

5: Die Kreise auf der Karte der Kittel und die Kreise auf den Wänden sind dieselben. Man muss sie nur übereinanderlegen.

6: Frank Möller, der in Hann. Münden verschwand, hat vor zwei Monaten eine Postkarte an seine Tochter geschrieben. Sie war auf 1994 datiert.

## Leben mit dem Muster

### Die Ausbildung

Investigators kommen fast alle mit Berufserfahrung: Polizisten, Journalisten, Historiker, Psychologen, Programmierer, Archivare. Das Ermittlungshandwerk bringen sie mit. Was der Zweig ihnen beibringt, ist, wie man ermittelt, wenn der Täter kein Mensch ist, wenn der Tatort sich verändert und wenn die Zeugen im Schlaf singen.

Die Ausbildung dauert fünf Monate, zur Hälfte in Stockholm, zur Hälfte an echten Grauen Akten. Neue Investigators lesen alte Fälle, rekonstruieren sie, suchen die Fehler, die damals gemacht wurden. Die Ausbilder sagen, man lerne nirgends so viel wie aus einer Akte, die zu spät gelesen wurde.

### Zwischen den Einsätzen

Die meisten Investigators verbringen ihre Zeit an der Wand und in den Akten. Sie lesen Zeitungen aus ganz Europa, verfolgen Polizeimeldungen, gehen alte Fälle durch. Viele arbeiten nebenbei in ihrem alten Beruf, als Journalist, Dozent oder Buchhändler, weil das eine gute Tarnung ist und weil es ihnen hilft, den Kontakt zur Welt nicht zu verlieren.

### Der Preis

Investigators zahlen mit ihrer Ruhe. Wer gelernt hat, Muster zu sehen, sieht sie überall: in Nachrichten, in Gesprächen, in der Anordnung der Tassen auf einem Küchentisch. Manche davon sind echt. Manche nicht. Und irgendwann fällt es schwer, den Unterschied zu erkennen. Der Ermittlungszweig hat dafür ein Wort, das niemand gern hört: **Verdacht**. Kapitel IV erklärt, was er im Spiel bedeutet.

**BILD FOLGT: inv-ch3**

**Kapitel III.  
DIE ANDEREN**

# Die Spurenleser und die anderen

**„Wir arbeiten mit allen Zweigen. Wir haben über alle Zweige eine Akte. Beides hängt zusammen.“**

*Investigator, Codename Spiegelbild*

Der Ermittlungszweig ist der einzige Zweig, der mit allen anderen gleich eng zusammenarbeitet. Kein Einsatz beginnt ohne eine Graue Akte, und fast jede Graue Akte hat ein Investigator zuerst gelesen. Die anderen Zweige wissen das und schätzen es. Sie wissen auch, dass die Revision zum Ermittlungszweig gehört, und das schätzen sie weniger.

## Der Operative Zweig: Agent

**„Der Agent lügt dem Zeugen etwas vor, damit er redet. Ich höre zu, was er dann sagt. Wir sind ein gutes Paar, solange er mich nicht auch anlügt.“**

*Investigator, Codename Raven*

**Wie Agenten die Spurenleser sehen:** als die, vor denen man nichts verbergen kann. Die besten Agenten arbeiten gern mit Investigators zusammen, die schlechtesten meiden sie. Seit der Untersuchung zu Elster trauen viele Agenten der Revision nicht über den Weg.

**Wie die Spurenleser die Agenten sehen:** als unverzichtbare und unzuverlässige Zeugen. Ein Agent bringt jeden zum Reden, aber man weiß nie, ob er alles erzählt, was er gehört hat. Journalisten unter den Investigators kennen die Methoden der Agenten gut. Manche zu gut.

## Der Taktische Zweig: Soldier

**„Der Soldat sieht einen Gegner. Ich sehe einen Menschen, der vor drei Tagen noch Busfahrer war. Wir brauchen beide Blicke.“**

*Investigator, Codename Raven*

**Wie Soldats die Spurenleser sehen:** als die, die sagen, wohin es geht. Ein Soldat ohne Investigator stürmt oft den falschen Keller. Viele Soldats bewundern die Geduld der Ermittler, auch wenn sie selbst nie so arbeiten könnten.

**Wie die Spurenleser die Soldats sehen:** als Schutz an Tatorten, die noch nicht leer sind. Und als Menschen, die man bremsen muss, bevor sie einen Zeugen erschießen. Seit Hann. Münden weiß jeder im Zweig, warum einer draußen bleiben muss. Die Soldats wussten es schon vorher.

## Der Wissenschaftliche Zweig: Scientist

**„Die Scientistin sagt, das Blut am Tatort ist drei Tage alt. Ich sage, der Zeuge lügt. Zusammen wissen wir, dass es kein Mord war, sondern etwas Schlimmeres.“**

*Investigator, Codename Raven*

**Wie Scientists die Spurenleser sehen:** als Verwandte im Geiste. Beide suchen nach Wahrheit, nur mit anderen Werkzeugen. Die Kittel liefern Befunde, die Spurenleser machen daraus Beweise.

**Wie die Spurenleser die Scientists sehen:** als die besten Partner am Tatort. Und als Zweig mit den meisten Akten bei der Revision. Asklepios hat dort einen eigenen Schrank.

## Der Psionik-Kern: Psion

**„Sie liest seine Gedanken. Ich lese seine Akte. Am Ende wissen wir beide, dass er lügt, aber nur ich kann es beweisen.“**

*Profiler, Codename Spiegelbild*

**Wie Psionen die Spurenleser sehen:** mit Erleichterung und Unbehagen. Ein Investigator glaubt einem Psion, wenn er sagt, was er gehört hat, und das ist selten bei O.D.I.N. Aber Investigators stellen Fragen, die Psionen nicht beantworten können: über ihre Vergangenheit, ihre Kindheit, die Narbe hinter dem Ohr.

**Wie die Spurenleser die Psionen sehen:** als die besten Zeugen und das größte Rätsel. Profiler und Telepathen bilden das gefürchtetste Verhörteam bei O.D.I.N. Und mehr als ein Investigator hat versucht, herauszufinden, woher die Psionen eigentlich kommen. Die Akten dazu sind dünn. Auffällig dünn.

## Der Arkane Zweig: Thaumaturg

**„Der Thaumaturg sagt, der Kreis am Tatort ist eine Anrufung. Ich sage, jemand hat ihn mit Kreide gezogen und dabei links angefangen. Zusammen kommen wir weiter.“**

*Investigator, Codename Raven*

**Wie das Kollegium die Spurenleser sieht:** als natürliche Verbündete. Beide Zweige lesen Zeichen, die andere übersehen. Antiquare genießen im Kollegium eine Achtung, die sonst nur Magistern zusteht. Einige von ihnen haben die Schwarze Bibliothek gesehen.

**Wie die Spurenleser das Kollegium sehen:** als Zweig mit den meisten Geheimnissen. Die Revision prüft jedes Jahr die Kristallbücher, und jedes Jahr gibt es Einträge, die nur ein Kürzel tragen. Die Revision schreibt es in ihren Bericht. Der Bericht kommt nie zurück.

# Die Subklassen untereinander

| Subklasse            | Ruf im Zweig                                                                        |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Profiler             | Die Seelenleser. Man redet nicht gern mit ihnen, weil sie mehr hören, als man sagt. |
| Cryptanalyst         | Die Nachtschicht. Sie finden in Datenbergen, was andere in Wochen nicht finden.     |
| Paranormal Detective | Die Kellergänger. Sie gehen dorthin, wo die anderen Zweige ihre Toten zählen.       |

| Subklasse   | Ruf im Zweig                                                                                               |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Journalist  | Die Außenseiter. Sie kennen mehr Menschen außerhalb von O.D.I.N. als innerhalb.                            |
| Antiquarian | Die Bewahrer. Sie lesen, was vor tausend Jahren geschrieben wurde, und wissen, warum es jetzt wichtig ist. |

## Ein Tatort, drei Blicke

Raven, die Paranormal Detective, steht mit Echo, der Telepathin, und Folio, dem Thaumaturgisten, in einer Wohnung in Hamburg, in der ein Mann seit drei Tagen verschwunden ist. Die Tür war von innen verriegelt.

„Kein Einbruch“, sagte Raven. „Keine Kampfspuren. Der Kaffee in der Maschine ist drei Tage alt. Er hat ihn gekocht und nicht getrunken.“

„Hier war jemand“, sagte Echo. „Nicht er. Ein Gedanke, der hängen geblieben ist. Wie ein Geruch.“

„Was für ein Gedanke?“

Echo schloss die Augen. „Warten. Nur warten. Sehr lange.“

Folio kniete neben dem Sofa und fuhr mit dem Finger über den Teppich. „Hier war ein Kreis“, sagte er. „Mit Salz gezogen und danach weggesaugt. Man sieht noch die Körner in den Fasern.“

Raven nickte. Sie ging zur Küche, öffnete den Kalender an der Wand, blätterte zurück. An einem Dienstag vor drei Wochen stand ein Termin, in kleiner Schrift: *Dr. Sander. Sprechstunde.*

Sie blieb sehr lange stehen, und keiner der beiden anderen fragte, warum. Dann nahm sie ihr Notizbuch heraus und schrieb die Adresse auf. Eine neue. Nicht in Hann. Münden. In Hamburg-Altona.

„Wir brauchen einen Soldier“, sagte sie. „Und diesmal bleibe ich draußen.“

**BILD FOLGT: inv-ch4**

**Kapitel IV.  
SPIELMECHANIKEN**

# Die fünf Blicke

**„Jeder von uns sieht dasselbe Zimmer. Jeder von uns sieht etwas anderes darin. Zusammen sehen wir, was passiert ist.“**

Ausbilderin, Registratur Stockholm

Dieses Kapitel fasst alles zusammen, was du brauchst, um einen Investigator zu erschaffen und wachsen zu lassen. Jede der fünf Subklassen hat in diesem Buch ein eigenes Kapitel mit ihrer Geschichte, ihren Spielweisen, einem Beispielcharakter und ihren Karten an der Wand.

| Subklasse            | Kapitel | Schwerpunkt                           | Hauptattribute |
|----------------------|---------|---------------------------------------|----------------|
| Profiler             | VII     | Menschen, Lügen, Täterprofile         | WE, IN         |
| Journalist           | VIII    | Quellen, Zugang, Öffentlichkeit       | CH, IN         |
| Cryptanalyst         | IX      | Codes, Daten, Muster                  | IN, GE         |
| Antiquarian          | X       | Artefakte, alte Schriften, Geschichte | IN, WE         |
| Paranormal Detective | XI      | Tatorte, Geister, Schutz              | WE, WK         |

## Einen Investigator erschaffen

Investigators werden nach den Regeln aus Kapitel III des Grundregelwerks erschaffen. Zusätzlich beginnt jeder Investigator mit einer **offenen Akte**, die Kapitel V beschreibt. Überlege dir außerdem, welcher Fall dich zu O.D.I.N. gebracht hat.

## Der erste Fall

| W6 | Der Fall, der dich zu O.D.I.N. brachte                                                                        |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <b>Sieben Vermisste</b> , die nichts gemeinsam hatten, außer einem Arzt, den es nicht gibt.                   |
| 2  | <b>Ein Artikel</b> , den du nie veröffentlichen durftest. Deine Chefredaktion hat einen Anruf bekommen.       |
| 3  | <b>Ein Code</b> in einem alten Brief, der sich als Koordinaten entpuppte. Am Ort war ein Loch in der Erde.    |
| 4  | <b>Ein Täter</b> , dessen Profil nicht zu einem Menschen passte, und der trotzdem ein Mensch war.             |
| 5  | <b>Ein Manuskript</b> in einer Auktion, das niemand ersteigern wollte, weil es nachts die Seiten umblätterte. |
| 6  | <b>Dein eigener Name</b> in einer Akte, die dreißig Jahre älter war als du.                                   |

## Was du nicht vergessen kannst

| W6 | Das Detail aus deinem ersten Fall, das dich nicht loslässt                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Ein Kalender, der sich von selbst umgeblättert hat.                                                   |
| 2  | Ein Zeuge, der dasselbe Lied sumnte wie ein Kind in einer anderen Stadt.                              |
| 3  | Ein Kreis aus Salz, sorgfältig weggesaugt.                                                            |
| 4  | Eine Unterschrift unter einem Dokument, datiert auf ein Jahr, in dem der Unterzeichner schon tot war. |
| 5  | Ein Ausweis, der auf dem Boden eines leeren Raums lag.                                                |
| 6  | Ein Satz, den du aus Versehen gehört hast, auf einem Flur bei O.D.I.N.                                |

# Warum sie bleiben

Investigators bleiben bei O.D.I.N., weil sie nicht aufhören können. Ein Fall führt zum nächsten, eine Antwort zu drei Fragen. Die folgenden Archetypen ergänzen die Antriebe aus dem Grundregelwerk.

## Der Jäger

Er sucht jemanden. Einen Täter, einen Vermissten, eine Wahrheit. Er ist bei O.D.I.N., weil er hier die Akten bekommt, die er sonst nie sehen würde. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn er ihn findet?

## Der Rächer

Er hat jemanden verloren, an einem Tatort, den niemand erklären konnte. Er will wissen, warum, und er will, dass jemand dafür bezahlt. Die Frage für sein Spiel: Reicht ihm die Wahrheit, oder braucht er einen Schuldigen?

## Der Wahrheitssucher

Er glaubt, dass die Welt ein Recht auf Wahrheit hat, auch wenn O.D.I.N. das anders sieht. Er sammelt, schreibt auf, bewahrt. Die Frage für sein Spiel: Wann ist die Wahrheit gefährlicher als die Lüge?

## Der Archivar

Er will verstehen, wie alles zusammenhängt. Nicht einen Fall, sondern alle Fälle. Er ist der Einzige in der Zelle, der Akte Null zweimal gelesen hat. Die Frage für sein Spiel: Was, wenn das Muster zu ihm zurückführt?

## Der Wächter

Er ermittelt, damit andere sicher sind. Jeder gelöste Fall ist ein verhinderter. Die Frage für sein Spiel: Was tut er, wenn die Bedrohung aus O.D.I.N. selbst kommt?

## Der Getriebene

Er kann nicht aufhören. Er liest Akten nachts, er sieht Muster in Zeitungen, er hat keine Wohnung mehr, nur eine Wand. Die Frage für sein Spiel: Wer holt ihn da raus?

### REGEL: ARCHETYP UND ANTRIEB

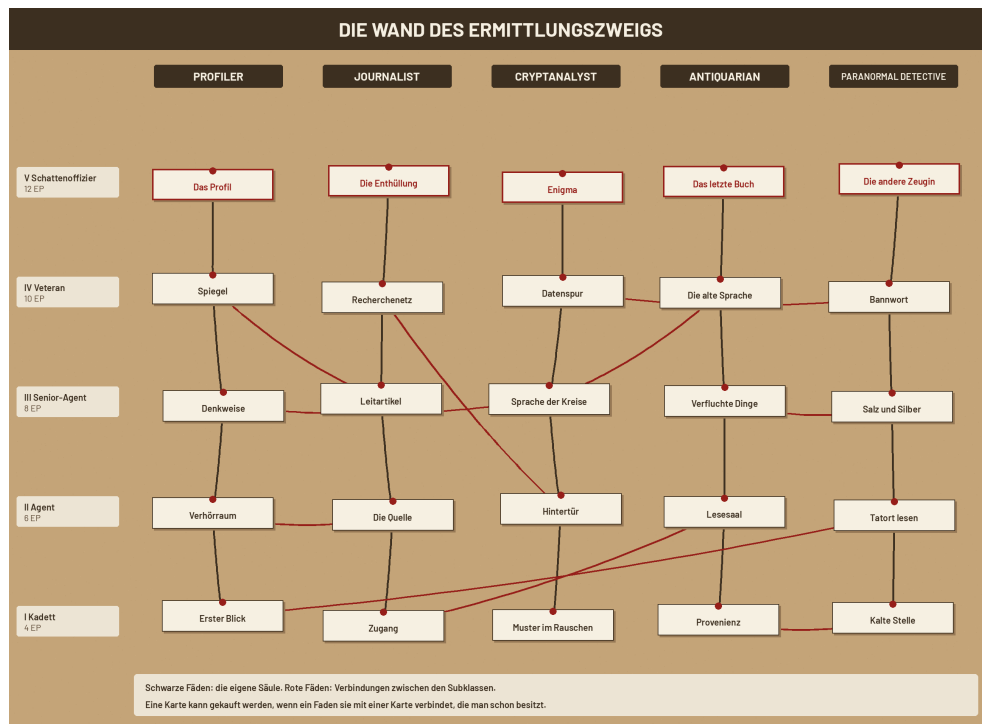
Ein Investigator kann statt eines Antriebs aus dem Grundregelwerk seinen Archetyp als Antrieb verwenden. Er baut einmal pro Mission 1 Belastung ab, wenn er eine schwere Entscheidung im Einklang mit seinem Archetyp trifft.

# Die Wand

**„Ein Fall ist kein Baum. Ein Fall ist ein Netz. Man kommt von überall hinein, und wenn man Glück hat, auch wieder hinaus.“**

Viktor Hallström, 1952

Psionen wachsen wie ein Baum, Thaumaturgen in ein Siegel, Soldiers bauen ein Arsenal, Agenten führen ein Doppelleben, Scientists arbeiten in einer Versuchsanordnung. Investigators hängen ihre Fähigkeiten an die **Wand**: Karten, verbunden mit Fäden. Wer einen Faden in der Hand hat, kann ihm folgen, auch wenn er in eine ganz andere Richtung führt.



## Aufbau

- **Fünf Säulen.** Jede Subklasse hat fünf Karten, eine pro Stufe, verbunden mit schwarzen Fäden.
- **Rote Fäden.** Zehn rote Fäden verbinden Karten verschiedener Subklassen. Sie sind der Grund, warum die Wand ein Netz ist und kein Baum.
- **Kaufen.** Eine Karte darf gekauft werden, wenn der Investigator ihren Rang erreicht hat und sie durch einen Faden, schwarz oder rot, mit einer Karte verbunden ist, die er schon besitzt. Die Karte der Stufe I der eigenen Säule steht immer offen.
- **Fremde Karten** kosten 2 EP mehr. Es gibt keine weitere Grenze. Wer einem roten Faden folgt, kann tief in eine fremde Säule vordringen.
- **Meisterschaften.** Die Karten der Stufe V stehen nur in der eigenen Säule offen und nur über den schwarzen Faden von Stufe IV. Sie kosten nach dem Einsatz 1 Belastung.

| Stufe | Rang             | Kosten |
|-------|------------------|--------|
| I     | Kadett           | 4 EP   |
| II    | Agent            | 6 EP   |
| III   | Senior-Agent     | 8 EP   |
| IV    | Veteran          | 10 EP  |
| V     | Schattenoffizier | 12 EP  |

## Die roten Fäden

| Fäden | verbindet                                                                   |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Verhörraum (Profiler II) und Die Quelle (Journalist II)                     |
| 2     | Denkweise (Profiler III) und Sprache der Kreise (Cryptanalyst III)          |
| 3     | Hintertür (Cryptanalyst II) und Recherchenetz (Journalist IV)               |
| 4     | Sprache der Kreise (Cryptanalyst III) und Die alte Sprache (Antiquarian IV) |
| 5     | Verfluchte Dinge (Antiquarian III) und Salz und Silber (Paranormal III)     |
| 6     | Provenienz (Antiquarian I) und Kalte Stelle (Paranormal I)                  |
| 7     | Tatort lesen (Paranormal II) und Erster Blick (Profiler I)                  |
| 8     | Leitartikel (Journalist III) und Spiegel (Profiler IV)                      |
| 9     | Zugang (Journalist I) und Lesesaal (Antiquarian II)                         |
| 10    | Bannwort (Paranormal IV) und Datenspur (Cryptanalyst IV)                    |

### REGEL: GRENZEN

Bonuswürfel aus Karten, Fähigkeiten der Subklasse, Techniken und Beweisstücken zählen auf eine einzelne Probe zusammen höchstens +3 Würfel.

Erleichterungen, also Proben, die eine Stufe leichter werden, zählen getrennt davon, aber auch aus allen Quellen zusammen höchstens eine Stufe.

Die Karten der fünf Subklassen stehen am Ende ihrer Kapitel ab Kapitel VII.

## Verdacht

Wer Muster sucht, findet sie, auch dort, wo keine sind. Das ist das Gegenstück zu Resonanz, Flüstern, Nachhall, Schwund und Kontamination der anderen Klassen.

### REGEL: VERDACHT

Der Verdacht eines Investigators ist die Zahl seiner offenen Akten mit mindestens drei Fäden, plus 1 für jede Karte der Stufe V.

Immer wenn der Investigator eine Probe auf Ermittlung verpatzt oder eine Grauen-Probe an einem Tatort nicht besteht, würfelt die Spielleitung verdeckt einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als der Verdacht, sieht er ein Muster. Ob es echt ist, weiß er nicht. Was das bedeutet, erklärt das Spielleiterbuch der Reihe.

## Techniken

Alle Investigators beherrschen die folgenden Techniken. Sie kosten keine EP und stehen ab dem Rang Kadett zur Verfügung, als Gegenstück zu Manövern, Kunstgriffen und Methoden der anderen Klassen.

**Tatortbegehung.** Wer einen Tatort mindestens zehn Minuten untersucht, bevor er etwas anfasst, erhält +1 Würfel auf alle Ermittlungsproben an diesem Ort.

**Die dritte Frage.** Einmal pro Szene stellt der Investigator einem Zeugen dieselbe Frage zum dritten Mal, anders formuliert. Lügt der Zeuge, würfelt er bei Täuschung mit -1 Würfel.

**Querverweis.** Einmal pro Mission verbindet der Investigator zwei Hinweise aus verschiedenen Missionen. Die Spielleitung sagt ihm, ob es eine Verbindung gibt.

**Kalter Kaffee.** Einmal pro Mission holt er eine alte, abgelegte Graue Akte aus dem Archiv, die zum aktuellen Fall passt. Die Spielleitung liefert einen Hinweis daraus.

**Einer bleibt draußen.** Wenn ein Mitglied der Zelle draußen wartet, während die anderen einen unbekannten Ort betreten, erhält die Zelle beim Verlassen +1 Würfel auf alle Proben, um zu fliehen oder Hilfe zu holen.

**Die Notiz.** Einmal pro Mission darf der Investigator einen Satz nachlesen, den ein anderer Charakter in dieser Mission gesagt hat, wörtlich, als hätte er mitgeschrieben. Er hat mitgeschrieben.

## Einsatzbeispiel: Die Wand im Einsatz

Raven und Spiegelbild, der Profiler, arbeiten an einem Vermisstenfall in Hamburg. Drei Menschen sind in einem Jahr verschwunden, alle aus demselben Mietshaus.

**Tatortbegehung.** Raven untersucht die Wohnung des letzten Vermissten zehn Minuten lang, ohne etwas anzufassen. Sie findet Salzkörner im Teppich und einen Kalendereintrag. +1 Würfel auf alle weiteren Proben in dieser Wohnung.

**Die dritte Frage.** Spiegelbild befragt die Hausmeisterin. Beim dritten Mal fragt er nicht mehr, ob ihr etwas aufgefallen sei, sondern ob sie jemals einen Arzt ins Haus gelassen habe. Sie zögert. Ihre Täuschungsprobe misslingt. Sie gibt zu, einen Mann mit Arzttasche eingelassen zu haben, dreimal, jedes Mal ein paar Wochen, bevor jemand verschwand.

**Querverweis.** Raven verbindet den Kalendereintrag mit dem Fall aus Hann. Münden. Die Spielleitung bestätigt: Es gibt eine Verbindung. Raven bekommt einen neuen Faden für ihre Akte „Sander, H.“.

**Der Verdacht.** Raven hat damit vier Fäden in dieser Akte. Sie zieht keinen davon, weil sie die Akte schließen will, wenn sie vor der grünen Tür steht. Ihr Verdacht steigt auf 1. Als sie

am Abend in der Registratur einen Bericht verpatzt, würfelt die Spielleitung verdeckt eine 1. Raven sieht ein Muster. Die Spielleitung erzählt, dass ihr auffällt, dass auch ihr eigener Name im Adressbuch des letzten Vermissten steht. Ob das echt ist, erfährt sie erst später.

## Spielbeispiel: Die Wand wächst

Spiegelbild, der Profiler, ist gerade Agent geworden und hat 20 EP.

**Die Möglichkeiten.** Erster Blick (Profiler I) besitzt er noch nicht. Er kauft ihn für 4 EP. Damit ist Verhörraum (Profiler II) über den schwarzen Faden offen, und über den roten Faden 7 auch Tatort lesen vom Paranormal Detective (Stufe II, 6 plus 2).

**Die Entscheidung.** Er kauft Erster Blick (4) und Verhörraum (6). Damit ist über den roten Faden 1 Die Quelle vom Journalist offen (Stufe II, 8 EP). Er kauft sie. 2 EP bleiben übrig.

**Die Folgen.** Spiegelbild ist jetzt Profiler mit einem Informanten, und in zwei Rängen kann er über Die Quelle weiter in die Säule der Journalists vordringen. So wächst die Wand: Man folgt den Fäden, die man in der Hand hat.

## Häufige Fragen

**Kann ein Investigator eine Karte kaufen, die keinen Faden zu seinen Karten hat?** Nein. Die Wand belohnt, wer Fäden verfolgt, nicht wer springt.

**Muss ich meine eigene Säule von unten nach oben kaufen?** Nein. Ein roter Faden kann dich mitten in die eigene Säule führen. Für Stufe V brauchst du aber die eigene Karte der Stufe IV.

**BILD FOLGT: inv-ch5**

**Kapitel V.  
DIE AKTEN**

# Die offenen Akten

**„Ein Psion hat seinen Helm, ein Thaumaturg seinen Stein, ein Soldier sein Silber, ein Agent seine Legenden, ein Scientist seine Prototypen. Wir haben Fragen, die niemand beantworten will. Wir tragen sie mit uns, bis jemand es tut.“**

Investigator, Codename Raven

Jeder Investigator hat Fälle, die er nicht loslässt. Eine Vermisstenmeldung, die nie aufgeklärt wurde. Ein Name in einer Akte, der nicht dorthin gehört. Ein Detail an einem Tatort, das zu keinem anderen Detail passt. Im Ermittlungszweig nennt man diese Fälle **offene Akten**, und jeder Investigator führt seine eigenen, neben den Grauen und Roten Akten, die ihm der Führungsoffizier gibt.

Offene Akten sind die Signatur des Ermittlungszweigs. Sie wachsen mit dem Charakter, Mission für Mission, Faden für Faden. Jeder Faden ist ein Druckmittel, das der Investigator im richtigen Moment einsetzen kann. Und wer genug Fäden in der Hand hält, kann den Fall schließen, Auge in Auge mit dem, was dahintersteckt.

## Eine Akte eröffnen

Eine offene Akte beginnt mit einer **Frage**. Der Spieler formuliert sie, die Spielleitung stimmt zu. Gute Fragen sind konkret und führen irgendwohin:

- „Wo ist Frank Möller?“
- „Wer hat Kuckuck die Anweisung in fremder Handschrift geschickt?“
- „Warum sind die Kristallbücher des Kollegiums nie vollständig?“
- „Was ist in der Nacht von Nordlicht um 22:10 Uhr passiert?“
- „Woher kommen die Psionen?“

Die Spielleitung darf eine Frage ablehnen, wenn sie in der Kampagne nirgendwo hinführt. Sie darf eine Frage annehmen, deren Antwort sie selbst noch nicht kennt. Und sie sollte besonders die Fragen annehmen, die an die großen Geheimnisse der Reihe rühren. Offene Akten sind das beste Werkzeug, um sie ins Spiel zu bringen.

### ILLUSTRATION INV-04

Ein Schreibtisch mit mehreren dicken, abgegriffenen Aktenordnern, einer davon aufgeschlagen mit Fotos, Notizen und einem roten Faden, der aus dem Ordner zu einer Pinnwand führt

## Fäden

Jede offene Akte hat 0 bis 5 **Fäden**: Hinweise, die zur Antwort führen. Ein Faden ist etwas, das der Investigator in einer Mission gefunden hat und das zu seiner Frage passt. Eine Adresse, ein Name, ein Kalendereintrag, ein Satz eines Zeugen. Fäden bringen von allein keinen Bonus. Ihr Wert liegt darin, dass man sie ziehen kann.

### Wie Akten wachsen

#### REGEL: FÄDEN FINDEN

Eine offene Akte gewinnt einen Faden, wenn der Investigator in einer Mission einen Hinweis findet, der zur Frage passt. Die Spielleitung entscheidet, ob er passt. Höchstens ein Faden pro Akte und Mission.

Eine Akte kann nie mehr Fäden haben, als der Rang des Investigators erlaubt: Kadett 2, Agent 3, Senior-Agent 4, ab Veteran 5. Fäden darüber hinaus gehen nicht verloren. Sie werden notiert und zählen, sobald der Rang reicht.

Fäden können nie mit EP gekauft werden.

Die Zahl der offenen Akten, die ein Investigator gleichzeitig führen darf, hängt von seinem Rang ab.

| Rang             | Höchstzahl der offenen Akten |
|------------------|------------------------------|
| Kadett           | 1                            |
| Agent            | 2                            |
| Senior-Agent     | 3                            |
| Veteran          | 4                            |
| Schattenoffizier | 5                            |

# Einen Faden ziehen

Ein Investigator kann einen Faden aus einer Akte **ziehen**, einmal pro Szene. Der Faden ist danach verbraucht. Die Wirkung gilt nur für Dinge, die mit der Frage der Akte zusammenhängen.

| Faden ziehen   | Wirkung                                                                                                                   |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Spur           | Eine Probe zählt einen Erfolg mehr.                                                                                       |
| Druck          | Ein Zeuge oder Gegner muss eine Frage wahrheitsgemäß beantworten. Er weiß danach, woher der Investigator sein Wissen hat. |
| Vorsprung      | In einer Begegnung mit jemandem aus der Akte handelt die Zelle in der ersten Runde zuerst.                                |
| Querverbindung | Der Faden wandert in eine andere offene Akte, weil sich zeigt, dass beide Fälle zusammenhängen.                           |

Damit hat jede Akte eine Entscheidung eingebaut: sammeln oder ziehen. Wer jetzt zieht, hat einen Vorteil im Moment und fängt mit der Akte wieder weiter unten an. Wer sammelt, kommt dem Abschluss näher, aber sein Verdacht steigt, und je länger er wartet, desto eher reißt ein Faden.

## Den Fall schließen

Wer fünf Fäden in einer Akte hat, kann den Fall schließen. Das geschieht nicht am Schreibtisch, sondern in einer Konfrontation: mit dem Täter, am Tatort, vor der Tür, hinter der die Antwort liegt. Der Investigator zieht alle fünf Fäden auf einmal.

### REGEL: DEN FALL SCHLIESSEN

In einer Szene, in der die Zelle dem gegenübersteht, worum es in der Akte geht, zieht der Investigator alle fünf Fäden.

Für diese Szene erhält die ganze Zelle +2 Würfel auf alle Proben gegen alles, was mit der Akte zu tun hat, und jede Täuschung des Gegners wird automatisch durchschaut.

Die Spielleitung verrät eine **Gewissheit**: die eine Tatsache, die man braucht, um diese Konfrontation zu gewinnen. Eine Schwäche, einen Namen, einen Ausweg. Nicht das ganze Geheimnis, nur den Schlüssel für diesen Moment.

Danach ist die Akte geschlossen, und der Verdacht des Investigators sinkt um 1.

Was hinter dem Fall steckt, erfährt die Zelle in der Konfrontation selbst, durch das, was sie sieht, hört und tut. Die großen Antworten der Kampagne entstehen so im Spiel, und die Spielleitung bestimmt, wie viel davon sichtbar wird. Oft wirft ein geschlossener Fall eine neue Frage auf. Viele Investigators schreiben sie noch am selben Abend auf die Innenseite einer neuen Akte. So ist aus Akte Null im Laufe von achtzig Jahren ein Regal geworden.

## Beweisstücke

Aus jedem geschlossenen Fall behält der Investigator ein **Beweisstück**: einen Gegenstand, einen Namen, eine Erfahrung, die ihn dauerhaft stärker macht. Der Spieler wählt eines aus der folgenden Liste und legt mit der Spielleitung fest, was es im Spiel ist.

| Beweisstück | Wirkung                                                                                        |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Erfahrung   | +1 Würfel auf alle Proben gegen die Art Gegner oder Phänomen, um die es im Fall ging.          |
| Zugang      | Ein Ort, ein Archiv oder eine Organisation aus dem Fall steht der Zelle dauerhaft offen.       |
| Verbündeter | Ein Mensch aus dem Fall hilft einmal pro Kampagne, ohne Fragen zu stellen.                     |
| Asservat    | Ein Gegenstand aus dem Fall mit einer kleinen Wirkung, die die Spielleitung festlegt.          |
| Name        | Der Investigator kennt einen Namen, der ihm einmal pro Kampagne eine Tür öffnet oder schließt. |

Beweisstücke zählen wie andere Boni zur Grenze von +3 Würfeln.

## Verlorene Fäden

Fäden können reißen. Ein Zeuge stirbt, ein Dokument verbrennt, ein Ort verändert sich. Und manchmal verschwindet eine Akte, einfach so, aus einem verschlossenen Schrank.

### REGEL: GERISSENE FÄDEN

Die Spielleitung darf einen Faden reißen lassen, wenn in der Geschichte etwas passiert, das einen Hinweis zerstört. Sie sagt es dem Investigator sofort.

Eine Akte, die bei der Revision oder beim Rat angefragt wurde, kann verschwinden. Dann verliert der Investigator alle Fäden bis auf einen. Er erinnert sich an den letzten. Er weiß nicht, warum.

In jeder Mission, in der ein Investigator eine Akte mit mindestens vier Fäden führt, ohne einen davon zu ziehen, darf die Spielleitung einmal einen W6 würfeln. Bei 1 reißt ein Faden.

## Bräuche

**„Man legt die offene Akte nie in den Schrank. Man trägt sie. Wer sie in den Schrank legt, hat aufgehört.“**

*Investigator, Codename Folio-7*

- **Die Frage auf der Innenseite.** Jede offene Akte hat auf der Innenseite des Deckels die Frage, handschriftlich, mit Datum. Wer die Frage ändert, muss das neue Datum dazuschreiben. Viele Akten haben drei oder vier Daten.
- **Der rote Faden.** An jeder Wand hängt für jede offene Akte eines Investigators ein roter Faden mit seinem Co-

denamen. Wenn die Akte geschlossen wird, nimmt er den Faden ab und legt ihn in die Akte.

- **Nicht nach außen.** Keine offene Akte verlässt den Zweig. Das ist Hallströms letzte Regel, und jeder hält sich daran. Fast jeder.
- **Die Übergabe.** Stirbt ein Investigator, übernimmt ein anderer seine offenen Akten. Er darf die Frage nicht ändern. Er darf nur weitermachen.
- **Akte Null.** Wer einen Fall schließt, der mit Solberg zu tun hat, fährt nach Stockholm und legt eine Kopie in Akte Null. Das ist die einzige Reise, für die der Zweig ohne Nachfrage bezahlt.

## Deine erste offene Akte

| W6 Die Frage, die du mitgebracht hast |                                                                   |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1                                     | Wo ist der Mensch, der vor deinen Augen verschwunden ist?         |
| 2                                     | Wer hat die Geschichte gestoppt, die du veröffentlichen wolltest? |
| 3                                     | Was bedeutet der Code, den du nicht knacken konntest?             |
| 4                                     | Wer ist der Täter, dessen Profil nicht menschlich war?            |
| 5                                     | Wem gehörte das Buch, das nachts die Seiten umblätterte?          |
| 6                                     | Warum steht dein Name in einer Akte, die älter ist als du?        |

### ILLUSTRATION INV-05

Ein älterer Mann sitzt an einem Küchentisch in einer schwedischen Altbauwohnung und liest in einem grauen Aktenordner, neben ihm eine halbvolle Kaffeetasse und ein Karton mit zwei weiteren Ordnern, Birke vor dem Fenster

## Die Übergabe

Die Wohnung in Göteborg roch nach Pfeifentabak und Papier. Folio-7 stand im Flur zwischen zwei Regalen, die bis zur

Decke reichten, und wartete, dass die Witwe mit dem Karton aus dem Arbeitszimmer zurückkam.

Der Karton war schwerer, als er aussah. Drei Aktenordner, graue Pappe, abgegriffene Ecken. Auf jedem Deckel ein Codename, der nicht mehr vergeben wurde: *Uggla*.

„Er hat gesagt, Sie würden kommen“, sagte die Witwe. „Vor einem Jahr schon. Er hat gesagt, wenn ihm etwas passiert, kommt jemand und holt die drei. Nur die drei.“

Folio-7 nickte. Er hatte Uggla nie getroffen. Er wusste nur, dass er vierzig Jahre im Zweig gewesen war, Antiquar wie er selbst, und dass er vor drei Wochen in einem Archiv in Uppsala zwischen zwei Regalen gefunden worden war, sitzend, mit einem Buch auf dem Schoß. Herzversagen, stand im Bericht.

Er setzte sich in der Küche an den Tisch, auf dem noch eine halbe Tasse Kaffee stand, und öffnete den ersten Ordner. Auf der Innenseite des Deckels stand eine Frage, mit vier Daten dahinter:

*Wer hat die Kreise unter der Tapete in Solberg gezeichnet?*  
1974. 1981. 1996. 2019.

Vier Fäden. Die Notizen waren sorgfältig, in einer kleinen, gleichmäßigen Handschrift. Ein Gutshof am Solbergsee, 1870 verkauft. Ein Pfarrer, der dort Hauslehrer war und über Kreise predigte. Ein Kirchenbuch in Uppsala, in dem eine Seite fehlte. Und ein letzter Eintrag, drei Wochen alt: *Die Seite fehlt nicht. Sie ist in einem anderen Buch. Das Buch liegt nicht in Uppsala. Es liegt in*

Der Satz brach ab.

Folio-7 las ihn dreimal. Dann schlug er die Akte zu und sah hinaus aus dem Küchenfenster, auf einen Hinterhof mit einer Birke, deren Blätter sich gelb färbten. Er dachte an die Regel. Er durfte die Frage nicht ändern. Er durfte nur weitermachen.

Die Witwe brachte ihm eine Tasse Kaffee, ohne zu fragen. „Er hat nachts oft hier gesessen“, sagte sie. „Mit diesem Ordner. Er hat gesagt, er sei ganz nah dran.“

„War er“, sagte Folio-7.

Er schrieb auf die Innenseite des Deckels, unter die vier Daten, ein fünftes. Dann seinen Codenamen. Dann steckte er die drei Ordner in seine Tasche und fuhr zurück nach Stockholm, in die Registratur, und hingte an die Wand einen neuen roten Faden, direkt neben den alten, auf dem noch Ugglas Name stand.

**BILD FOLGT: inv-ch6**

**Kapitel VI.  
DAS WERKZEUG**

# Das Werkzeug der Spurenleser

„Ein Investigator braucht ein Notizbuch, einen Stift und einen Grund, die Tür aufzumachen. Alles andere ist Luxus.“

Viktor Hallström, 1950

Die folgende Ausrüstung ergänzt Kapitel X des Grundregelwerks. Investigators bekommen sie über die Registratur oder das Büro ihres Horts. Das meiste ist unauffällig und passt in eine Manteltasche. Die Ausrüstung der einzelnen Subklassen steht in ihren Kapiteln.

## Am Tatort

| Gegenstand                    | Wirkung                                                                                                                                             |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tatortkoffer                  | Handschuhe, Pinzetten, Beutel, Pulver, UV-Lampe. +1 Würfel auf Ermittlung an Tatorten. <i>Häufig</i> .                                              |
| Salzkreide                    | Kreide mit Salz, aus der Werkstatt des Kollegiums. Markiert Spuren übernatürlicher Anwesenheit: Wo etwas war, wird die Kreide grau. <i>Selten</i> . |
| Diktiergerät mit Rauschfilter | Zeichnet Gespräche auf und filtert Störgeräusche. Manchmal bleiben Stimmen übrig, die niemand gesprochen hat. <i>Selten</i> .                       |

## Im Archiv

| Gegenstand           | Wirkung                                                                                                                       |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Registraturausweis   | Zugang zu allen Grauen Akten der Registratur, auch zu abgelegten. <i>Häufig für Investigators</i> .                           |
| Mikrofiche-Lesegerät | Liest alte Zeitungsarchive, Kirchenbücher und Behördenakten auf Mikrofilm. +1 Würfel auf Recherchen vor 1990. <i>Selten</i> . |
| Die rote Rolle       | Eine Rolle roten Garns. Kein Spielwert. Jeder Investigator hat eine.                                                          |

## Unterwegs

| Gegenstand               | Wirkung                                                                                                                   |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presseausweis des Zweigs | Echt aussehend, bei echten Zeitungen hinterlegt. +1 Würfel, um Zugang zu Tatorten und Zeugen zu bekommen. <i>Selten</i> . |
| Wetterfestes Notizbuch   | Übersteht Regen, Blut und Feuer. Kein Investigator geht ohne. <i>Häufig</i> .                                             |
| EMF-Detektor             | Schlägt bei elektromagnetischen Anomalien an. Findet Geister, Kristalle und schlecht isolierte Leitungen. <i>Häufig</i> . |

# Die Registratur

Die Registratur in Stockholm ist mehr als ein Archiv. Sie ist der Ort, an dem Investigators aus ganz Europa ihre Akten abgleichen, ihre Wände vergleichen, ihre Fäden austauschen. Einmal im Jahr, im Dezember, treffen sich dort die dienstältesten Investigators für drei Tage, legen ihre offenen Akten auf einen großen Tisch und suchen nach Fäden, die zueinander führen. Sie nennen es **die Konferenz**.

Was auf der Konferenz besprochen wird, bleibt in der Registratur. Aber nach jeder Konferenz werden einige offene Akten zusammengelegt, und einige Fragen umformuliert. Und manchmal wird eine Akte Schwarz.

### REGEL: DIE KONFERENZ

Ein Investigator ab dem Rang Senior-Agent kann einmal pro Kampagnenjahr an der Konferenz teilnehmen. Er darf eine seiner offenen Akten mit der eines anderen Investigators abgleichen. Haben beide Akten Fäden, die zueinander passen, erhalten beide einen Faden.

# Artefakte des Zweigs

Der Ermittlungszweig besitzt nur wenige Artefakte, und sie sind alle Beweisstücke. Sie werden nur an Senior-Agents und höher ausgegeben, nur für eine Mission, und nur mit Unterschrift in der Registratur.

| Artefakt                      | Wirkung                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hallströms Lupe               | Die Lupe, mit der Hallström 1938 die Bleistiftkreise unter der Tapete fand. Wer durch sie schaut, sieht Spuren, die älter als hundert Jahre sind, als wären sie frisch.                                  |
| Der Kalender aus Hann. Münden | Ein Wandkalender von 1994, der sich von selbst umblättert. Er zeigt immer den Monat, in dem an diesem Ort etwas passieren wird. Er ist nur einmal umgeblättert worden, seit er in der Registratur liegt. |
| Die Tonbänder von 1971        | Aufnahmen aus der Halle in Wales, am Abend vor der Kaskade. Wer sie abspielt, hört vierzig Stimmen. Und manchmal eine einundvierzigste. Wird nur mit Genehmigung des Psionik-Kerns ausgegeben.           |
| Der rote Faden                | Hallströms letzter Faden, in einem Umschlag in Akte Null. Wird nicht ausgegeben. Es heißt, wer ihn an eine Wand hängt, sieht, wohin er führt.                                                            |

**BILD FOLGT: inv-ch7**

## **Kapitel VII. PROFILER**

# Profiler

**„Jeder hinterlässt ein Muster. Auch die, die glauben, keines zu haben.“**

*Profiler, Codename Spiegelbild*

## Das dritte Gespräch

Der Mann auf der anderen Seite des Tisches hieß Wilhelm Brandes, er war zweiundsechzig Jahre alt, pensionierter Lehrer, und er hatte seit drei Stunden nichts gesagt, das nicht stimmte. Spiegelbild wusste das. Er hatte jede Antwort geprüft, jede Pause gemessen, jede Bewegung der Hände notiert. Brandes log nicht.

Und trotzdem hatte er am Abend des 3. März vor dem Haus gestanden, in dem eine Familie verschwunden war. Eine Überwachungskamera zeigte ihn, dreiundzwanzig Minuten lang, reglos, mit dem Gesicht zum Fenster im zweiten Stock.

„Erzählen Sie mir noch einmal von dem Abend“, sagte Spiegelbild.

„Ich habe es Ihnen zweimal erzählt.“ Brandes klang nicht verärgert. Nur müde. „Ich war zu Hause. Ich habe gelesen. Ich bin um zehn ins Bett gegangen.“

„Sie waren nicht zu Hause. Die Kamera zeigt Sie vor dem Haus in der Lindenstraße.“

„Das weiß ich jetzt. Sie haben mir das Video gezeigt.“ Brandes hob die Hände, eine hilflose Geste. „Aber ich erinnere mich nicht. Ich war zu Hause.“

Spiegelbild lehnte sich zurück. Das war der Moment, in dem die meisten Ermittler den Druck erhöhten. Er tat das Gegenteil. Er sah Brandes an, lange, und dachte nicht darüber nach, was er sagte, sondern darüber, was er nicht sagte.

Brandes hatte in drei Stunden nicht ein einziges Mal gefragt, was mit der Familie passiert war. Nicht einmal. Unschuldige fragen. Schuldige vermeiden die Frage, weil sie die Antwort kennen. Brandes vermied sie nicht. Er stellte sie einfach nicht. Als gäbe es für ihn keine Familie, keine Tat, kein Verschwinden. Als hätte er an etwas ganz anderes gedacht.

„Herr Brandes“, sagte Spiegelbild, und stellte zum dritten Mal eine Frage, anders als vorher. „Was haben Sie an diesem Abend gehört?“

Brandes sah ihn an. Zum ersten Mal an diesem Tag veränderte sich etwas in seinem Gesicht. Nicht Angst. Erkennen.

„Ein Lied“, sagte er langsam. „Ich habe im Bett gelegen und ein Lied gehört. Kinder haben gesungen. Ich dachte, ich träume.“ Er runzelte die Stirn. „Ich bin aufgestanden. Ich wollte wissen, woher es kam.“

„Und dann?“

„Dann war ich wieder im Bett.“ Brandes schüttelte den Kopf. „Ich schwöre Ihnen, ich war wieder im Bett.“

Spiegelbild glaubte ihm. Das war das Beunruhigendste an dem ganzen Fall. Er hatte zwanzig Jahre lang Mörder, Entführer und Lügner verhört. Er erkannte eine Lüge, bevor sie ausgesprochen war. Und dieser Mann log nicht. Er war dreiundzwanzig Minuten lang an einem Ort gewesen, an dem er nicht war, und hatte ein Lied gehört, das niemand sonst gehört hatte.

Außer den Kindern der Familie, die verschwunden war. Die Nachbarn sagten, sie hätten seit Wochen im Schlaf gesungen.

In sein Profil schrieb Spiegelbild an diesem Abend einen Satz, den er noch nie in ein Profil geschrieben hatte: *Der Zeuge ist kein Täter. Der Zeuge ist ein Hörer.*

### ILLUSTRATION INV-07

*Ein Verhörraum mit Einwegspiegel, ein älterer Mann in Strickjacke sitzt verwirrt am Tisch, ihm gegenüber ein Ermittler mit Brille, der ihn ruhig ansieht, kaltes Neonlicht*

## Das Wesen der Subklasse

Profiler lesen Menschen. Sie sehen, was jemand denkt, an der Art, wie er sitzt, wie er schweigt, welche Frage er nicht stellt. Sie erkennen Lügen, bevor sie ausgesprochen sind, und sie erstellen aus drei Hinweisen das Bild eines Täters, den noch niemand gesehen hat. Bei O.D.I.N. sind sie die Verhörspezialisten, die Psychologen, die Menschenkenner jeder Zelle.

Und sie lernen bei O.D.I.N. etwas, das keine Polizeischule lehrt: dass manche Täter keine Menschen sind, und dass manche Menschen tun, was sie tun, weil etwas anderes durch sie handelt. Ein Profiler, der das nicht verkraftet, hört schnell auf. Einer, der es verkraftet, wird unverzichtbar.

### PROFILER AUF EINEN BLICK

**Boni:** +2 WE, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Menschenkenntnis, +1 Überzeugen, +1 Ermittlung. **Ausrüstung:** Analyse-Tablet, Mini-Diktiergerät, wetterfester Notizblock.

**Psychologische Analyse (passiv):** +2 Würfel auf Menschenkenntnis.

**Lügenentlarvung (passiv):** Wer den Profiler belügt, würfelt bei Täuschung mit -2 Würfeln.

**Täterprofil (aktiv, 1× pro Mission):** Nach der Auswertung von mindestens drei Hinweisen erstellt er ein Profil eines Gegners. Das Team erhält für den Rest der Mission +1 Würfel auf alle Proben, um dieses Ziel aufzuspüren, zu befragen oder vorherzusehen.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

### ILLUSTRATION INV-12

*Ein Schreibtisch mit einem aufgeschlagenen Täterprofil, Fotos von Gesichtern mit Notizen, eine Brille und eine Tasse kalter Kaffee unter einer Schreibtischlampe*

## Legende: Die Psychiaterin von Uppsala

Dr. Karin Ek war Psychiaterin an der Universitätsklinik Uppsala, als Hallström sie 1952 bat, sich die Protokolle der Kinder von Solberg anzusehen. Sie las sie ein Jahr lang und schrieb dann ein Gutachten von sechs Seiten, das bis heute die Grundlage jeder Befragung von Psionen ist. Ihr zentraler Satz: *Diese Kinder lügen nicht. Sie berichten von einer Erinnerung, die nicht ihre eigene ist.* Ek arbeitete bis 1980 für den Ermittlungszweig und bildete die ersten Profiler aus. Sie hat nie einen Psion befragt, der nicht die Wahrheit sagte. Sie sagte, das sei das Schwierigste an ihnen.

## Die Geschichte der Subklasse

Profiler gab es im Ermittlungszweig seit Karin Ek, aber lange hießen sie nur Gutachter. Sie wurden gerufen, wenn ein Zeuge seltsam aussagte, ein Täter unerklärlich handelte, ein Psion etwas berichtete, das niemand glauben wollte. Erst in den Achtzigern, als Profiling bei der Polizei in Mode kam, übernahm der Zweig den Namen.

Nach Elster bekamen die Profiler eine neue Aufgabe, über die sie nicht gern sprechen: Sie gehören seitdem zur Revision. Jeder Agent, jeder Führungsoffizier, der in eine sensible Position kommt, spricht vorher mit einem Profiler. Die Profiler sagen, sie suchen nach Verrätern. Die Agenten sagen, sie suchen nach Schwächen. Beides stimmt.

Seit 2011 werden Profiler vor allem zu Fällen gerufen, in denen Menschen Dinge tun, an die sie sich nicht erinnern. Sie haben dafür ein Wort erfunden, das in keinem Lehrbuch steht: **Hörer**.

## Der erste Fall

### W6 Der Mensch, den du bei O.D.I.N. zuerst verhört hast

- 1 Ein Zeuge, der nicht log und trotzdem an einem Ort war, an dem er nicht war.
- 2 Ein Kultmitglied, das sich an jede Einzelheit erinnerte, nur nicht an sein eigenes Gesicht.
- 3 Ein Agent, der nach vier Jahren Legende nicht mehr wusste, welcher Name seiner war.
- 4 Ein Psion, der von einer Kindheit erzählte, die nicht zu seiner Akte passte.
- 5 Ein Kind, das alle Fragen beantwortete, bevor du sie gestellt hast.
- 6 Dein eigener Führungsoffizier, in einem Gespräch, das offiziell nie stattfand.

## Ein Tag im Leben

Profiler verbringen ihre Tage in Gesprächen. Zeugen, Verdächtige, Agenten, Psionen. Sie hören zu, stundenlang, und sie schreiben mit, nicht was gesagt wird, sondern wie. Pausen, Blicke, Hände. Zwischen den Gesprächen lesen sie Akten, um zu wissen, was sie im nächsten Gespräch fragen müssen.

Im Einsatz sind sie die, die redet, wenn jemand festgenommen oder gefunden wurde. Sie sind nicht die Schnellsten und nicht die Stärksten, aber sie merken als Erste, wenn etwas an einer Aussage nicht stimmt. Und viele Zellen haben gelernt, auf ihren Satz zu hören: „Der sagt nicht alles.“

Abends schreiben sie Profile. Und manche Profiler schreiben, ohne es zu wollen, auch über ihre eigene Zelle eines. Sie zeigen es niemandem.

## Die Ausbildung

Profiler kommen aus der Psychologie, der Psychiatrie, der Kriminalpolizei, manchmal aus der Seelsorge. Die Ausbildung dauert fünf Monate in Stockholm und beginnt mit Karin Eks Gutachten. Danach befragen die Rekruten Menschen, die O.D.I.N. kennt: ehemalige Kultmitglieder, Zeugen alter Fälle, freiwillige Agenten. Sie lernen, wann jemand lügt, wann er sich irrt, und wann etwas anderes durch ihn spricht.

Die Prüfung ist ein Gespräch mit einem Psion, der sich freiwillig meldet. Der Rekrut muss am Ende ein Profil schreiben. Der Psion liest es und sagt, ob es stimmt. Die meisten Profile stimmen. Die besten machen den Psion traurig.

## Spielweisen

**Der Verhörer.** Er bringt jeden zum Reden, geduldig, freundlich, gnadenlos. Karten: Verhörraum, Spiegel.

**Der Jäger.** Er erstellt Profile und sagt vorher, wo der Täter als Nächstes zuschlägt. Karten: Denkweise, Das Profil.

**Der Revisor.** Er prüft die eigenen Leute. Kombiniert gut mit Die dritte Frage und Kalter Blick, falls ein Agent es ihm bringt.

### REGEL: DER HÖRER

Befragt ein Profiler einen Menschen, der unter übernatürlichem Einfluss gehandelt hat, erkennt er das mit einer Probe WE + Menschenkenntnis gegen Machbar (2). Er erfährt nicht, wer oder was den Menschen beeinflusst hat, aber dass es so war und wann.

### REGEL: DAS PROFIL SCHREIBEN

Täterprofilung aus dem Grundregelwerk braucht drei Hinweise. Ein Profiler, der eine offene Akte mit mindestens drei Fäden zum selben Täter führt, darf die Fäden als Hinweise zählen.

## Der Preis

Profiler zahlen mit ihrem Vertrauen. Wer jeden Tag Lügen erkennt, hört irgendwann auf, Menschen zu glauben. Viele Profiler haben keine engen Freunde, weil sie bei jedem Gespräch mitlesen, was der andere nicht sagt. Und die, die mit Hörern arbeiten, zahlen noch mehr: Sie wissen, dass Menschen Dinge tun können, von denen sie nichts wissen. Auch sie selbst.

## Im Spiel

- **Du liest Menschen.** Zeugen, Verdächtige, Verbündete. Du merkst, wenn etwas an einer Aussage nicht stimmt.
- **Frag nach dem, was nicht gesagt wird.** Die fehlende Frage verrät oft mehr als jede Antwort.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welches Profil würdest du über dich selbst schreiben?

## Ausrüstung der Subklasse

| Gegenstand    | Wirkung                                                                                                 |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Eks Gutachten | Eine Abschrift der sechs Seiten. +1 Würfel auf Menschenkenntnis bei Psionen und Hörern. <i>Selten</i> . |

| Gegenstand         | Wirkung                                                                                                                             |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mikro-Diktiergerät | Zeichnet Gespräche unbemerkt auf, zwölf Stunden. <i>Häufig</i> .                                                                    |
| Verhörkoffer       | Zwei Stühle, ein Tisch, eine Lampe, zusammenklappbar. Jeder Raum wird zum Verhörraum. Kein Spielwert. Die Profiler schwören darauf. |

## Die anderen und wir

**Über die Journalists:** „Sie bringen die Menschen zum Reden. Wir hören, was sie dabei nicht sagen.“

**Über die Cryptanalysts:** „Sie lesen Daten, wir lesen Gesichter. Manchmal lügen die Daten weniger.“

**Über die Antiquarians:** „Ihre Zeugen sind tausend Jahre tot. Sie lügen nie. Wir beneiden sie manchmal.“

**Über die Paranormal Detectives:** „Sie verhören Tote. Wir verhören die, die glauben, noch am Leben zu sein.“

## Figuren der Subklasse

**Dr. Karin Ek.** Die Psychiaterin von Uppsala, weit über neunzig, lebt in einem Pflegeheim und empfängt Profiler, die sie besuchen. Sie erinnert sich an jedes Kind aus Solberg. Sie sagt, sie habe damals etwas nicht in ihr Gutachten geschrieben.

**Truppführer Henrik Olsen.** Leiter der Profiler in der Revision. Er hat nach Elster jeden Führungsoffizier des Operativen Zweigs befragt. Einen hat er als Risiko eingestuft. Der Führungsoffizier ist immer noch im Dienst.

**Wilhelm Brandes.** Der pensionierte Lehrer, der ein Lied hörte. Er wohnt noch in der Stadt. Spiegelbild besucht ihn einmal im Monat. Brandes hört das Lied manchmal noch.

## Mit anderen Klassen spielen

Der Profiler ist der natürliche Partner des **Telepathen**: Der eine liest Gedanken, der andere Verhalten, und zusammen gibt es keine Lüge, die sie nicht finden. Mit einem **Negotiator** unter den Agenten bildet er ein Verhörteam, das kaum jemand übersteht. Ein **Biochemist** kann ihm sagen, ob ein Zeuge unter Drogen stand. Und ein **Invoker** kann ihm erklären, was durch einen Hörer gesprochen hat.

## Aus den Akten

### PROFIL, AUSZUG

Vorgang GA-2291, Lindenstraße. Verschwinden einer Familie mit zwei Kindern.

Befragter: BRANDES, W., Zeuge.

Einschätzung: Der Zeuge ist kein Täter. Der Zeuge ist ein Hörer.

Vermerk der Revision: Begriff „Hörer“ nicht verwenden, bis geklärt ist, woher er kommt.

### GUTACHTEN EK, 1953, NACHTRAG VON 1980

Ich habe 1953 nicht geschrieben, dass drei der Kinder mir sagten, sie seien schon vorher einmal gerufen worden. Vor Solberg. Ich hielt es für Fantasie. Ich halte es heute für wichtig.

## Fragen an deinen Profiler

| W6 | Was dein Charakter noch nicht weiß                          |
|----|-------------------------------------------------------------|
| 1  | Wer oder was Brandes zur Lindenstraße gerufen hat           |
| 2  | Was Karin Ek nicht in ihr Gutachten geschrieben hat         |
| 3  | Wer vor Solberg die Kinder gerufen hat                      |
| 4  | Welchen Führungsoffizier Olsen als Risiko eingestuft hat    |
| 5  | Woher das Wort Hörer kommt, das er erfunden zu haben glaubt |
| 6  | Welches Profil seine Zelle über ihn schreiben würde         |

## Beispielcharakter: Spiegelbild

*Profiler, Kadett.* Dr. Tomas Adler, 47, war zwanzig Jahre lang forensischer Psychiater in Wien und hat mehr Mörder begutachtet als jeder andere in Österreich. Sein letzter Fall war ein Mann, der seine Familie getötet hatte und sich an nichts erinnerte, weil er, wie Adler herausfand, zur Tatzeit nachweislich im Krankenhaus lag.

| Spiegelbild  | Profiler, Kadett                                                                                                                                                                                          |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attribute    | ST 1, GE 2, KO 2, IN 4, WE 5, WK 3, CH 3, MA 2, GL 2                                                                                                                                                      |
| Fertigkeiten | Menschenkenntnis 5, Ermittlung 4, Überzeugen 3, Wahrnehmung 3, Akademisches Wissen 3, Stressbewältigung 3, Täuschung 2, Geistige Widerstandskraft 2, Schusswaffen 2, Ausweichen 2, Zähigkeit 2, Medizin 1 |
| Werte        | LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 2, Verteidigung 2                                                                                                                                                      |

| Spiegelbild | Profiler, Kadett                                            |
|-------------|-------------------------------------------------------------|
| Fähigkeiten | Psychologische Analyse, Lügenentlarvung, Täterprofilierung  |
| Offene Akte | „Wer ist der Mann, der zweimal an einem Ort war?“ (0 Fäden) |
| Archeotyp   | Der Wahrheitssucher                                         |

**Ausrüstung:** Analyse-Tablet, Mini-Diktiergerät, wetterfester Notizblock, Eks Gutachten, Verhörkoffer.

**So spielt du Spiegelbild:** Du bist ruhig, freundlich und hörst mehr zu, als du redest. Du erkennst Lügen sofort. Was dich beunruhigt, sind die Menschen, die nicht lügen und trotzdem nicht die Wahrheit sagen.

## Der Weg an der Wand

| Rang                 | Neue Karten und Steigerungen                                                                                                                   |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agent (20 EP)        | Erster Blick 4, Verhörraum 6, Die Quelle vom Journalist 8. 2 EP spart er. Zweite offene Akte.                                                  |
| Senior-Agent (50 EP) | Denkweise 8, Sprache der Kreise vom Cryptanalyst 10, Menschenkenntnis auf 6 für 12. 2 EP spart er. Dritte offene Akte.                         |
| Veteran (100 EP)     | Spiegel 10, Leitartikel vom Journalist 10, Ermittlung auf 5 für 10, Überzeugen auf 4 für 8, Stressbewältigung auf 4 für 8. Vierte offene Akte. |

## Die Karten an der Wand

| Stufe | Karte        | Wirkung                                                                                                                                                                                                       |
|-------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I     | Erster Blick | Passiv. In der ersten Minute eines Gesprächs erfährt der Profiler einen Charakterzug seines Gegenübers, den dieser verbergen will.                                                                            |
| II    | Verhörraum   | Nach zehn Minuten Gespräch sind alle Proben, um Informationen aus diesem Menschen herauszubekommen, eine Stufe leichter.                                                                                      |
| III   | Denkweise    | Einmal pro Mission sagt ihm die Spielleitung, was ein Gegner, den er profiliert hat, als Nächstes tun wird.                                                                                                   |
| IV    | Spiegel      | Passiv. Gegenüber einem profilierten Gegner erhält er +2 Würfel auf Täuschung und Überzeugen. Er weiß, was dieser hören will.                                                                                 |
| V     | Das Profil   | Einmal pro Mission, nach Täterprofilierung: Die Zelle handelt in der ersten Runde einer Begegnung mit dem Ziel zuerst, und das Ziel würfelt die ganze Szene mit –2 Würfeln auf Täuschung. Danach 1 Belastung. |

**BILD FOLGT: inv-ch8**

**Kapitel VIII.  
JOURNALIST**

# Journalist

**„Die Wahrheit steht nicht in der Zeitung. Sie steht in dem, was die Zeitung nicht drucken durfte.“**

*Journalist, Codename Feder*

## Die Geschichte, die nicht erschien

Die Geschichte war fertig. Vierzehntausend Zeichen, drei Quellen, zwölf Fotos, ein Dokument aus einem Ministerium, das nie hätte kopiert werden dürfen. Marta Nowak hatte acht Monate daran gearbeitet, und am Dienstagmorgen sollte sie auf der Titelseite stehen.

Es ging um ein Kinderheim in Ostpolen, das 2014 geschlossen worden war. Offiziell wegen Baumängeln. In Wahrheit, das hatten ihre Quellen gesagt, weil innerhalb von zwei Jahren sieben Kinder verschwunden waren, alle nachts, alle ohne Spuren, alle mit einem Eintrag in der Heimakte, der lautete: *In Pflegefamilie vermittelt*. Marta hatte die Pflegefamilien gesucht. Es gab sie nicht. Es gab Adressen, Namen, sogar Telefonnummern, und hinter allen stand niemand.

Eine Quelle, eine ehemalige Erzieherin, hatte ihr etwas erzählt, das nicht in die Geschichte kam, weil es zu seltsam war: In den Wochen, bevor ein Kind verschwand, hatte es im Schlaf gesungen. Immer dieselbe Melodie. Die Erzieherin hatte sie aufgenommen, auf ihrem Handy, und Marta hatte die Aufnahme gehört. Es waren keine Worte. Nur ein Lied, das sie nicht mehr aus dem Kopf bekam.

Am Montagabend um neun rief ihr Chefredakteur an.

„Wir bringen sie nicht“, sagte er.

„Warum?“

Er schwieg. Dann sagte er: „Ich habe einen Anruf bekommen. Ich kann dir nicht sagen, von wem. Aber wenn wir die Geschichte bringen, sterben Kinder. Das hat er gesagt. Nicht die sieben. Andere.“

„Das ist eine Drohung.“

„Nein“, sagte der Chefredakteur. „So hat es nicht geklungen. Es hat geklungen wie eine Bitte.“

Marta legte auf. Sie saß in ihrer Wohnung in Warschau, vor dem Laptop mit vierzehntausend Zeichen, die nie jemand lesen würde, und dachte zwei Stunden lang darüber nach, ob sie die Geschichte woanders anbieten sollte. Dann klingelte es an der Tür.

Draußen stand ein Mann in einem grauen Mantel. Er zeigte keinen Ausweis. Er sagte: „Sie haben recht mit dem Heim. Und Sie haben unrecht mit dem, was dahintersteht. Wollen Sie wissen, wie es wirklich ist?“

„Werde ich es schreiben dürfen?“

„Nein“, sagte der Mann. „Nie. Aber Sie werden es wissen. Und Sie werden die nächste Geschichte finden, bevor jemand anderes sie findet.“

Marta sah an ihm vorbei in den dunklen Hausflur. Dann fragte sie das, was sie in fünfzehn Jahren als Journalistin gelernt hatte, zuerst zu fragen.

„Wer hat den Anruf bei meinem Chef gemacht?“

Der Mann lächelte, zum ersten Mal. „Das“, sagte er, „ist eine sehr gute Frage. Sie ist nicht mein Fachgebiet.“

Sie hat die Geschichte nie veröffentlicht. Die Aufnahme des Liedes hat sie noch. Und die Frage steht auf der Innenseite ihrer ersten offenen Akte, seit dem Tag, an dem sie Feder wurde.

### ILLUSTRATION INV-08

*Eine Journalistin sitzt nachts in einer Altbauwohnung vor einem aufgeklappten Laptop, daneben Notizblöcke und ein Handy, an der Tür steht im Halbdunkel ein Mann im grauen Mantel*

## Das Wesen der Subklasse

Journalists finden Geschichten. Sie haben Quellen in Redaktionen, Behörden, Kneipen und Krankenhäusern, und sie wissen, wie man Menschen dazu bringt, zu erzählen, was sie niemandem erzählen wollten. Bei O.D.I.N. sind sie die, die Graue Akten aus Zeitungsmeldungen machen und Rote Akten aus Gerüchten.

Journalists sind die Investigators mit den meisten Verbindungen außerhalb von O.D.I.N. Das macht sie wertvoll, weil sie Dinge hören, die sonst niemand hört, und gefährlich, weil sie Dinge wissen, die sonst niemand weiß. Die meisten schreiben weiter, unter falschem Namen, für echte Zeitungen, über echte Themen. Und über die wichtigsten nie.

### JOURNALIST AUF EINEN BLICK

**Boni:** +2 CH, +1 IN. **Fertigkeiten:** +2 Überzeugen, +1 Ermittlung, +1 Kontakte. **Ausrüstung:** Mini-Kamera, Diktiergerät, gefälschte Presseausweise (+1 Würfel auf Täuschung, um Zutritt zu erhalten).

**Informationsbeschaffung (passiv):** +2 Würfel auf Ermittlung und Überzeugen, wenn er Informationen sammelt.

**Enthüllungsgespür (passiv):** Proben, um Unstimmigkeiten und verborgene Zusammenhänge aufzudecken, sind um eine Stufe leichter.

**Netzwerk-Kontakte (aktiv, 1x pro Mission):** Ein Kontakt liefert eine brauchbare Information, einen Zugang oder einen Gefallen. Die Probe auf CH + Kontakte erhält +2 Würfel.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

### ILLUSTRATION INV-13

*Eine Redaktion bei Nacht, ein einzelner beleuchteter Schreibtisch voller Zeitungen und Notizblöcke, eine Schreibmaschine neben einem Laptop*

## Legende: Der Mann, der nichts schrieb

Der berühmteste Journalist im Ermittlungszeitung ist ein Mann, dessen Artikel nie erschienen sind. **Anders Berglund** war in den Sechzigern Reporter bei einer Stockholmer Tageszeitung und stieß 1963 auf die Geschichte von Solberg, fünfundzwanzig Jahre nach der Nacht. Er fand drei der einunddreißig Kinder, inzwischen erwachsen, und sie erzählten ihm alles. Hallström selbst besuchte ihn am Abend, bevor die Geschichte erscheinen sollte. Was die beiden besprochen haben, weiß niemand. Berglund zog die Geschichte zurück und arbeitete die nächsten dreißig Jahre für den Ermittlungszeitung. Seine Notizen über die drei Kinder liegen in Akte Null. Er hat sie nie jemandem gezeigt, der nicht fragte.

## Die Geschichte der Subklasse

Journalists kamen früh in den Ermittlungszeitung, weil Hallström wusste, dass Zeitungen die besten Frühwarnsysteme sind. Eine Meldung über verschwundene Hunde in Kiruna, ein Artikel über einen seltsamen Brand, eine Leserbrief-Se-

rie über Lichter über einem See. Die Registratur abonnierte in den Fünfzigern jede Zeitung Europas, und Journalists lasen sie.

Nach 1961, mit dem Schleierprotokoll, bekamen die Journalists eine zweite Aufgabe: Sie sorgen dafür, dass Geschichten, die nicht erscheinen dürfen, nicht erscheinen. Nicht durch Drohung, sondern durch Überzeugung, durch bessere Geschichten, durch Hinweise an Chefredakteure. Die Agenten machen dasselbe, aber anders. Journalists sagen, sie würden die Wahrheit nicht unterdrücken, sondern verschieben. Auf später.

Seit 2011 ist diese Arbeit schwerer geworden. Soziale Medien, Handyvideos, Blogs. Jede Nacht erscheinen Hunderte Geschichten über Dinge, die nicht sein können. Die meisten sind falsch. Die Journalists müssen die wenigen finden, die stimmen, bevor jemand anderes es tut.

## Der erste Fall

### W6 Die Geschichte, die dich zu O.D.I.N. brachte

- 1 Ein Kinderheim, in dem Kinder in Pflegefamilien vermittelt wurden, die es nicht gab.
- 2 Ein Firmenkonto, auf das seit 1961 Geld aus elf Ländern überwiesen wird.
- 3 Ein Dorf, in dem alle Uhren gleichzeitig stehen geblieben sind.
- 4 Ein Politiker, der vor einer Abstimmung zwei Stunden verschwunden war und sich an nichts erinnerte.
- 5 Ein Brand in einem Labor, bei dem die Feuerwehr gebeten wurde, nicht hineinzugehen.
- 6 Deine eigene Todesanzeige, in einer Zeitung von morgen.

## Ein Tag im Leben

Journalists beginnen den Tag mit Zeitungen, Nachrichtenseiten, Polizeimeldungen und dem Telefon. Sie rufen Quellen an, trinken Kaffee mit Informanten, gehen zu Pressekonferenzen, auf denen nichts gesagt wird. Viele arbeiten tatsächlich als Journalisten, unter falschem Namen, für Zeitungen, Magazine oder Onlineportale, und schreiben über Politik, Wirtschaft oder Kultur.

Im Einsatz sind sie diejenigen, die Zugang verschaffen. Ein Presseausweis öffnet mehr Türen als ein Dietrich, und ein Journalist weiß, mit wem man reden muss und wie. Sie sind oft die Ersten am Tatort, weil sie wussten, dass etwas passiert, bevor die Polizei es wusste.

Abends schreiben sie. Zwei Fassungen: die, die erscheinen darf, und die, die in die Akte kommt.

## Die Ausbildung

Journalists bringen ihr Handwerk mit. Die Ausbildung in Stockholm lehrt sie, was sie nicht schreiben dürfen und warum. Sie lernen die Grenzen des Schleiers, die Arbeit mit

Agenten, den Umgang mit Quellen, die Dinge gesehen haben, die sie nicht verstehen.

Die Prüfung ist eine Geschichte. Der Rekrut bekommt eine Graue Akte und eine Woche. Er muss herausfinden, was passiert ist, und zwei Texte schreiben: einen für die Akte, vollständig und wahr, und einen für eine Zeitung, der alles erklärt, ohne etwas zu verraten. Die zweite Fassung ist schwerer.

## Spielweisen

**Die Rechercheurin.** Sie findet Informationen, schnell und überall. Karten: Recherchenetz, Zugang.

**Der Quellenpfleger.** Er hat Menschen, die ihm vertrauen, und er schützt sie. Karten: Die Quelle, dazu Kontakte.

**Die Enthüllerin.** Sie kann eine Geschichte gegen einen Gegner einsetzen. Karten: Leitartikel, Die Enthüllung.

### REGEL: DIE ZWEI FASSUNGEN

Ein Journalist, der nach einer Mission beide Fassungen schreibt, eine für die Akte und eine für die Öffentlichkeit, senkt das Risiko, dass der Vorfall bekannt wird. Die Spielleitung würfelt für mögliche Presseberichte mit -2 Würfeln.

### REGEL: QUELLEN SCHÜTZEN

Jede Quelle, die ein Journalist nutzt, ist ein Mensch mit einem Leben. Verbrennt eine Quelle, weil der Journalist sie preisgegeben hat, verliert er alle Kontakte-Boni in diesem Umfeld bis zum Ende der Kampagne. Die Quelle vergisst nicht.

## Der Preis

Journalists zahlen mit ihren Geschichten. Sie wissen mehr als jeder Reporter der Welt, und sie dürfen nichts davon schreiben. Viele haben Schubladen voller Texte, die nie erscheinen werden. Manche lesen sie nachts. Und alle leben mit dem Wissen, dass sie Wahrheiten verschweigen, für die sie früher ihre Karriere riskiert hätten.

## Im Spiel

- **Du findest Informationen, wo andere keine sehen.** Zeitungen, Quellen, Gerüchte. Du verschaffst der Zelle Zugang zu Menschen und Orten.
- **Pflege deine Quellen.** Sie sind Menschen, und sie werden wichtig.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welche Geschichte würdest du schreiben, wenn der Schleier fällt?

## Ausrüstung der Subklasse

| Gegenstand                         | Wirkung                                                                                                         |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presseausweis einer echten Zeitung | Hinterlegt bei der Redaktion. +2 Würfel auf Zugang zu Pressekonferenzen, Behörden und Tatorten. <i>Selten</i> . |
| Quellenbuch                        | Ein verschlüsseltes Adressbuch. Einmal pro Mission +1 Würfel auf Kontakte. <i>Häufig</i> .                      |
| Berglunds Notizbuch (Abschrift)    | +1 Würfel auf Befragungen von Menschen, die als Kinder etwas Übernatürliches erlebt haben. <i>Sehr selten</i> . |

## Die anderen und wir

**Über die Profiler:** „Sie hören, was nicht gesagt wird. Wir bringen die Leute dazu, überhaupt etwas zu sagen.“

**Über die Cryptanalysts:** „Sie finden die Daten. Wir finden die Menschen hinter den Daten.“

**Über die Antiquarians:** „Ihre Quellen sind tausend Jahre alt. Unsere haben Telefonnummern. Beides ist nützlich.“

**Über die Paranormal Detectives:** „Sie gehen in den Keller. Wir wissen vorher, welcher Keller.“

## Figuren der Subklasse

**Anders Berglund.** Der Mann, der nichts schrieb. Er lebt noch, über neunzig, in einer Wohnung in Stockholm voller Zeitungen. Er empfängt Journalists aus dem Zweig und erzählt ihnen von 1963. Über das Gespräch mit Hallström spricht er nie.

**Die Redakteurin.** Eine Chefredakteurin einer großen europäischen Zeitung, die seit zwanzig Jahren für O.D.I.N. Geschichten zurückhält. Sie weiß nicht genau, für wen. Sie hat einmal angefangen, nachzuforschen, und dann aufgehört.

**Die Erzieherin aus Ostpolen.** Feders Quelle. Sie hat die Aufnahme des Liedes gemacht. Sie ruft Feder einmal im Jahr an, am Jahrestag des letzten Verschwindens, und fragt, ob es Neuigkeiten gibt.

## Mit anderen Klassen spielen

Der Journalist ist der natürliche Partner des **Agents**: Beide arbeiten mit Menschen, beide lügen, wenn es sein muss, und beide wissen, wie man eine Geschichte verschwinden lässt. Mit einem **Negotiator** teilt er die Kunst der Befragung. Ein **Cryptanalyst** in der Zelle findet, was ein Journalist nur ahnt. Und ein **Soldier** freut sich, wenn der Journalist vorher weiß, welcher Keller der richtige ist.

## Aus den Akten

### PRESSEBEOBACHTUNG, AUSZUG

Geschichte „Das verschwundene Heim“, Warschau, zurückgehalten.

Anrufer beim Chefredakteur: nicht ermittelt. Der Anruf kam von einer Nummer, die O.D.I.N. gehört.

Vermerk der Revision: Die Nummer ist keinem Zweig zugeordnet.

### ARCHIV BERGLUND, NOTIZ VON 1963

Drei der Kinder, heute erwachsen, sagen unabhängig voneinander dasselbe: In der Nacht von Solberg habe jemand im Kreis gefehlt. Sie seien zweiunddreißig gewesen, nicht einunddreißig.

Vermerk Hallström: Nicht veröffentlichen. Nicht vergessen.

## Fragen an deine Journalistin

### W6 Was deine Charakterin noch nicht weiß

- 1 Wer den Anruf beim Chefredakteur gemacht hat
- 2 Wohin die sieben Kinder aus dem Heim gebracht wurden
- 3 Was Hallström und Berglund 1963 besprochen haben
- 4 Wer der zweiunddreißigste im Kreis war
- 5 Welchem Zweig die Nummer gehört, die keinem gehört
- 6 Ob sie die Geschichte irgendwann doch schreiben wird

## Beispielcharakter: Feder

*Journalist, Kadett.* Marta Nowak, 39, war fünfzehn Jahre lang Investigativjournalistin in Warschau, bis eine Geschichte über ein geschlossenes Kinderheim nicht erscheinen durfte. Ihre Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

| Feder        | Journalist, Kadett                                                                                                                                                 |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attribute    | ST 1, GE 3, KO 2, IN 4, WE 3, WK 2, CH 5, MA 2, GL 2                                                                                                               |
| Fertigkeiten | Überzeugen 5, Ermittlung 4, Kontakte 3, Menschenkenntnis 3, Täuschung 3, Wahrnehmung 2, Etikette 2, Fahren 2, Heimlichkeit 2, Technik 2, Ausweichen 2, Zähigkeit 2 |
| Werte        | LP 10, Belastbarkeit 8, Initiative 3, Verteidigung 2                                                                                                               |
| Fähigkeiten  | Informationsbeschaffung, Enthüllungsgespür, Netzwerk-Kontakte                                                                                                      |
| Offene Akte  | „Wer hat den Anruf beim Chefredakteur gemacht?“ (0 Fäden)                                                                                                          |

### Feder Journalist, Kadett

Arche- typ Die Wahrheitssucherin

**Ausrüstung:** Mini-Kamera, Diktiergerät, gefälschte Presseausweise, Quellenbuch, ein Handy mit einer Aufnahme, die sie nicht löscht.

**So spielst du Feder:** Du bist neugierig, hartnäckig und charmant. Du redest mit jedem, und jeder redet mit dir. Du hast eine Geschichte, die du nicht schreiben darfst, und eine Frage, die dich nicht loslässt.

## Der Weg an der Wand

| Rang                 | Neue Karten und Steigerungen                                                                                                                 |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agent (20 EP)        | Zugang 4, Die Quelle 6, Lesesaal vom Antiquarian 8. 2 EP spart sie. Zweite offene Akte.                                                      |
| Senior-Agent (50 EP) | Leitartikel 8, Verhörraum vom Profiler 8, Kontakte auf 4 für 8, Menschenkenntnis auf 4 für 8. Dritte offene Akte.                            |
| Veteran (100 EP)     | Recherchenetz 10, Hintertür vom Cryptanalyst 8, Ermittlung auf 5 für 10, Überzeugen auf 6 für 12, Kontakte auf 5 für 10. Vierte offene Akte. |

## Die Karten an der Wand

| Stufe | Karte          | Wirkung                                                                                                                                                                                            |
|-------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I     | Zugang         | Passiv. Proben, um mit Presseausweis oder Vorwand Zugang zu Tatorten, Behörden und Zeugen zu bekommen, sind eine Stufe leichter. Er kennt immer den Namen der Person, die ihn hereinlassen könnte. |
| II    | Die Quelle     | Der Journalist hat einen festen Informanten. Einmal pro Mission beantwortet er eine Frage aus seinem Umfeld: Polizei, Behörde, Kirche, Krankenhaus.                                                |
| III   | Leitartikel    | Einmal pro Mission lenkt er, was die Öffentlichkeit über einen Vorfall glaubt. Ein Gerücht verbreitet sich, oder eines verstummt.                                                                  |
| IV    | Recherchenetz  | Einmal pro Mission erfährt er in einer Stunde alles Öffentliche über eine Person, eine Firma oder einen Ort, einschließlich dessen, was nur in alten Zeitungen steht.                              |
| V     | Die Enthüllung | Einmal pro Mission macht er einen Gegner öffentlich unmöglich. Er verliert Verbündete, Geld oder Schutz. Die Spielleitung würfelt, ob der Schleier dabei Schaden nimmt. Danach 1 Belastung.        |

**BILD FOLGT: inv-ch9**

**Kapitel IX.  
CRYPTANALYST**

# Cryptanalyst

**„Jeder Code ist ein Gespräch. Man muss nur herausfinden, wer mit wem redet.“**

*Cryptanalyst, Codename Enigma*

## Die Zahlenstation

Die Frequenz war seit 1971 still gewesen. Sanne de Vries wusste das, weil sie im Archiv des niederländischen Nachrichtendienstes die Aufzeichnungen gefunden hatte: eine Kurzwellenstation irgendwo in Nordeuropa, die in den Sechzigern jede Nacht um drei Uhr Zahlen gesendet hatte, fünfstellige Gruppen, gesprochen von einer Frauenstimme auf Englisch. Niemand hatte den Code je geknackt. Im Oktober 1971 hatte die Station aufgehört.

Und in der Nacht zum 12. Februar sendete sie wieder.

Sanne hörte es zufällig. Sie hatte einen Scanner in ihrer Wohnung in Den Haag, ein altes Hobby, das sie beim Dienst nie ganz abgelegt hatte. Um drei Uhr nachts, als sie nicht schlafen konnte, drehte sie durch die Frequenzen und blieb bei einer Stimme hängen. Eine Frau, englisch, fünfstellige Gruppen. Dieselbe Stimme wie auf den Bändern von 1971. Sie hätte es beschwören können.

Sie nahm auf. Vierzig Minuten Zahlen. Dann Stille.

In den folgenden drei Wochen versuchte sie alles, was sie in zwölf Jahren beim Dienst gelernt hatte. Häufigkeitsanalyse, Einmalblock-Muster, Schlüsselsuche, Abgleich mit bekannten Codes des Kalten Krieges. Nichts passte. Die Zahlen waren kein Zufall, das sah sie, aber sie folgten keiner Logik, die sie kannte.

In der vierten Woche legte sie die Zahlen von 1971 und die von heute nebeneinander. Und sah es. Die neuen Zahlen waren nicht neu. Es waren dieselben Gruppen wie in der letzten Nacht von 1971, nur rückwärts. Als hätte jemand eine Nachricht zurückgespult.

Sie drehte sie um und las sie in der richtigen Reihenfolge. Dann nahm sie ein Blatt Papier und zeichnete, was die Zahlen beschrieben, wenn man sie als Koordinaten las, jeweils zwei Gruppen für Breite und Länge. Es waren dreizehn Punkte. Zwölf davon lagen in einem Kreis. Der dreizehnte lag in der Mitte.

Die Mitte lag in Wales.

Sie hat es niemandem gemeldet. Nicht ihrem Dienst, der sie ohnehin für eine Querulantin hielt, nicht der Polizei. Sie hat die Koordinaten in einen Umschlag gesteckt und in ihr Bankschließfach gelegt. Zwei Tage später stand ein Mann in einem grauen Mantel vor ihrer Tür und fragte, ob sie sich für Zahlenstationen interessiere.

„Wer sendet das?“, fragte Sanne.

„Das wissen wir nicht“, sagte der Mann. „Aber wir wissen, dass Sie die Erste sind, die es gelesen hat. Seit 1971.“

### ILLUSTRATION INV-09

*Eine junge Frau sitzt nachts mit Kopfhörern vor einem alten Kurzwellenempfänger in einer kleinen Wohnung, vor ihr Blätter voller fünfstelliger Zahlengruppen und eine Karte mit dreizehn markierten Punkten*

## Das Wesen der Subklasse

Cryptanalysts knacken Codes. Verschlüsselte Nachrichten, Datenbanken, geheime Konten, alte Chiffren, und bei O.D.I.N. auch Zeichen, die kein Mensch geschrieben hat. Sie finden Muster in Datenbergen, die sonst niemand durchsuchen könnte, und sie lesen, was andere für Rauschen halten.

Sie sind die Investigators, die am wenigsten an Tatorten zu sehen sind und am meisten wissen. Ein Cryptanalyst sitzt oft Hunderte Kilometer von der Zelle entfernt vor einem Bildschirm und findet heraus, wem das Haus gehört, in das die anderen gerade einbrechen, wer es bezahlt hat und warum.

### CRYPTANALYST AUF EINEN BLICK

**Boni:** +2 IN, +1 GE. **Fertigkeiten:** +2 Kryptografie, +1 Ermittlung, +1 Technik. **Ausrüstung:** Hochleistungs-Laptop (+1 Würfel auf Hacking), Algorithmenmodul, tragbarer Dokumentenscanner.

**Code-Knacken (passiv):** Proben auf Kryptografie sind um eine Stufe leichter.

**Digitale Infiltration (passiv):** +2 Würfel auf Hacking und Technik in digitalen Systemen.

**Mustererkennung (passiv):** +2 Würfel auf Ermittlung, wenn er Daten, Aufzeichnungen oder Dokumente auswertet.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

#### ILLUSTRATION INV-14

*Eine Wandtafel voller Kreidezeichen, Kreise und Zahlenreihen, in einer leeren Altbauwohnung, Staub in einem Lichtstrahl*

### Legende: Die Rechnerin

Die erste Cryptanalystin des Ermittlungszeugs war **Greta Sundqvist**, eine Mathematikerin, die im Krieg für den schwedischen Nachrichtendienst deutsche Funksprüche entschlüsselt hatte. Hallström holte sie 1950, damit sie die Kreise unter der Tapete von Solberg untersuchte. Sie arbeitete zwölf Jahre daran und schrieb am Ende ein Gutachten, das sie selbst für gescheitert hielt: Die Kreise seien kein Code, sondern eine Sprache, und sie verstehe nur die Grammatik. Ihr Gutachten liegt heute in der Schwarzen Bibliothek des Kollegiums. Die Thaumaturgen haben es sich 1965 ausgeliehen und nie zurückgegeben.

### Die Geschichte der Subklasse

In den ersten Jahrzehnten waren Cryptanalysts im Ermittlungszeug vor allem Codebrecher. Sie lasen Funksprüche von Kulturen, Briefe von Sammlern, Tagebücher in Geheimschrift. Der Kalte Krieg lieferte viel Arbeit und viele fähige Leute, die nach seinem Ende keinen Auftraggeber mehr hatten.

Mit den Neunzigern kamen die Computer, und die Cryptanalysts wurden zu Datenanalysten. Sie durchsuchten Kontobewegungen, Telefonverbindungen, Reisedaten. Seit 2011 arbeiten sie eng mit Projekt Karte der Kittel zusammen und liefern Daten, die dort niemand sonst beschaffen könnte.

Und seit einigen Jahren hat die Subklasse eine neue Aufgabe, die an Greta Sundqvist anknüpft: Sie untersuchen die Zeichen der Kulte, die Kreise an Tatorten, die Muster in Proben. Viele Cryptanalysts glauben, dass diese Zeichen eine gemeinsame Quelle haben. Und dass man sie lesen kann, wenn man genug davon nebeneinanderlegt.

### Der erste Fall

#### W6 Der erste Code, den du für O.D.I.N. gelesen hast

- 1 Eine Zahlenstation, die seit 1971 still war und rückwärts wieder sendete.
- 2 Ein Tagebuch in einer Geheimschrift, die ein Kind erfunden hatte, das es nicht gab.
- 3 Die Kontobewegungen eines Sammlers, die ein Muster zeigten, wenn man sie auf einer Karte einzeichnete.
- 4 Ein Computervirus, der nur Dateien mit Kreisen darin löschte.
- 5 Die Kreise an einem Tatort, die sich als Zahlen lesen ließen.
- 6 Eine Nachricht an dich, in deinem eigenen Schlüssel, den du nie jemandem gegeben hast.

### Ein Tag im Leben

Cryptanalysts leben vor Bildschirmen und in der Nacht. Sie lesen Daten, schreiben Programme, vergleichen Muster. Die meisten arbeiten von einem Hort aus, manche von zu Hause, einige direkt in der Registratur in Stockholm, wo die alten Akten liegen, die noch nie jemand digital erfasst hat.

Im Einsatz sind sie oft nicht vor Ort, sondern am Funk. Sie sagen der Zelle, welche Tür auf welchen Code reagiert, wer im Haus gemeldet ist, wer vor einer Stunde telefoniert hat. Wenn sie vor Ort sind, dann mit einem Laptop und einem Blick, der Kameras und Kabel sucht.

Abends, wenn niemand mehr etwas von ihnen will, arbeiten viele an ihrem eigenen Code. An den Kreisen. An den Zahlen. An dem, was Greta Sundqvist nicht lesen konnte.

### Die Ausbildung

Cryptanalysts kommen aus der Mathematik, der Informatik, den Nachrichtendiensten, manchmal aus der Hackerszene. Die Ausbildung in Stockholm lehrt sie nicht, wie man Codes knackt. Das können sie schon. Sie lehrt sie, wie man Zeichen liest, die keinem Code folgen: Kreise, Muster, Wiederholungen in Proben und Zeugenaussagen.

Die Prüfung ist Greta Sundqvists letzte Aufgabe. Der Rekrut bekommt eine Kopie der Kreise unter der Tapete von Solberg und eine Woche. Niemand erwartet, dass er sie liest. Man erwartet, dass er am Ende sagen kann, warum er es nicht kann.

### Spielweisen

**Die Hackerin.** Sie kommt in jedes System, das ein Kabel hat. Karten: Hintertür, Datenspur.

**Der Codebrecher.** Er liest, was andere verschlüsselt haben. Karten: Muster im Rauschen, Enigma.

**Die Zeichenleserin.** Sie arbeitet an den Kreisen und Mustern des Übernatürlichen. Karten: Sprache der Kreise, verbunden mit der alten Sprache der Antiquarians.

#### REGEL: DIE FERNE HAND

Ein Cryptanalyst kann eine Mission per Funk und Rechner aus der Ferne begleiten. Er kann in jeder Szene einmal eine Probe auf Hacking, Kryptografie oder Ermittlung für die Zelle würfeln, als wäre er vor Ort. Er kann dafür aber nicht selbst in Gefahr geraten und keine Proben am Tatort machen.

#### REGEL: ZEICHEN SAMMELN

Jedes übernatürliche Zeichen, das ein Cryptanalyst in einer Mission dokumentiert, notiert er. Hat er zehn verschiedene gesammelt, erhält er +1 Würfel auf alle Proben, um neue Zeichen zu deuten. Bei zwanzig +2. Die Spielleitung darf ihm dabei etwas zeigen, das er nicht sehen wollte.

## Der Preis

Cryptanalysts zahlen mit ihrem Blick. Wer jahrelang Muster sucht, sieht sie überall: in Nummernschildern, Kassenzetteln, den Kacheln im Badezimmer. Viele Cryptanalysts zählen zwanghaft. Manche können nicht mehr schlafen, ohne das Radio leise auf eine Frequenz zu stellen, auf der nichts gesendet wird. Nur um sicher zu sein.

## Im Spiel

- **Du liest, was andere für Rauschen halten.** Daten, Codes, Kreise. Du findest heraus, wer mit wem redet.
- **Du musst nicht vor Ort sein.** Deine Hand reicht weit.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Was würdest du tun, wenn du die Kreise lesen könntest?

## Ausrüstung der Subklasse

| Gegenstand                      | Wirkung                                                                                                               |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hochleistungs-laptop des Zweigs | +1 Würfel auf Hacking und Kryptografie. Verschlüsselt, mit Selbstlöschung. <i>Häufig</i> .                            |
| Kurzwellenempfänger             | Empfängt Zahlenstationen und Funk. Manchmal auch Frequenzen, die niemand benutzt. <i>Selten</i> .                     |
| Sundqvists Tabellen             | Abschriften ihrer Arbeit an den Kreisen. +1 Würfel auf Kryptografie bei übernatürlichen Zeichen. <i>Sehr selten</i> . |

## Die anderen und wir

**Über die Profiler:** „Sie lesen Gesichter. Gesichter lügen. Daten lügen weniger.“

**Über die Journalists:** „Sie finden die Menschen. Wir finden, was die Menschen gelöscht haben.“

**Über die Antiquarians:** „Sie lesen Sprachen, die tot sind.

Wir lesen eine, die gerade erst entsteht. Oder vielleicht dieselbe.“

**Über die Paranormal Detectives:** „Sie gehen dorthin, wo wir nur Daten haben. Wir sagen ihnen, wohin.“

## Figuren der Subklasse

**Greta Sundqvist.** Die Rechnerin, gestorben 1998. Ihre Wohnung in Göteborg steht leer, der Zweig zahlt die Miete. An der Wand hängt eine Tafel mit Kreidezeichen, die seit 1998 niemand abgewischt hat.

**Der Nachtarbeiter.** Ein Cryptanalyst in der Registratur, der seit 2014 jede Nacht die alten Akten digitalisiert. Er hat dabei elf Akten gefunden, die nicht im Verzeichnis stehen. Er hat es gemeldet. Die Akten sind am nächsten Morgen verschwunden.

**Die Stimme.** Die Sprecherin der Zahlenstation. Enigma hat ihre Stimme mit Tonaufnahmen aus ganz Europa verglichen. Einmal gab es eine Übereinstimmung: eine Aufnahme aus einem Sanatorium am Solbergsee, von 1937.

## Mit anderen Klassen spielen

Der Cryptanalyst ist der natürliche Partner des **Infiltrators** und des **Saboteurs** unter den Agenten: Er öffnet digitale Türen, sie die echten. Mit einem **Cyberneticist** unter den Scientists teilt er die Liebe zu Systemen. Ein **Thaumaturgist** aus dem Kollegium ist der Einzige, mit dem er über die Kreise sprechen kann, ohne verrückt zu wirken. Und ein **Physicist** liefert ihm Messdaten, die er auswerten kann.

## Aus den Akten

#### FUNKÜBERWACHUNG, AUSZUG

Zahlenstation, Rufname unbekannt. Sendungen 1961 bis 10/1971, jede Nacht 03:00 Uhr.

Letzte Sendung: 14.10.1971, 03:00 Uhr.

Vermerk: Datum entspricht der Nacht vor der Kaskade.

#### AUSWERTUNG ENIGMA, AUSZUG

Die Zahlen der neuen Sendungen ergeben 13 Koordinaten. 12 im Kreis mit einem Radius von 340 km. Mittelpunkt: Wales.

Vermerk der Revision: Abgleich mit Projekt Karte angefordert. Antwort des Instituts: Übereinstimmung. Weitere Auskunft verweigert.

## Fragen an deine Cryptanalystin

#### W6 Was deine Charakterin noch nicht weiß

- 1 Wer die Zahlen sendet
- 2 Warum die Station nach der Kaskade verstummte und jetzt rückwärts sendet

| W6 | Was deine Charakterin noch nicht weiß              |
|----|----------------------------------------------------|
| 3  | Was im dreizehnten Punkt in Wales liegt            |
| 4  | Wer die elf Akten aus der Registratur entfernt hat |
| 5  | Wessen Stimme auf der Aufnahme von 1937 ist        |
| 6  | Was die Kreise sagen, wenn man sie lesen kann      |

## Beispielcharakter: Enigma

*Cryptanalyst, Kadett.* Sanne de Vries, 29, war zwölf Jahre beim niederländischen Nachrichtendienst, galt dort als brillant und schwierig, und hörte in einer Nacht eine Zahlenstation, die seit 1971 still war. Ihre Geschichte erzählt der Anfang dieses Kapitels.

| Enigma       | Cryptanalyst, Kadett                                                                                                                                                                        |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attribute    | ST 1, GE 4, KO 2, IN 5, WE 3, WK 3, CH 1, MA 3, GL 2                                                                                                                                        |
| Fertigkeiten | Kryptografie 5, Hacking 4, Ermittlung 3, Technik 3, Wahrnehmung 3, Mathematik 3, Akademisches Wissen 2, Alte Sprachen 2, Ausweichen 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2, Menschenkenntnis 1 |
| Werte        | LP 10, Belastbarkeit 9, Initiative 4, Verteidigung 2                                                                                                                                        |
| Fähigkeiten  | Code-Knacken, Digitale Infiltration, Mustererkennung                                                                                                                                        |
| Offene Akte  | „Wer sendet die Zahlen?“ (0 Fäden)                                                                                                                                                          |
| Archeotyp    | Die Getriebene                                                                                                                                                                              |

**Ausrüstung:** Hochleistungslaptop, Algorithmenmodul, Dokumentenscanner, Kurzwellenempfänger, ein Schlüssel zu einem Bankschließfach.

**So spielt du Enigma:** Du bist brillant, ungeduldig und nachts am klarsten. Du siehst Muster, bevor andere Daten

sehen. Du hörst jede Nacht um drei Uhr die Frequenz ab. Meistens ist sie still.

## Der Weg an der Wand

| Rang                        | Neue Karten und Steigerungen                                                                                                       |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Agent (20 EP)</b>        | Muster im Rauschen 4, Hintertür 6, Menschenkenntnis auf 2 für 4. 6 EP spart sie. Zweite offene Akte.                               |
| <b>Senior-Agent (50 EP)</b> | Sprache der Kreise 8, Denkweise vom Profiler 10, Kryptografie auf 6 für 12. Dritte offene Akte.                                    |
| <b>Veteran (100 EP)</b>     | Datenspur 10, Die alte Sprache vom Antiquarian 12, Bannwort vom Paranormal Detective 12, Hacking auf 5 für 10. Vierte offene Akte. |

## Die Karten an der Wand

| Stufe | Karte                     | Wirkung                                                                                                                                             |
|-------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I     | <b>Muster im Rauschen</b> | Passiv. +1 Würfel auf Ermittlung beim Auswerten von Daten, Aufzeichnungen und Listen. Er findet eine Wiederholung, die andere übersehen.            |
| II    | <b>Hintertür</b>          | Einmal pro Szene kommt er ohne Probe in ein digitales System, das er vorher mindestens eine Stunde untersucht hat.                                  |
| III   | <b>Sprache der Kreise</b> | Passiv. +2 Würfel, um übernatürliche Zeichen, Kreise und Muster als Code zu deuten.                                                                 |
| IV    | <b>Datenspur</b>          | Einmal pro Mission verfolgt er die digitale Spur eines Menschen ein Jahr zurück: Konten, Reisen, Anrufe, Kameras.                                   |
| V     | <b>Enigma</b>             | Einmal pro Mission entschlüsselt er einen beliebigen Code, eine Chiffre oder eine unbekannte Schrift, auch eine übernatürliche. Danach 1 Belastung. |

**BILD FOLGT: inv-ch10**

**Kapitel X.  
ANTIQUARIAN**

# Antiquarian

**„Alles, was heute geschieht, ist schon einmal aufgeschrieben worden. Man muss nur das richtige Buch finden.“**

*Antiquarian, Codename Folio-7*

## Das Kirchenbuch

Das Kirchenbuch der Gemeinde Solberg lag im Landesarchiv Uppsala, in einem Kellerraum mit Klimaanlage, und Folio-7 hatte drei Wochen gebraucht, um die Erlaubnis zu bekommen, es sehen zu dürfen. Er trug weiße Baumwollhandschuhe. Er hatte vierzig Jahre lang Handschriften restauriert, bevor er zu O.D.I.N. kam. Er wusste, wie man ein Buch berührt, das nicht berührt werden will.

Das Buch reichte von 1841 bis 1893. Taufen, Hochzeiten, Beerdigungen, in der gleichmäßigen Handschrift von vier aufeinanderfolgenden Pfarrern. Folio-7 suchte nach einer Seite, die Uggla, sein Vorgänger, in seiner letzten Notiz erwähnt hatte, bevor er zwischen zwei Regalen gestorben war: eine Seite aus dem Winter 1871.

Die Seite fehlte. Das hatte Uggla gewusst. Aber er hatte in seiner letzten Notiz geschrieben, sie fehle nicht, sie sei in einem anderen Buch.

Folio-7 nahm eine Lupe und sah sich den Falz an. Die Seite war nicht herausgerissen worden. Sie war herausgeschnitten, sauber, mit einem Messer, und der Schnitt war alt. Älter als das Archiv. Und am Rand der gegenüberliegenden Seite, dort, wo die fehlende Seite beim Schließen des Buches gelegen hätte, gab es einen Abdruck. Tinte, die sich vor anderthalb Jahrhunderten auf das Nachbarblatt übertragen hatte, schwach, spiegelverkehrt.

Er brauchte einen Spiegel. Er brauchte vier Stunden. Am Ende hatte er einen einzigen Eintrag rekonstruiert, in der Handschrift des dritten Pfarrers:

*Den 21. Dezember 1871. Heute Nacht haben die Kinder des Guts im Kreis gesessen und gesungen. Der Hauslehrer sagt, es sei ein altes Lied. Ich habe es aufgeschrieben, damit Gott es hört. Ich fürchte, jemand anderes hat es zuerst gehört.*

Darunter, noch schwächer, eine Reihe von Zeichen, die keine Buchstaben waren. Kreise. Folio-7 kannte sie. Er hatte sie in Akte Null gesehen, unter der Tapete von Solberg, gezeichnet 1938 von Hallström.

Er saß lange in dem Kellerraum, die Lupe in der behandschuhten Hand. Dann schrieb er auf die Innenseite von Ugglas Akte einen fünften Faden. Die Frage war, wer die Kreise unter der Tapete gezeichnet hatte. Die Antwort war: jemand, der es 1871 schon einmal getan hatte. Siebenundsechzig Jahre vor Solberg.

Das war keine Antwort. Das war eine neue Frage.

Als er das Archiv verließ, war es dunkel. Auf dem Weg zum Bahnhof hörte er aus einem offenen Fenster ein Kind singen. Er blieb nicht stehen. Er hatte in vierzig Jahren gelernt, dass manche Dinge man nicht zweimal liest.

### ILLUSTRATION INV-10

*Ein älterer Mann mit weißen Baumwollhandschuhen beugt sich in einem klimatisierten Archivkeller mit Lupe und Handspiegel über ein aufgeschlagenes altes Kirchenbuch*

## Das Wesen der Subklasse

Antiquarians lesen die Vergangenheit. Alte Handschriften, Kirchenbücher, Artefakte, Inschriften, Karten. Sie bestimmen Herkunft, Alter und Wert von allem, was älter ist als ein Menschenleben, und sie erkennen verfluchte Gegenstände, bevor sie jemand berührt. Bei O.D.I.N. sind sie die Gedächtnisträger: Sie wissen, dass fast alles, was heute geschieht, schon einmal geschehen ist, und sie finden heraus, wann.

Antiquarians sind die Investigators, die dem Kollegium am nächsten stehen. Viele arbeiten regelmäßig mit Thaumaturgen, einige haben die Schwarze Bibliothek betreten. Und sie sind die Einzigen, die mit den alten Sprachen umgehen können, in denen manche Kulte ihre Rituale schreiben.

### ANTIQUARIAN AUF EINEN BLICK

**Boni:** +2 IN, +1 WE. **Fertigkeiten:** +2 Geschichte, +1 Ermittlung, +1 Okkultismus. **Ausrüstung:** Tragbares Mikroskop, Archivhandschuhe, Übersetzungskompendium (+1 Würfel auf alte Sprachen).

**Artefakt-Analyse (passiv):** +2 Würfel auf Geschichte und Ermittlung beim Untersuchen von Artefakten.

**Sprachentschlüsselung (passiv):** +2 Würfel auf das Übersetzen und Deuten alter Schriften.

**Wertbestimmung (passiv):** Proben, um Herkunft, Alter und Wert eines Relikts zu bestimmen, sind um eine Stufe leichter. Er erkennt verfluchte Gegenstände, bevor er sie berührt.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

### ILLUSTRATION INV-15

Ein vollgestelltes Antiquariat mit Regalen bis zur Decke, auf dem Tresen ein altes Buch mit einem gezeichneten Kreis auf der aufgeschlagenen Seite

## Legende: Die Folio-Reihe

Im Ermittlungszweig gibt es einen Codenamen, der vererbt wird: **Folio**. Der erste Folio war ein Bibliothekar aus Uppsala, der 1949 für Hallström alte Handschriften nach Kreisen durchsuchte. Als er 1962 starb, übernahm seine Assistentin die Arbeit und den Namen: Folio-2. Seitdem gibt es immer einen Antiquarian mit diesem Namen, und er erbt die offenen Akten seines Vorgängers. Heute gibt es Folio-7. Im Kollegium gibt es einen Thaumaturgisten, der ebenfalls Folio heißt, ein Zufall, sagen beide Zweige. Die Antiquarians sind sich da nicht so sicher.

## Die Geschichte der Subklasse

Antiquarians gehörten zu Hallströms ersten Mitarbeitern. Er glaubte, dass Solberg nicht das erste Ereignis war, nur das erste, das jemand ernst genommen hatte, und dass die Antworten in Archiven lagen. Die ersten Antiquarians durchsuchten in den Fünfigern Kirchenbücher, Gerichtsakten und Klosterchroniken in ganz Skandinavien nach Berichten über singende Kinder, Kreise und Menschen, die über Nacht verschwanden. Sie fanden mehr, als Hallström erwartet hatte.

Seitdem ist die Subklasse gewachsen. Antiquarians arbeiten mit Auktionshäusern, Museen und Sammlern, weil viele Artefakte, die O.D.I.N. sucht, irgendwann auf einem Auktions-tisch landen. Sie bewerten Kristalle für das Kollegium, bestimmen die Herkunft von Proben für die Kittel, lesen die Schriften von Kulturen für die Zellen.

Und sie führen, mehr als jede andere Subklasse, die langen Akten: Fragen, die über Jahrzehnte weitergegeben werden, von einem Antiquarian zum nächsten.

## Der erste Fall

### W6 Das erste Objekt, das dich zu O.D.I.N. brachte

- 1 Ein Kirchenbuch, aus dem eine Seite so herausgeschnitten war, dass sie noch da war.

### W6 Das erste Objekt, das dich zu O.D.I.N. brachte

- 2 Ein Manuskript, das nachts die Seiten umblättert.
- 3 Ein Ring aus einem Grab, der wärmer war als die Hand, die ihn hielt.
- 4 Eine Karte von 1650, auf der ein See eingezeichnet war, den es erst seit 1938 gibt.
- 5 Ein Brief, der in einer Handschrift geschrieben war, die du als deine erkanntest.
- 6 Ein Stein in einer Auktion, den niemand kaufen wollte, weil er beim Aufruf jedes Mal lauter summt.

## Ein Tag im Leben

Antiquarians verbringen ihre Tage in Archiven, Bibliotheken und Auktionshäusern. Sie lesen, vergleichen, restaurieren. Sie sprechen mit Händlern, Sammlern, Kuratoren. Viele führen tatsächlich ein Antiquariat oder arbeiten in einem Museum, weil das die beste Tarnung ist und weil sie es lieben.

Im Einsatz sind sie die, die ein Symbol an der Wand deuten, ein Buch auf dem Altar einer Kultstätte lesen und den Gegenstand in einer Vitrine erkennen, den man besser nicht anfasst. Sie gehen selten vorn, aber wenn die Zelle vor einer Tür mit einer Inschrift steht, schaut jeder auf sie.

Abends lesen sie weiter. Die meisten Antiquarians haben mehr Bücher als Möbel.

## Die Ausbildung

Antiquarians kommen aus der Geschichte, der Archivkunde, der Restaurierung, dem Kunsthandel, manchmal aus dem Klerus. Die Ausbildung in Stockholm besteht vor allem aus Lesen: Akte Null, die Berichte der ersten Antiquarians, die Gutachten von Karin Ek und Greta Sundqvist. Dazu lernen sie, was sie im Studium nie gelernt haben: welche Gegenstände man nicht berührt, welche Bücher man nicht laut liest und warum.

Die Prüfung ist ein Objekt aus dem Archiv der Registratur, das der Rekrut bestimmen muss: Alter, Herkunft, Geschichte, Gefahr. Die Ausbilder wählen Objekte, die harmlos sind. Meistens.

## Spielweisen

**Der Sammler.** Er kennt Artefakte, bewertet sie, erkennt Fälschungen und Gefahren. Karten: Provenienz, Verfluchte Dinge.

**Die Gelehrte.** Sie liest, was niemand sonst lesen kann. Karten: Lesesaal, Die alte Sprache, Das letzte Buch.

**Der Erbe.** Er führt die langen Akten weiter, die ihm übergeben wurden. Kombiniert gut mit Kalter Kaffee unter den Techniken.

#### REGEL: NICHT LAUT LESEN

Liest ein Antiquarian eine übernatürliche Schrift laut, statt sie nur zu übersetzen, würfelt die Spielleitung einen W6. Bei 1 oder 2 geschieht etwas: ein Riss flackert, ein Kristall erwacht, ein Kult hört mit. Ein Antiquarian, der die Schrift nur leise liest oder aufschreibt, ist sicher.

#### REGEL: DIE ERBSCHAFT

Übernimmt ein Antiquarian die offene Akte eines verstorbenen Kollegen, behält die Akte ihre Fäden, bis auf einen. Er darf die Frage nicht ändern. Dafür darf er einmal pro Mission einen Faden dieser Akte ziehen, ohne dass er verbraucht wird.

## Der Preis

Antiquarians zahlen mit ihrer Gegenwart. Wer lange genug in der Vergangenheit liest, sieht in jedem neuen Ereignis ein altes. Viele Antiquarians haben das Gefühl, dass sich alles wiederholt, und dass sie es nur nicht verhindern können. Und manche lesen Dinge, die sie nicht vergessen können, in Büchern, die sie nie hätten öffnen sollen.

## Im Spiel

- **Du liest, was vor dir geschrieben wurde.** Artefakte, alte Schriften, Kirchenbücher. Du findest heraus, wann etwas schon einmal passiert ist.
- **Frag nach Geschichte.** Jeder Ort hat eine, und oft erklärt sie, was dort heute geschieht.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welches Buch würdest du nie öffnen?

## Ausrüstung der Subklasse

| Gegenstand                 | Wirkung                                                                                                                          |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Archivhandschuhe aus Seide | Schützen vor Flüchen, die bei Berührung wirken. Einmal pro Mission. <i>Selten</i> .                                              |
| Übersetzungskompodium      | +1 Würfel auf alte Sprachen, wie im Grundregelwerk. Die Ausgabe des Zweigs enthält Randnotizen von sechs Folios. <i>Selten</i> . |
| Uggla's Lupe               | Die Lupe des vierten Folio. Zeigt Abdrücke und Spuren auf Papier, die älter als hundert Jahre sind. <i>Sehr selten</i> .         |

## Die anderen und wir

**Über die Profiler:** „Sie lesen Lebende. Wir lesen Tote. Die Toten sind geduldiger.“

**Über die Journalists:** „Sie schreiben die Geschichte von morgen. Wir lesen die von gestern. Meistens ist es dieselbe.“

**Über die Cryptanalysts:** „Sie nennen es Code. Wir nennen es Sprache. Greta Sundqvist hat uns beiden recht gegeben.“

**Über die Paranormal Detectives:** „Sie gehen in den Keller. Wir wissen, wer dort vor dreihundert Jahren begraben wurde.“

## Figuren der Subklasse

**Uggla.** Folio-4, später nur noch unter seinem alten Codenamen bekannt, vierzig Jahre im Zweig, gestorben in einem Archiv in Uppsala zwischen zwei Regalen. Herzversagen, sagt der Bericht. Seine Akten führt Folio-7 weiter.

**Die Auktionatorin.** Eine Auktionatorin in London, die seit dreißig Jahren für den Ermittlungszweig verdächtige Objekte meldet, bevor sie versteigert werden. Sie hat ein Gespür für Dinge, die summen. Sie sagt, sie höre nichts. Sie fühle es in den Zähnen.

**Der Pfarrer von 1871.** Der dritte Pfarrer von Solberg, dessen Eintrag im Kirchenbuch fehlt. Er starb 1872. Sein Grab liegt am Solbergsee, und der Stein trägt keinen Namen, nur einen Kreis.

## Mit anderen Klassen spielen

Der Antiquarian ist der natürliche Partner jedes **Thaumaturgen**: Beide lesen alte Zeichen, und die Grenze zwischen Übersetzung und Zauber ist dünner, als beide zugeben. Mit einem **Astrobiologen** unter den Scientists bestimmt er, was eine Probe mit einer alten Überlieferung zu tun hat. Ein **Spy** unter den Agenten hilft ihm, an Sammler heranzukommen. Und ein **Invoker** kann ihm sagen, ob der Name in einem alten Buch einem Wesen gehört.

## Aus den Akten

#### LANDESARCHIV UPPSALA, BESUCHERBUCH, AUSZUG

Kirchenbuch Solberg, 1841 bis 1893. Einsicht: 1938, V. Hallström. 1974, Uggla. 2019, Uggla. 2026, Folio-7.

1957, ein Name, der mit Tinte überschrieben ist.

#### REKONSTRUKTION FOLIO-7

Kirchenbuch Solberg, fehlende Seite, 21.12.1871. Kinder des Guts singen im Kreis. Darunter Zeichen, identisch mit den Kreisen unter der Tapete von 1938.

Vermerk der Registratur: Kopie an Akte Null. Kopie an das Kollegium verweigert.

## Fragen an deinen Antiquarian

#### W6 Was dein Charakter noch nicht weiß

- 1 Wer 1871 die Kreise gezeichnet hat
- 2 In welchem Buch die fehlende Seite liegt

| W6 | Was dein Charakter noch nicht weiß                   |
|----|------------------------------------------------------|
| 3  | Wessen Name 1957 im Besucherbuch überschrieben wurde |
| 4  | Woran Uggla wirklich gestorben ist                   |
| 5  | Was der Hauslehrer mit „ein altes Lied“ meinte       |
| 6  | Warum es im Kollegium auch einen Folio gibt          |

## Beispielcharakter: Folio-7

*Antiquarian, Kadett.* Erik Lindgren, 61, war vierzig Jahre lang Handschriftenrestaurator an der Königlichen Bibliothek in Stockholm. Er kam spät zu O.D.I.N., nachdem er in einem Nachlass ein Tagebuch gefunden hatte, das Hallström gehörte. Er wurde Folio-7, als Uggla starb, und erbte dessen Akten. Seine Geschichte erzählen die Übergabe in Kapitel V und der Anfang dieses Kapitels.

| Folio-7             | Antiquarian, Kadett                                                                                                                                                              |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Attribute</b>    | ST 1, GE 2, KO 2, IN 5, WE 4, WK 3, CH 2, MA 2, GL 3                                                                                                                             |
| <b>Fertigkeiten</b> | Geschichte 5, Alte Sprachen 4, Akademisches Wissen 4, Okkultismus 3, Ermittlung 3, Wahrnehmung 3, Menschenkenntnis 2, Etikette 2, Ausweichen 2, Zähigkeit 2, Stressbewältigung 2 |
| <b>Werte</b>        | LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 2, Verteidigung 2                                                                                                                            |
| <b>Fähigkeiten</b>  | Artefakt-Analyse, Sprachentschlüsselung, Wertbestimmung                                                                                                                          |
| <b>Offene Akte</b>  | „Wer hat die Kreise unter der Tapete in Solberg gezeichnet?“ (geerbt von Uggla, nach der Übergabe 3 Fäden, von denen als Kadett 2 zählen)                                        |
| <b>Archetyp</b>     | Der Archivar                                                                                                                                                                     |

**Ausrüstung:** Tragbares Mikroskop, Archivhandschuhe, Übersetzungskompendium, Ugglas Lupe, drei graue Aktenordner.

**So spielst du Folio-7:** Du bist ruhig, höflich und gründlich. Du hast Zeit, und du nimmst sie dir. Du hast Akten geerbt,

deren Fragen du nicht ändern darfst, und du bist näher an einer Antwort, als du dir wünschst.

## Der Weg an der Wand

| Rang                        | Neue Karten und Steigerungen                                                                                                                                  |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Agent (20 EP)</b>        | Provenienz 4, Lesesaal 6, Kalte Stelle vom Paranormal Detective 6. 4 EP spart er. Zweite offene Akte.                                                         |
| <b>Senior-Agent (50 EP)</b> | Verfluchte Dinge 8, Zugang vom Journalist 6, Salz und Silber vom Paranormal Detective 10, Okkultismus auf 4 für 8. Dritte offene Akte.                        |
| <b>Veteran (100 EP)</b>     | Die alte Sprache 10, Sprache der Kreise vom Cryptanalyst 10, Alte Sprachen auf 5 für 10, Geschichte auf 6 für 12, Ermittlung auf 4 für 8. Vierte offene Akte. |

## Die Karten an der Wand

| Stufe | Karte                   | Wirkung                                                                                                                                                                 |
|-------|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I     | <b>Provenienz</b>       | Passiv. Bestimmt er Herkunft und Alter eines Gegenstands, erfährt er zusätzlich, wer ihn zuletzt besaß und wo er zuletzt war.                                           |
| II    | <b>Lesesaal</b>         | Passiv. Recherchen in Archiven und Bibliotheken dauern nur die halbe Zeit. Er bekommt Zugang zu Sammlungen, die anderen verschlossen bleiben.                           |
| III   | <b>Verfluchte Dinge</b> | Passiv. Er kann verfluchte oder übernatürliche Gegenstände gefahrlos untersuchen und transportieren, wenn er sie vorher erkannt hat.                                    |
| IV    | <b>Die alte Sprache</b> | Passiv. Er liest übernatürliche Schriften, die Kulte und Thaumaturgen benutzen. Proben dafür sind eine Stufe leichter, und die Regel Nicht laut lesen gilt für ihn nie. |
| V     | <b>Das letzte Buch</b>  | Einmal pro Kampagne findet er das Buch, das eine der großen Fragen der Kampagne beantwortet, oder zumindest die Hälfte davon. Danach 1 Belastung.                       |

**BILD FOLGT: inv-ch11**

**Kapitel XI.  
PARANORMAL DETECTIVE**

# Paranormal Detective

**„Die Toten reden. Man muss nur wissen, wie man zuhört.“**

*Paranormal Detective, Codename Raven*

## Altona

Die Adresse in Hamburg-Altona war ein Hinterhaus, drei Stockwerke, Backstein, mit einem Hof, in dem Fahrräder standen und eine Kastanie wuchs. Im Keller gab es eine Tür, die grün gestrichen war, mit einem Namensschild aus Messing.

Raven stand auf der obersten Stufe der Kellertreppe und ging nicht hinunter.

Neben ihr stand Brandt, das Gewehr unter dem Mantel, und sah auf die Tür. Hinter ihnen, im Hof, stand Echo mit Helm und sah auf nichts, oder auf etwas, das nur sie sah. Folio saß im Wagen an der Straße mit dem Funkgerät und einem Kreidesatz.

„Das ist sie?“, fragte Brandt.

„Das ist sie.“ Raven sprach leise. „Dieselbe Farbe. Dasselbe Schild. Dr. med. H. Sander. Sprechstunde nach Vereinbarung.“

„Und dahinter?“

„Ein Wartezimmer. Ein Kalender. Eine zweite Tür.“ Sie hatte es in den letzten Monaten hundertmal geträumt. „Und hinter der zweiten Tür ist nichts. Oder alles.“

Echo kam zu ihnen herüber. Sie war blass. „Da unten ist niemand“, sagte sie. „Keine Gedanken. Aber es ist nicht leer. Es ist, als würde jemand warten und dabei nicht denken.“

„Warten worauf?“

„Auf einen Termin.“

Raven nahm ihr Notizbuch heraus und schlug die Seite mit der Liste auf. Sieben Vermisste aus Hann. Münden, drei aus Hamburg. Frank Möller. Alle hatten jemanden begleitet, zu einem Termin, bei einem Arzt, den es nicht gab.

„Einer bleibt draußen“, sagte sie. „Das ist die Regel.“

„Ich gehe“, sagte Brandt.

„Nein.“ Raven klappte das Notizbuch zu. „Niemand geht. Nicht heute.“ Sie holte das Funkgerät heraus. „Folio, ich brauche den Kreis. Um die ganze Treppe. Und dann brauchen wir jemanden aus dem Kollegium, der weiß, was man mit einer Tür macht, die sich von selbst öffnet.“

„Du willst sie nicht aufmachen?“, fragte Brandt.

Raven sah auf die grüne Tür. Sie hatte sechzehn Monate darauf gewartet, sie wiederzufinden. Sie hatte gedacht, sie würde hineingehen, sobald sie sie sah. Sie hatte gedacht, Frank würde dahinter warten.

„Ich will sie zumachen“, sagte sie. „Für immer. Und dafür muss ich wissen, wer sie gebaut hat.“

Folio zog den Kreis um die Kellertreppe, sorgfältig, mit der Schulter, nicht mit der Hand. Als er ihn schloss, klapperte hinter der grünen Tür etwas, leise, wie ein Kalenderblatt, das umgeschlagen wird.

Raven stand die ganze Nacht Wache. Am Morgen war die Tür noch da. Das Namensschild auch. Aber jemand hatte darunter, in einer feinen, altmodischen Handschrift, mit Bleistift einen Termin eingetragen.

Er war für sie.

### ILLUSTRATION INV-11

*Eine Ermittlerin im Trenchcoat steht nachts oben an einer Kellertreppe in einem Hinterhof in Hamburg und blickt auf eine grün gestrichene Tür mit Messingschild, neben ihr ein Soldat, eine Kastanie im Hof*

## Das Wesen der Subklasse

Paranormal Detectives ermitteln dort, wo das Übernatürliche Spuren hinterlässt. Sie untersuchen Tatorte, an denen etwas geschehen ist, das nicht geschehen sein kann, und sie finden die Zeichen, die andere übersehen: die kalte Stelle im Raum, das Salz im Teppich, den Kalender, der sich von selbst umgeblättert hat. Sie sind die Investigators, die am häufigsten vor Ort sind, und die, die am meisten riskieren.

Sie sind auch die Einzigen im Ermittlungszweig, die Schutzrituale beherrschen. Nicht wie Thaumaturgen, mit Kristallen und Kreisen, sondern mit dem, was Menschen seit Jahrhunderten tun: Salz, Silber, Worte, Licht. Es wirkt nicht immer. Aber oft genug.

#### PARANORMAL DETECTIVE AUF EINEN BLICK

**Boni:** +2 WE, +1 WK. **Fertigkeiten:** +2 Okkultismus, +1 Ermittlung, +1 Wahrnehmung. **Ausrüstung:** EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe.

**Geistersichtung (passiv):** +2 Würfel auf Wahrnehmung und Okkultismus bei der Untersuchung paranormaler Phänomene.

**Okkulte Erkennung (passiv):** Proben, um okkulte Zeichen, Signaturen und Zusammenhänge zu erkennen, sind um eine Stufe leichter.

**Schutzritual (aktiv, 1x pro Szene, 1 Minute):** Das gesamte Team erhält für die Szene +2 Würfel auf Grauen-Proben und auf Proben gegen übernatürliche Beeinflussung.

Vollständige Regeln: Grundregelwerk, Kapitel IV.

#### ILLUSTRATION INV-16

*Eine Ermittlerin mit UV-Lampe und EMF-Detektor in einem verlassenen Kinderzimmer, auf dem Boden ein Kreis aus Staub*

### Legende: Hallström selbst

Der erste Paranormal Detective war Viktor Hallström, auch wenn es das Wort damals nicht gab. Er war es, der 1938 in Solberg die Tapete ablöste, weil ihm die Wand zu glatt vorkam. Er war es, der einen Kreis aus Salz um den Speisesaal streute, bevor er ging, weil ihm eine alte Frau im Dorf gesagt hatte, das helfe. Und er war es, der in seinen Notizen den Satz hinterließ, der bis heute über dem Eingang zur Ausbildung der Paranormal Detectives steht: *Wenn der Tatort dich ansieht, schau nicht weg. Schreib auf, was er sieht.*

### Die Geschichte der Subklasse

Paranormal Detectives waren lange die kleinste Subklasse im Ermittlungszweig. Hallström suchte Polizisten, die an Tatorten Dinge gesehen hatten, über die sie nicht reden durften, und er fand wenige, die bereit waren, weiter hinzusehen. In den ersten Jahrzehnten gab es nie mehr als ein Dutzend.

Seit 2011 hat sich das geändert. Die Häufung brachte mehr Tatorte, mehr Vermisste, mehr Keller, in die jemand hineinsehen musste. Die Subklasse ist heute die am schnellsten wachsende im Zweig, und die mit den meisten Verlusten. Viele Paranormal Detectives kommen aus der Polizei, einige aus der Seelsorge, manche aus Familien, in denen man seit Generationen weiß, wie man Salz streut.

Sie haben eine Regel, die sie von den Soldiers übernommen haben und die sie ernster nehmen als jeder andere Zweig: Einer bleibt draußen. Seit Hann. Münden gilt sie für jeden, auch für die Erfahrensten.

### Der erste Fall

#### W6 Der erste Tatort, der dich ansah

- 1 Ein Keller hinter einer grünen Tür, aus dem dein Partner nicht zurückkam.
- 2 Eine Wohnung, in der alle Spiegel zur Wand gedreht waren, von innen.
- 3 Ein Kinderzimmer, in dem der Staub auf dem Boden einen Kreis bildete.
- 4 Ein Autowrack ohne Fahrer, mit laufendem Motor, drei Tage nach dem Unfall.
- 5 Eine Kirche, in der die Kerzen alle zur gleichen Zeit erloschen, als du hineingingst.
- 6 Dein eigenes Elternhaus. Du hast es erst beim zweiten Mal erkannt.

### Ein Tag im Leben

Paranormal Detectives verbringen ihre Tage an Orten, an denen andere nicht sein wollen. Verlassene Häuser, Keller, Friedhöfe, Wohnungen von Vermissten. Sie gehen durch jeden Raum langsam, mit einem EMF-Detektor, einer UV-Lampe, einem Säckchen Salz. Sie notieren alles: Temperatur, Geräusche, Geräusche, die Richtung, in die ein Hund nicht gehen will.

Zwischen den Einsätzen lesen sie alte Fälle und reden mit Zeugen, die niemand ernst nimmt: Kindern, Alten, Menschen in Kliniken. Sie haben gelernt, dass diese Zeugen oft mehr gesehen haben als die, denen man glaubt.

Abends waschen sie sich lange. Viele haben ein Ritual, bevor sie schlafen gehen: Salz auf die Fensterbank, das Licht im Flur an, die Tür einen Spalt offen. Sie sagen, das sei Aberglaube. Sie lassen es trotzdem nicht aus.

### Die Ausbildung

Paranormal Detectives kommen meist mit Polizeierfahrung. Die Ausbildung in Stockholm lehrt sie alles, was die Polizei nicht lehrt: Schutzrituale, die Zeichen übernatürlicher Anwesenheit, die Arbeit mit Psionen und Thaumaturgen am Tatort, und vor allem, wann man einen Raum nicht betritt.

Die Prüfung ist ein Tatort, echt, alt, aufgeklärt. Der Rekrut darf ihn untersuchen, so lange er will. Er muss am Ende sa-

gen, was dort geschehen ist. Und er muss sagen, ob er den Raum betreten hätte. Wer Ja sagt, obwohl die richtige Antwort Nein war, besteht nicht.

## Spielweisen

**Die Tatortleserin.** Sie findet an jedem Ort die Spuren, die andere übersehen. Karten: Kalte Stelle, Tatort lesen.

**Der Beschützer.** Schutzrituale, Salz, Silber, Bannworte. Er hält die Zelle sicher, bis Hilfe kommt. Karten: Salz und Silber, Bannwort.

**Die Zeugin der Toten.** Sie redet mit dem, was an einem Ort zurückgeblieben ist. Karten: Die andere Zeugin, dazu Okkultismus.

### REGEL: DER TATORT SIEHT ZURÜCK

Ein Paranormal Detective, der einen übernatürlichen Tatort untersucht, erfährt bei 3 oder mehr Erfolgen auf Wahrnehmung oder Okkultismus nicht nur, was dort geschehen ist, sondern auch, ob noch etwas dort ist. Die Spielleitung sagt es ihm ehrlich. Ob er dann geht, ist seine Entscheidung.

### REGEL: SALZ UND LICHT

Ein Paranormal Detective mit Salz, Silber oder einer UV-Lampe kann einmal pro Szene eine Schwelle sichern: eine Tür, ein Fenster, eine Treppe. Wesen aus Rissen, die sie überschreiten wollen, würfeln mit -1 Würfel oder verlieren eine Aktion. Die Wirkung ist schwächer als ein Bannkreis, aber sie braucht keinen Kristall.

## Der Preis

Paranormal Detectives zahlen mit den Orten, die sie gesehen haben. Sie tragen sie mit sich: die kalte Stelle, den Kalender, die grüne Tür. Viele können nicht mehr in einen Keller gehen, ohne eine Taschenlampe mitzunehmen, auch bei Tag. Und fast alle haben einen Fall, der sie verfolgt, einen Menschen, den sie nicht zurückgeholt haben, eine Tür, die sie nicht geschlossen haben.

## Im Spiel

- **Du untersuchst, wo das Übernatürliche Spuren hinterlässt.** Tatorte, Keller, verlassene Häuser. Du findest, was andere übersehen.
- **Du schützt die Zelle mit einfachen Mitteln.** Salz, Silber, Licht, Worte.
- **Die Frage für deinen Charakter:** Welche Tür würdest du wieder öffnen, wenn du wüsstest, wer dahinter ist?

## Ausrüstung der Subklasse

| Gegenstand                           | Wirkung                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>EMF-Detektor mit Aufzeichnung</b> | Wie im Grundregelwerk, zeichnet zusätzlich auf. Die Aufzeichnungen zeigen manchmal Ausschläge, die niemand gesehen hat. <i>Selten</i> .                                           |
| <b>Silberkreuz ohne Glauben</b>      | Ein schlichtes Kreuz aus Silber. Es wirkt nicht wegen des Glaubens, sondern wegen des Silbers. Nahkampf gegen Übernatürliches wie ein Ashgrove-Messer, Schaden 1. <i>Selten</i> . |
| <b>Hallströms Salzdose</b>           | Eine alte Blechdose mit Salz aus Solberg. Ein damit gezogener Kreis wirkt wie ein Bannkreis, ohne Kristall, einmal pro Mission. <i>Sehr selten</i> .                              |

## Die anderen und wir

**Über die Profiler:** „Sie lesen den Täter. Wir lesen den Tatort. Manchmal ist der Tatort der Täter.“

**Über die Journalists:** „Sie wissen vorher, welcher Keller. Wir gehen dann hinein. Oder nicht.“

**Über die Cryptanalysts:** „Sie lesen die Kreise als Zahlen. Wir sehen, was die Kreise mit einem Raum machen.“

**Über die Antiquarians:** „Sie wissen, wer dort begraben liegt. Wir wissen, ob er noch da ist.“

## Figuren der Subklasse

**Frank Möller.** Ravens Partner beim BKA, verschwunden in Hann. Münden. Offiziell tot. Seine Tochter hat vor zwei Monaten eine Postkarte von ihm bekommen, datiert auf 1994.

**Dr. med. H. Sander.** Ein Arzt, der seit 1994 gesucht wird und dessen Praxis sich an Orten zeigt, an denen er nie war. Niemand hat ihn je gesehen. Die Termine in seinem Kalender sind mit Bleistift eingetragen, in einer feinen, altmodischen Handschrift.

**Die Salzfrau.** Eine alte Frau in einem Dorf in Nordschweden, deren Familie seit Generationen weiß, wie man Salz streut. Hallström hat sie 1938 um Rat gefragt. Ihre Enkelin bildet heute Paranormal Detectives aus.

## Mit anderen Klassen spielen

Der Paranormal Detective ist der natürliche Partner jedes **Soldiers**, der draußen bleibt, und jedes **Thaumaturgisten**, der einen richtigen Kreis ziehen kann, wo sein Salz nicht reicht. Mit einem **Telepathen** findet er heraus, ob ein Raum leer ist. Ein **Chronomancer** aus dem Kollegium kann ihm zeigen, was an einem Tatort geschehen ist, und er kann dem Chronomancer sagen, warum.

## Aus den Akten

### GRAUE AKTE, AUSZUG

Vorgang: SANDER, H. Neue Fundstelle: Hamburg-Altona, Hinterhaus, Keller.

Tür gesichert durch Bannkreis. Kollegium angefordert.

Nachtrag: Am Morgen Bleistifteintrag auf dem Namensschild. Name der Ermittlerin. Datum: in drei Wochen.

### PRIVATE NOTIZ, HALLSTRÖM, 1938

Die alte Frau sagt, man streue Salz nicht, um etwas draußen zu halten. Man streue es, damit man merkt, ob etwas hereingekommen ist. Heute Morgen lag im Salz ein Fußabdruck. Barfuß. Ein Kind.

## Fragen an deine Paranormal Detective

### W6 Was deine Charakterin noch nicht weiß

- 1 Wer Dr. Sander ist, oder was
- 2 Wohin Frank Möller gegangen ist, und warum er 1994 schreibt
- 3 Wer den Termin für sie eingetragen hat
- 4 Wessen Fußabdruck 1938 im Salz lag
- 5 Was passiert, wenn sie den Termin wahrnimmt
- 6 Was passiert, wenn sie es nicht tut

## Beispielcharakter: Raven

*Paranormal Detective, Kadett.* Lena Kowalski, 34, war Kommissarin beim BKA. Ein Fall führte sie in einen Keller, aus dem ihr Partner nicht zurückkam. O.D.I.N. fand sie, bevor die Presse es tat. Ihre Geschichte erzählen der Prolog und der Anfang dieses Kapitels.

| Raven        | Paranormal Detective, Kadett                                                                                                                                                              |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attribute    | ST 1, GE 3, KO 2, IN 3, WE 5, WK 3, CH 2, MA 2, GL 3                                                                                                                                      |
| Fertigkeiten | Ermittlung 4, Wahrnehmung 4, Okkultismus 4, Menschenkenntnis 3, Schusswaffen 3, Ausweichen 2, Heimlichkeit 2, Geistige Widerstandskraft 2, Medizin 2, Fahren 2, Zähigkeit 2, Überzeugen 2 |
| Werte        | LP 10, Belastbarkeit 10, Initiative 3, Verteidigung 2                                                                                                                                     |

| Raven       | Paranormal Detective, Kadett                     |
|-------------|--------------------------------------------------|
| Fähigkeiten | Geistersichtung, Okkulte Erkennung, Schutzritual |
| Offene Akte | „Wo ist Frank Möller?“ (2 Fäden)                 |
| Archeotyp   | Die Rächerin                                     |

**Ausrüstung:** EMF-Detektor, Notizbuch mit alten Ritualen, UV-Lampe, Pistole, Schutzweste, ein Säckchen Salz, Franks Dienstaussweis.

**So spielst du Raven:** Du bist kontrolliert, gründlich und gibst niemals auf. Du hast gelernt, draußen zu bleiben, und es ist das Schwerste, was du je gelernt hast. Du hast einen Termin, und du weißt nicht, ob du hingehen wirst.

## Der Weg an der Wand

| Rang                 | Neue Karten und Steigerungen                                                                                                                 |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agent (20 EP)        | Kalte Stelle 4, Tatort lesen 6, Erster Blick vom Profiler 6. 4 EP spart sie. Zweite offene Akte.                                             |
| Senior-Agent (50 EP) | Salz und Silber 8, Verfluchte Dinge vom Antiquarian 10, Okkultismus auf 5 für 10, Geistige Widerstandskraft auf 3 für 6. Dritte offene Akte. |
| Veteran (100 EP)     | Bannwort 10, Datenspur vom Cryptanalyst 12, Wahrnehmung auf 5 für 10, Ermittlung auf 5 für 10, Schusswaffen auf 4 für 8. Vierte offene Akte. |

## Die Karten an der Wand

| Stufe | Karte             | Wirkung                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I     | Kalte Stelle      | Passiv. Sie spürt, ob in einem Raum etwas Übernatürliches ist oder war, sobald sie ihn betritt.                                                                                                                               |
| II    | Tatort lesen      | Passiv. An Orten, an denen etwas Übernatürliches geschehen ist, erfährt sie bei jeder gelungenen Probe auf Ermittlung oder Wahrnehmung ein Detail mehr, als ihre Erfolge hergeben: eine Uhrzeit, eine Richtung, einen Geruch. |
| III   | Salz und Silber   | Passiv. Nach einer Begegnung mit einem Wesen kennt sie eine seiner Schwächen.                                                                                                                                                 |
| IV    | Bannwort          | Einmal pro Szene zögert ein Wesen aus einem Riss, das sie ansieht und anspricht, eine Runde lang und handelt nicht.                                                                                                           |
| V     | Die andere Zeugin | Einmal pro Mission befragt sie das, was an einem Tatort zurückgeblieben ist: einen Toten, ein Echo, einen Eindruck. Sie erhält drei Antworten. Danach 1 Belastung.                                                            |