

O.D.I.N.

Occult Dynamics Intelligence Network

SCHLEIERRISS

DAS BRETTSPIEL · REGELBUCH



von David Ger

Inhalt

Worum es geht	4
Kapitel I: Material und Aufbau.....	3
Das Spielmaterial	4
Aufbau der ersten Partie	6
Kapitel II: Die Agenten.....	8
Die Agentenkarte	9
Würfeln	10
Kapitel III: Die Weltkarte.....	11
Ein Zug auf der Weltkarte	12
Die Totenkopffuren	13
Kapitel IV: Der Einsatz im Hort	14
Der Hortplan	15
Gegner aufstellen.....	15
Die Runde im Hort	16
Der Zug des Horts	17
Das Ende des Einsatzes	18
Kapitel V: Kampf, Grauen, Ausrüstung	19
Kampf.....	20
Grauen und Nerven	21
Gegenstandskarten.....	21
Kapitel VI: Beförderung, Sieg, Niederlage	25
Beförderung	26
Die Schwelle.....	26
Sieg und Niederlage.....	26
Kapitel VII: Eine Beispielrynde.....	27
Basel, ein Lagerhaus am Rheinhafen	28
Anhang: Kurzübersicht	30
Kurzübersicht zum Kopieren	31



Kapitel I.

MATERIAL UND AUFBAU

„Vier Risse in drei Wochen. Ich habe zwei Zellen, einen Zug nach Basel und einen Hubschrauber, der nur bis Bern kommt. Teilt euch auf.“

Einsatzleitung, Hort-1, London

Worum es geht

Montagabend, 23:40 Uhr, Hort-1 in London. Auf der Lagekarte stecken zwei rote Nadeln, eine in Basel, eine am Alpenpass. Neben der Karte hängt die Bedrohungsleiste mit zwölf Totenköpfen. Drei sind schon rot. Raven zieht den Mantel an, Brandt lädt nach, und Echo sagt, sie höre seit gestern ein Zählen, das rückwärts läuft.

Schleierriß ist ein kooperatives Brettspiel für ein bis sechs Spieler aus der Welt von O.D.I.N. Ihr spielt eine Zelle aus Agenten. Ihr reist über die Lagekarte, trifft auf Kultisten, Söldner und Dinge, die nicht atmen sollten, und rüstet euch in den Stützpunkten aus. Wo sich ein Riss geöffnet hat, steigt ihr in einen Hort hinab und schließt ihn, Raum für Raum auf Quadratfeldern.

Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Es gibt keine Spielleitung. Alles, was verborgen sein müsste, entscheidet ein W6, den einer von euch würfelt: ob eine Tür verschlossen ist, ob im nächsten Raum eine Falle liegt.

Ihr gewinnt, wenn ihr drei Risse schließt und danach die Schwelle selbst. Dort wartet ein Dämon. Ihr verliert, wenn die Bedrohungsleiste alle zwölf Totenköpfe zeigt. Dann reißt der Schleier.

Am Tisch und am Bildschirm

Dieselben Regeln gelten am Tisch und im Prototyp am Bildschirm. Der Bildschirm nimmt euch nur das Würfeln und das Zählen ab. Alles, was diese Anleitung beschreibt, läuft im Prototyp genauso. Wo am Tisch ein Spieler einen W6 wirft, wirft ihn dort der Rechner.

DAS SPIEL IN SIEBEN SÄTZEN

Reihum würfelt jeder Agent einen W6 und zieht so viele Orte auf der Route weiter.

In Städten und in der Wildnis zieht er eine Begegnung, in den Stützpunkten ruht er aus oder fordert Ausrüstung an.

Steht er auf einem Riss, kann er einen Einsatz beginnen, und andere Agenten dürfen mitkommen.

Im Einsatz spielt die Zelle auf Quadratfeldern, bis der Riss geschlossen ist oder keiner mehr steht.

Die Totenkopfuhren laufen nach Agentenzügen, und wer zu lange wartet, lässt die Risse wachsen.

Ein geschlossener Riss senkt die Bedrohung um 2 und befördert alle Beteiligten.

Nach drei Rissen öffnet sich die Schwelle.

Das Spielmaterial

Teil	Anzahl	Wozu
Lagekarte (A3)	1	16 Orte auf einer festen Route, in der Mitte die Schwelle, rechts Bedrohungsleiste, Zähler für die Agentenzüge, vier Riss-Uhren und die Ablage für geschlossene Risse
Hortpläne (A3)	6	nummeriert 1 bis 6, je sechs Räume, ein Feld sind 2 Meter; auf A2 vergrößert passend für Miniaturen
Agentenkarten	6	Raven, Brandt, Echo, Folio, Nadel, Phiole, mit Kästchen für LP und Nerven
Gegenstandskarten	51	Waffen, Rüstungen, Gürtel, Schmuck, Verbrauchsgüter, Fehlgriffe, Artefakte
Startkarten	13	die Ausrüstung, mit der jeder Agent beginnt
Begegnungskarten Stadt	12	für die Städte
Begegnungskarten Wildnis	13	für die Wildnis
Rissmeldungen	14	der Ortsstapel: wo ein neuer Riss aufgeht
Gegnerkarten	20	Werte aus Bedrohungsatlas und Registratur
Gegnertabellen	4	eine je Ursprung: welche Gegner im Hort stehen

Teil	Anzahl	Wozu
Hortkarten	10	was der Hort am Ende jeder Runde tut
Übersichtskarten	2	Zug des Horts: so handeln die Gegner
Spielsteine	104	sechs Agenten und 98 Gegner, nummeriert, 25 mm
Pappaufsteller	104	dieselben Figuren zum Falten, für Hortpläne auf A3 und auf A2

Teil	Anzahl	Wozu
Marker	mehre-re	Risse, Schaden, Hinweise, Türen, Räume, Zustände
Würfel	mehre-re	weiße und bunte W6

Alles außer den Würfeln liegt zum Ausdrucken im zweiten Band, **Schleierriß: Spielmaterial**. Dort steht auch, wie gebastelt wird. Statt der runden Spielsteine gehen auch die Pappaufsteller oder eigene Miniaturen.

O . D . I . N . SCHLEIERRISS · LAGEKARTE

Bedrohung
Bei 12 reit der Schleier, das Spiel ist verloren.

Agentenzge
Nach jedem Agentenzug den Marker ein Feld weiter.

Auf 3, 6 und 9: jede Riss-Uhr ein Segment weiter.
Auf 9: ein neuer Riss (Ortsstapel), danach zurck auf 1.
Im Einsatz zhlt jede Einsatzrunde als ein Agentenzug.

Riss-Uhren
Uhr voll: Bedrohung +2, Riss-Stufe +1. Uhr von vorn.

Geschlossene Risse

Jeder geschlossene Riss: Bedrohung +2, jeder Agent im Einsatz wird befrdert.
Nach drei Rissen ffnet sich die Schwelle.

Die Lagekarte

Die Route ist ein Ring aus 16 Orten. Zwei davon sind Sttzpunkte von O.D.I.N.: London mit Hort-1 und Stockholm mit der Registratur. Die brigen Orte sind Stdte oder Wildnis.

Ort	Art
London, Hort-1	Sttzpunkt
Antwerpen	Stadt
Basel	Stadt
Zrich	Stadt
Bern	Stadt

Ort	Art
Alpenpass	Wildnis
Neapel	Stadt
Karpaten	Wildnis
Ostsee	Wildnis
Stockholm, Registratur	Sttzpunkt
Uppsala	Stadt
Kiruna	Wildnis
Troms	Stadt
Bergen	Stadt

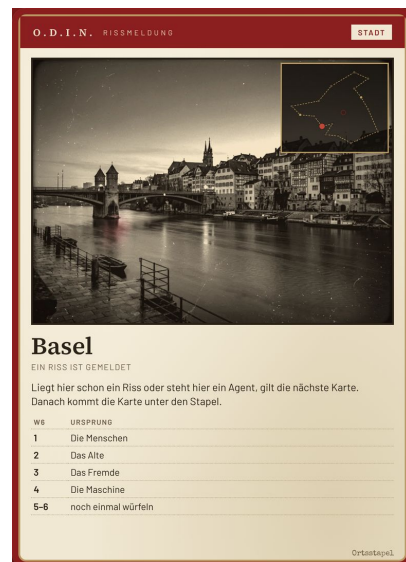
Ort	Art
Nordsee	Wildnis
Wales	Wildnis

Die Schwelle in der Mitte gehört nicht zur Route. Sie öffnet sich erst, wenn drei Risse geschlossen sind.

Rechts auf der Lagekarte führt ihr Buch: die **Bedrohungsleiste** mit zwölf Totenköpfen, den **Zähler für die Agentenzüge** von 1 bis 9, die vier **Riss-Uhren** A bis D mit je sechs Segmenten und einer Leiste für die Stufe des Risses, und die Ablage für die **geschlossenen Risse**.

Aufbau der ersten Partie

1. Legt die Lagekarte in die Mitte. Alle zwölf Totenköpfe der Bedrohungsleiste sind leer, der Zähler für die Agentenzüge auch.
2. Jeder Spieler wählt einen Agenten und nimmt dessen Agentenkarte und Startkarten. Waffe und Rüstung kommen auf ihre Plätze, alles andere ins Gepäck. LP und Nerven sind voll.
3. Die Agenten stellen sich abwechselnd auf London und Stockholm: der erste auf London, der zweite auf Stockholm, der dritte wieder auf London und so weiter.
4. Mischt jeden Stapel für sich: Begegnungen Stadt, Begegnungen Wildnis, Gegenstände, Rissmeldungen und Hortkarten. Die Startkarten gehören nicht in den Gegenstandsstapel.
5. Legt Gegnerkarten, Gegnertabellen, Hortpläne, Spielsteine und Marker bereit.
6. Öffnet zwei Risse. Für jeden zieht ihr die oberste Rissmeldung: Sie nennt den Ort. Den Ursprung bestimmt ein W6 (siehe unten). Auf den Ort kommt ein Rissmarker, und der Riss bekommt eine freie Riss-Uhr. Ihre Startsegmente bestimmt ein W6 geteilt durch 2, aufgerundet: 1 bis 3 Segmente.
7. Einigt euch, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Ein Riss liegt nie auf einem Stützpunkt. Die Rissmeldungen nennen nur die 14 anderen Orte. Liegt auf dem gezogenen Ort schon ein Riss oder steht dort ein Agent, gilt die nächste Karte. Gezogene Karten kommen unter den Stapel.

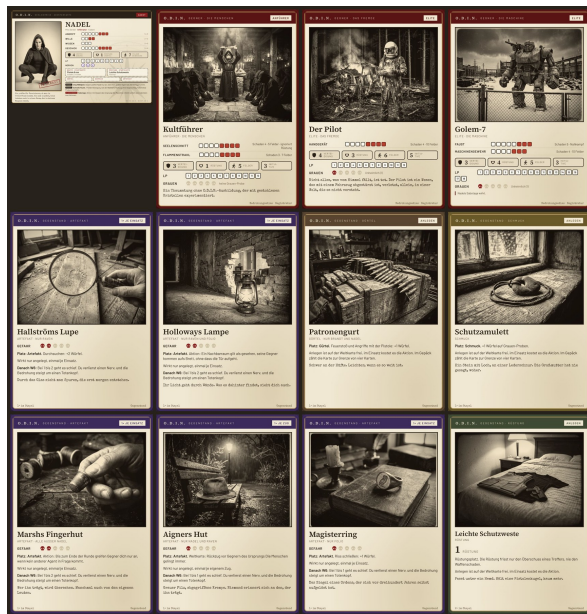
Die vier Ursprünge

Jeder Riss hat einen Ursprung. Er bestimmt, wer im Hort wartet. Den Ursprung eines neuen Risses würfelt ihr mit einem W6:

W6	Ursprung
1	Die Menschen
2	Das Alte
3	Das Fremde
4	Die Maschine
5 oder 6	noch einmal würfeln

Zu jedem Ursprung gehört eine Gegnertabelle:

Ursprung	Handlanger	Profi	Elite (Rissraum)
Die Menschen	Kultist, Fanatiker	Söldner	Kultführer, Elite-Söldner
Das Alte	Nachzehrer, Klau- bautermann	Werwolf der Sage	Draugr, Wald- gänger
Das Frem- de	Keimling, Die Kolonie	Mann ohne Stunden	Der Pilot, Der Zuschauer
Die Ma- schine	Wachsystem, Kultist	Die Pflege- rin, Söldner	Golem-7, Eli- te-Söldner



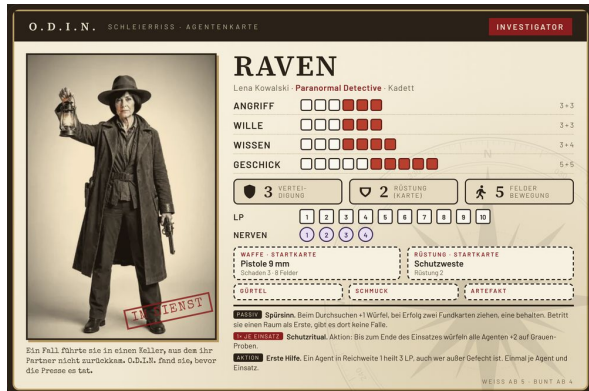
Dazu kommen der Schleifenmensch, der auf der Weltkarte als Begegnung auftaucht, und der Dämon an der Schwelle.



Kapitel II. DIE AGENTEN

Die Agentenkarte

Eine Agentenkarte kennt keine Attribute und keine Fertigkeiten, nur Spielwerte. Oben stehen vier Würfelpools, als Kästchen abgebildet: weiße links, bunte rechts.



- **Angriff** würfelt ihr bei jedem Angriff mit einer Waffe.
- **Wille** würfelt ihr bei Grauen-Proben und im Psi-Kampf.
- **Wissen** würfelt ihr, um Risse zu schließen, und für Zauber.

- **Geschick** würfelt ihr beim Durchsuchen, an Fallen, an verschlossenen Türen und beim Rückzug.

Darunter stehen feste Zahlen. Die **Verteidigung** ist die Schwierigkeit für jeden, der den Agenten angreift. Die **Rüstung** kommt von der angelegten Rüstungskarte, nicht von der Agentenkarte. Die **Bewegung** zählt die Felder, die der Agent im Einsatz gehen darf, meist 5, also 10 Meter.

LP und **Nerven** streicht ihr in den Kästchen ab. Fallen die LP auf 0, ist der Agent außer Gefecht. Fallen die Nerven auf 0, setzt er aus.

Unten stehen die Plätze für Waffe, Rüstung, Gürtel, Schmuck und Artefakt (Kapitel V) und drei bis vier Fähigkeiten. Jede Fähigkeit trägt ein Zeichen:

Zeichen	Bedeutung
passiv	wirkt immer, kostet nichts
Aktion	kostet im Einsatz die Aktion des Agenten
1x je Einsatz	geht in jedem Einsatz einmal und kostet die Aktion
Weltkarte	gilt nur auf der Weltkarte

Die sechs Agenten

Agent	Klasse · Subklasse	Angriff	Wille	Wissen	Geschick	Vert.	LP	Nerven	Bew.
Raven	Investigator · Paranormal Detective	3+3	3+3	3+4	5+5	3	10	4	5
Brandt	Soldier · Stormbreaker	4+4	3+1	2+0	2+3	3	12	4	5
Echo	Psion · Telepath	1+0	4+4	5+0	4+4	3	10	4	5
Folio	Thaumaturg · Thaumaturgist	1+0	3+4	5+5	4+3	3	10	3	5
Nadel	Agent · Infiltrator	5+3	2+2	3+0	5+4	4	9	3	7
Phiole	Scientist · Biochemist	3+2	3+3	5+2	4+4	3	11	4	5

Die erste Zahl zählt die weißen Würfel, die zweite die bunten. Brandt würfelt also für einen Angriff vier weiße und vier bunte.

Raven, Lena Kowalski, war Kommissarin beim BKA. Sie findet, was andere übersehen, und kommt durch fast jedes Schloss. *Spürsinn* (passiv): beim Durchsuchen +1 Würfel, bei Erfolg zwei Fundkarten ziehen und eine behalten. Betritt sie einen Raum als Erste, gibt es dort keine Falle. *Schutzritual* (1x je Einsatz): Bis zum Ende des Einsatzes würfeln alle Agenten +2 auf Grauen-Proben. *Erste Hilfe* (Aktion): Ein Agent in Reichweite 1 heilt 3 LP, auch wer außer Gefecht ist, einmal je Agent und Einsatz. Startkarten: Pistole 9 mm, Schutzweste.

Brandt, Jonas Brandt, war Pionier bei der Bundeswehr. Er geht als Erster durch die Tür. *Feuerstoß* (Aktion): zwei Angriffe mit einer Fernwaffe auf beliebige Ziele in Reichweite, jeder mit –2 Würfeln. *Panzerfaust* (1x je Einsatz): Angriff mit Schaden 6, Durchschlag 3, trifft das Ziel und alle Gegner auf den Nachbarfeldern. *Rüstungsbruch* (passiv): Bei allen Angriffen von Brandt zählt die Rüstung des Ziels 2 Punkte weniger. Startkarten: Sturmgewehr, Schwerer Kampfanzug, Messer Nr. 117.

Echo, Jana Roth, hört Gedanken, seit sie vierzehn ist. *Psi-Kampf* (Aktion): Wille gegen die Verteidigung eines Gegners bis 10 Felder, Schaden 3, die Rüstung zählt nicht. *Aura-Erkennung* (passiv): Solange Echo im Einsatz steht, würfelt die ganze Zelle +1 auf Grauen-Proben.

Geistige Barriere (1× je Einsatz): Ein Agent in Sicht hat sofort wieder volle Nerven. *Gedankenlesen* (Weltkarte): Bei einer Begegnung mit Menschen Wille gegen Schwer (3). Gelingt es, entfällt der Kampf, und Echo erhält einen Hinweis. Startkarte: Leichte Schutzweste.

Folio, Konstantin Hale, war Bibliothekar in Oxford und liest, was sonst keiner lesen kann. *Flammenstrahl* (Aktion): Wissen gegen die Verteidigung eines Gegners bis 7 Felder, Schaden 3. *Magische Barriere* (1× je Einsatz): Alle Agenten im selben Bereich haben +1 Rüstung bis zur nächsten Agentenphase. *Die Schrift lesen* (passiv): beim Schließen eines Risses +2 Würfel. Startkarten: Ritualmesser, Magische Robe.

Nadel, Mira Seidel, ist Infiltratorin im Operativen Zweig. Wer sie sucht, findet die anderen zuerst. *Unauffälligkeit* (passiv): Gegner greifen Nadel nur an, wenn kein anderer Agent als Ziel in Frage kommt. *Schnelle Flucht* (passiv): 7 Felder Bewegung. Auf der Weltkarte zieht sie sich ohne Gegenschlag zurück und entschärft Fallen ohne Probe. *Sabotage* (1× je Einsatz): Ein Gegner des Ursprungs Die Maschine in Sicht verliert seine nächsten zwei Aktionen. Startkarten: Pistole 9 mm, Leichte Schutzweste.

Phiole, Dr. Tomasz Wierzba, ist Biochemiker am Institut. Er hält die Zelle am Leben. *Notversorgung* (Aktion): Ein Agent in Reichweite 1 heilt 5 LP, auch wer außer Gefecht ist, einmal je Agent und Einsatz. *Toxinmischer* (1× je Einsatz): Die Waffe eines Agenten in Reichweite 1 wird präpariert. Sein nächster Treffer richtet +1 Schaden an, und das Ziel verliert seine nächste Aktion. *Notfallmedikamente* (1× je Einsatz): Ein Agent in Reichweite 1 erhält 2 Nerven zurück. Startkarte: Pistole 9 mm.

Würfel

Jede Probe würfelt einen Pool aus der Agentenkarte.

Weißer Würfel gelingen ab 5, **bunte** ab 4. Zählt die Erfolge zusammen. Erreichen sie die Schwierigkeit, ist die Probe gelungen.

Schwierigkeit	Erfolge
Einfach	1
Machbar	2
Schwer	3
Sehr schwer	4
Unmöglich	5

Bonuswürfel sind weiß, aus allen Quellen zusammen höchstens drei. **Maluswürfel** nehmen zuerst weiße Würfel weg, dann bunte. Steht „-2 Würfel“, legt ihr zwei Würfel aus dem Pool zur Seite, bevor ihr würfelt.

Im Kampf ist die Verteidigung des Ziels die Schwierigkeit. Jeder Erfolg darüber ist **Überschuss**.

BEISPIEL: EINE PROBE

Raven will ein Schloss öffnen: Geschick gegen Schwer (3). Sie würfelt fünf weiße und fünf bunte.

Weiß: 6, 3, 2, 5, 1. Das sind zwei Erfolge (6 und 5).

Bunt: 4, 1, 2, 3, 6. Das sind zwei Erfolge (4 und 6).

Vier Erfolge gegen Schwer (3): gelungen, die Tür geht leise auf.



Kapitel III. DIE WELTKARTE

Ein Zug auf der Weltkarte

Reihum ist jeder Agent einmal dran. Ein Zug läuft so:

1. **Würfeln.** Der Agent würfelt einen W6.
2. **Ziehen.** Er zieht genau so viele Orte auf der Route weiter. Die Richtung wählt er selbst.
3. **Handeln.** Was dann geschieht, hängt vom Ort ab, auf dem er steht.

Wer schon auf einem Stützpunkt oder auf einem Riss steht, darf statt zu würfeln gleich dort handeln.

Ort	Was geschieht
Stadt	die oberste Karte vom Begegnungsstapel Stadt
Wildnis	die oberste Karte vom Begegnungsstapel Wildnis
Stützpunkt	ausruhen oder Ausrüstung anfordern
Riss	einen Einsatz beginnen oder weiterziehen

Danach endet der Zug. Rückt den Marker auf dem Zähler für die Agentenzüge ein Feld weiter. Jeder Zug zählt für die Totenkopfführen.

Begegnungen

Es gibt zwei Begegnungsstapel: Stadt mit 12 Karten und Wildnis mit 13. Wer in einer Stadt oder in der Wildnis landet, zieht die oberste Karte vom passenden Stapel. Ist der Stapel leer, mischt ihr ihn neu.

O.D.I.N. · BEGEGNUNG · WILDNIS

GRAUEN



Lichtung

BEGEGNUNG · WILDNIS

Vierzig Menschen stehen im Kreis und sehen dich an. Keiner von ihnen atmet.

GRAUEN 

Grauen-Probe: Würfle Wille gegen Grauenhaft (3). Misslingt sie, verlierst du einen Nerv.

Danach ist dein Zug zu Ende.

Begegnung · Wildnis

Begegnung	Was sie tut
Gegner	ein Kampf, siehe unten
Grauen	Grauen-Probe gegen die Stufe auf der Karte
Falle	Geschick gegen Schwer (3), sonst 3 Schaden, die Rüstung zählt nicht
Hinweis	+1 Hinweis
Akte	+2 Hinweise
Fund	eine Gegenstandskarte ziehen
Ruhe	+2 LP, +1 Nerven
Meldung	Bedrohung +1

Hinweise sammelt jeder Agent für sich. Jeder Hinweis gibt einen Bonuswürfel, wenn der Agent einen Riss schließt, und ist danach verbraucht.

Kampf auf der Weltkarte

Ein Kampf auf der Weltkarte braucht kein Raster. Hat der Gegner eine Grauen-Stufe, würfelt der Agent zuerst die Grauen-Probe. Dann läuft der Kampf Runde um Runde: Der Agent greift an, danach schlägt der Gegner zurück. Das geht weiter, bis einer fällt oder der Agent sich zurückzieht. Wie ein Angriff funktioniert, steht in Kapitel V.

Rückzug: Geschick gegen die Verteidigung des Gegners. Gelingt es, kommt der Agent ohne Schaden davon. Misslingt es, schlägt der Gegner noch einmal zu, und der Agent ist trotzdem weg. Nadel entkommt immer.

Zu Boden: Wer auf der Weltkarte auf 0 LP fällt, landet mit halben LP (aufgerundet) im nächsten Stützpunkt. Er verliert eine Karte aus dem Gepäck, die ein Mitspieler blind zieht. Die Bedrohung steigt um 1.

Stützpunkte

London mit Hort-1 und Stockholm mit der Registratur sind Stützpunkte. Hier wählt der Agent eins von beiden:

- **Ausruhen:** LP und Nerven sind wieder voll.
- **Ausrüstung anfordern:** drei Gegenstandskarten ziehen und eine behalten. Die anderen kommen unter den Stapel. Fehlgriffe unter den drei Karten muss er zusätzlich nehmen.

Ist die Schwelle offen, kann ein Agent im Stützpunkt außerdem den Einsatzbefehl für die Schwelle geben (Kapitel VI).

Risse

Wer auf einem Riss steht, kann den Einsatz beginnen. Andere Agenten dürfen mitkommen, egal, wo sie gerade stehen. Nach dem Einsatz stehen alle auf dem Ort des Risses. Wer nicht hinein will, zieht weiter und meldet den Riss.

Die Totenkopfuhren

BEDROHUNG

Die Bedrohungsleiste hat zwölf Totenköpfe. Sind alle voll, reißt der Schleier, und das Spiel ist verloren.

+1 Meldung, zu Boden auf der Weltkarte, Artefakt geht schief	+2 Riss weitet sich, Einsatz geht scheitert
-2 Riss geschlossen	

Jeder offene Riss hat eine **Riss-Uhr** mit sechs Segmenten. Die Uhren zählen nicht Runden, sondern Agentenzüge. Dafür gibt es auf der Lagekarte den **Zähler für die Agentenzüge** mit den Feldern 1 bis 9. Nach jedem Agentenzug rückt sein Marker ein Feld weiter.

- **Auf 3, 6 und 9** füllt sich bei allen offenen Rissen ein Segment.
- **Ist eine Uhr voll**, weitet sich ihr Riss: Bedrohung +2, die Stufe des Risses steigt um 1, und die Uhr beginnt von vorn.
- **Auf 9** öffnet sich außerdem ein neuer Riss. Danach geht der Marker zurück auf 1. Höchstens vier Risse sind gleichzeitig offen.

Weil die Uhren Agentenzüge zählen, drückt die Zeit bei sechs Spielern genauso wie bei zweien.

Auch im Einsatz läuft die Zeit. Jede Einsatzrunde zählt als ein Agentenzug, egal wie viele Agenten im Hort sind. Am Ende der Runde, nach der Hortkarte, rückt der Zähler ein Feld weiter. Alle Uhren laufen mit, auch die des Risses, an dem gerade gekämpft wird, und auf 9 geht ein neuer Riss auf. Ist dabei die Bedrohung voll, ist das Spiel sofort verloren.

Ein zügiger Einsatz von 10 bis 15 Runden kostet so etwa drei bis vier Totenköpfe, ein Erfolg nimmt zwei wieder weg. Wer 25 Runden und länger im Hort bleibt, riskiert die Niederlage.

Die **Stufe** eines Risses steht neben seiner Riss-Uhr. Jede Stufe stellt im Hort einen Gegner mehr in jeden Raum.

Wo ein Riss aufgeht

Ein neuer Riss geht auf wie beim Aufbau: Die oberste Rissmeldung nennt den Ort, ein W6 den Ursprung (1 Die Menschen, 2 Das Alte, 3 Das Fremde, 4 Die Maschine, bei 5 oder 6 noch einmal). Liegt dort schon ein Riss oder steht dort ein Agent, gilt die nächste Karte. Gezogene Karten kommen unter den Stapel. Der neue Riss bekommt eine freie Riss-Uhr, die bei 0 Segmenten beginnt.



Kapitel IV.
DER EINSATZ IM HORT

„Sechs Räume, ein Ausgang. Der Riss ist immer im letzten. Wer das vergisst, sucht ihn im ersten und findet dort etwas anderes.“

Ausbilder, Hort-1

Der Hortplan

Zu Beginn des Einsatzes würfelt ein Spieler einen W6.

Die Zahl wählt einen der sechs Hortpläne:

W6	Hortplan
1	Die Pumpstation
2	Das Schwesternheim

W6	Hortplan
3	Der Lagerkeller
4	Die alte Schule
5	Das Umspannwerk
6	Die Kühlhalle

Jeder Plan hat sechs Räume (A bis F), Gänge und Türen. Eingezeichnet sind der **Eingang**, der **Startraum**, der **Rissraum** mit dem Riss und in jedem Raum die **Gegnerfelder**, nummeriert von 1 bis 6. Ein Feld sind 2 Meter.

O . D . I . N . SCHLEIERRISS · HORTPLAN
W6 = 3 · Der Lagerkeller

Ein Feld = 2 Meter. Die Agenten beginnen im Startraum am Eingang. Gegner kommen erst aufs Brett, wenn ihr Raum aufgeht: auf die rot umrandeten Gegnerfelder, in der Reihenfolge 1 bis 6 (Gegnertabelle des Ursprungs). Tür beim ersten Öffnen: W6, bei 1 bis 2 verschlossen (Aktion, Geschick gegen Schwer 3). Raum als Erster betreten: W6, bei 1 bis 2 eine Falle (Geschick gegen Schwer 3, sonst 3 Schaden ohne Rüstung).

Der Plan liegt offen auf dem Tisch. Verdeckt ist nur, was in den Räumen steht. Ein Raum gilt erst als **gesehen**, wenn eine Tür zu ihm aufgeht oder ein Agent hineinschaut. Die Agenten stellen sich im Startraum am Eingang auf. Im Startraum stehen keine Gegner.

Wie viele: ein Gegner weniger, als Agenten im Einsatz sind, mindestens einer. Dazu kommt einer mehr je Stufe des Risses.

Gegner aufstellen

Erst wenn ein Raum zum ersten Mal gesehen wird, kommen seine Gegner aufs Brett.

Welche: Für jeden Gegner würfelt ein Spieler einen W6 auf der Gegnertabelle des Ursprungs.

W6	Gegner
1 bis 2	erster Handlanger
3 bis 4	zweiter Handlanger
5	erster Profi
6	zweiter Profi (wo es nur einen gibt, der erste)



Im Rissraum stehen stattdessen ein Elite-Gegner und ein Handlanger. Für beide würfelt ihr einen W6: 1 bis 3 der erste, 4 bis 6 der zweite der Tabelle. Ab drei Agenten kommt ein zweiter Elite-Gegner dazu, ab fünf Agenten zusätzlich der erste Profi. So kommen auf jeden Agenten etwa gleich viele Gegner, egal, wie groß die Zelle ist.

Wohin: Die Gegner kommen auf die Gegnerfelder des Raums, in der Reihenfolge der Würfe auf die Felder 1, 2, 3 und so weiter. Sind alle Gegnerfelder besetzt, wählt ihr ein freies Feld im Raum, möglichst weit weg von den Agenten. In einem Gang stehen keine Gegner.

Sobald Gegner mit Grauen-Stufe sichtbar werden, würfeln die Agenten die Grauen-Probe (Kapitel V).

Die Runde im Hort

Eine Einsatzrunde hat zwei Teile: Erst handeln die Agenten, dann der Hort. Am Ende der Runde rückt der Zähler der Agentenzüge ein Feld weiter.

Die Agenten

Jeder Agent hat seine **Bewegung** und eine **Aktion**, in beliebiger Reihenfolge. Er darf erst ein Stück gehen,

dann handeln, dann weitergehen. Diagonal zählt ein Feld. Ecken schneiden geht nicht.

Aktion	Was sie tut
Angriff	mit der angelegten Waffe, Kapitel V
Fähigkeit	eine Fähigkeit von der Agentenkarte, die „Aktion“ oder „1× je Einsatz“ trägt
Aufhelfen	ein Agent in Reichweite 1, der außer Gefecht ist, steht mit 2 LP wieder auf
Durchsuchen	Geschick gegen Machbar (2), nur ohne Gegner im Raum, einmal je Raum
Gegenstand	eine Karte benutzen oder anlegen
Riss schließen	Wissen würfeln, direkt neben dem Riss
Hort verlassen	am Ausgang

Durchsuchen: Gelingt die Probe, würfelt der Agent einen W6. Bei 1 oder 2 findet er einen Hinweis, bei 3 bis 6 eine Gegenstandskarte. Raven zieht zwei Karten und behält eine.

Türen

Eine Tür öffnen kostet nichts. Sie muss nur direkt neben dem Agenten liegen.

Verschlossene Türen. Beim ersten Öffnen einer Tür würfelt ein Spieler einen W6. Bei 1 oder 2 ist sie verschlossen. Dann kostet sie die Aktion und eine Probe Geschick gegen Schwer (3).

- **Gelingt sie**, geht die Tür leise auf.
- **Misslingt sie**, wird die Tür aufgebrochen. Die Gegner dahinter sind gewarnt und handeln sofort, bevor der nächste Agent dran ist.

Wer keine Aktion mehr hat, kommt an einer verschlossenen Tür in diesem Zug nicht durch.

Fallen

Wer einen Raum als Erster betritt, würfelt einen W6. Bei 1 oder 2 liegt dort eine Falle: Geschick gegen Schwer (3), sonst 3 Schaden, die Rüstung zählt nicht. Betritt Raven einen Raum als Erste, gibt es dort keine Falle.

Für Türen und Fallen braucht es keine Spielleitung und keine verdeckten Marker. Ein W6 entscheidet, am Tisch wie im Prototyp.

WER KOMMT DURCH?

Geschick gegen Schwer (3) gelingt so oft:

Raven 86 %	Nadel 79 %
Echo 72 %	Phiole 72 %
Folio 59 %	Brandt 38 %

Brandt ist der Kämpfer. Raven und Nadel kommen durch Schlösser und an Fallen vorbei.

Riss schließen

Ein Agent direkt neben dem Riss würfelt **Wissen**. Jeder Erfolg senkt die **Stärke** des Risses um 1. Ist sie bei 0, ist der Riss geschlossen, und der Einsatz endet sofort mit einem Erfolg.

Riss	Stärke zu Beginn
Riss auf der Lagekarte	3 plus 1 je Agent im Einsatz
Die Schwelle	5 plus 1 je Agent im Einsatz

Hinweise des Agenten geben je einen Bonuswürfel und sind danach verbraucht. Folio bekommt +2 Würfel, der Kristallsplitter und der Resonanzkristall geben je +2. Auch hier gilt: höchstens drei Bonuswürfel.

Nach jedem Versuch, der den Riss nicht schließt, tritt ein Handlanger heraus. Welcher, entscheidet ein W6: 1 bis 3 der erste, 4 bis 6 der zweite Handlanger der Gegnertabelle. Er kommt auf ein freies Feld höchstens 2 Felder vom Riss.

Der Zug des Horts

Wenn alle Agenten gehandelt haben, ist der Hort dran. Ohne Spielleitung handeln die Gegner nach festen Regeln. Sie stehen auch auf den Übersichtskarten.

O. D. I. N. ÜBERSICHT

ZUG DES HORTS



So handeln die Gegner

NACH DEN AGENTEN, JEDE EINSATZRUNDE

1. Nur sichtbare Gegner, die höchste Initiative zuerst.
2. Agent nebenan und Nahkampfangriff: Angriff auf den Agenten mit den wenigsten LP.
3. Sonst Schuss auf den nächsten Agenten in Reichweite und Sicht.
4. Sonst so weit laufen, wie die Bewegung reicht, auf den nächsten Agenten zu, dann angreifen, wenn möglich.
5. Nadel nur, wenn kein anderer Agent in Frage kommt. Außer Gefecht ist kein Ziel.
6. Gleichstand beim Ziel: W6 (zwei Agenten 1-3 / 4-6, drei 1-2 / 3-4 / 5-6, sonst je eine Zahl).
7. Danach eine Hortkarte ziehen und den Zähler der Agentenzüge eins weiter.

©bersicht

1. Es handeln nur sichtbare Gegner, nicht die in Räumen, die noch niemand gesehen hat. Die höchste **Initiative** auf der Gegnerkarte handelt zuerst. Bei Gleichstand entscheiden die Spieler.

2. Steht ein Agent direkt neben dem Gegner und hat der Gegner einen Nahkampfangriff, greift er an, und zwar den Agenten mit den wenigsten LP.

3. Sonst schießt er auf den nächsten Agenten in Reichweite und Sichtlinie.

4. Sonst läuft er auf den nächsten Agenten zu, so weit seine Bewegung reicht, und greift danach an, wenn er kann. Der nächste ist hier der mit dem kürzesten Weg in Feldern, nicht nach Luftlinie. Die Bewegung steht auf der Gegnerkarte: 6 Felder ab Initiative 5, 4 Felder bei Initiative 2 oder weniger, sonst 5. Ein Wachsystem bewegt sich nicht.

5. Nadel wird nur angegriffen oder verfolgt, wenn kein anderer Agent in Frage kommt. Dasselbe gilt bis zum Ende der Runde für den, der Marshs Fingerhut benutzt hat.

6. Der Dämon handelt zweimal, beim zweiten Mal ohne Bewegung.

Agenten, die außer Gefecht sind, greift kein Gegner an.

Gleichstand beim Ziel: Kommen mehrere Agenten gleich in Frage, etwa zwei Nachbarn mit gleich vielen LP oder zwei gleich weit entfernte Agenten, entscheidet ein W6. Bei zwei Agenten trifft es bei 1 bis 3 den ersten, bei 4 bis 6 den zweiten. Bei drei Agenten teilt ihr 1 und 2, 3 und 4, 5 und 6 auf. Bei vier oder fünf Agenten bekommt jeder eine Zahl, in der Reihenfolge, in der ihr am Tisch sitzt. Fällt eine Zahl ohne Agenten, würfelt ihr neu.

Die Hortkarte

Am Ende der Runde zieht ihr eine Hortkarte und führt sie aus.

Hortkarte	Anzahl	Was geschieht
Verstärkung	3	ein Handlanger tritt aus dem Riss: W6, 1 bis 3 der erste, 4 bis 6 der zweite der Gegnertabelle
Stille	2	nichts
Falle	1	der Agent, der dem Riss am nächsten steht, würfelt Geschick gegen Schwer (3), sonst 3 Schaden, die Rüstung zählt nicht
Das Licht flackert	1	in der nächsten Agentenphase alle Angriffe mit -1
Flüstern	1	jeder Agent würfelt Wille gegen Unheimlich (1)
Der Riss pulsiert	1	die Stärke des Risses steigt um 1
Eine Tür fällt zu	1	die offene Tür, die dem Riss am nächsten ist, schließt sich wieder

Danach rückt der Zähler der Agentenzüge ein Feld weiter, denn jede Einsatzrunde zählt als ein Agentenzug. Alle Riss-Uhren laufen mit, auch die dieses Risses, und auf 9 geht ein neuer Riss auf. Ist dabei die Bedrohung voll, ist das Spiel sofort verloren (Kapitel III, Die Totenkopfuhren).

Das Ende des Einsatzes

Erfolg. Der Riss ist geschlossen. Die Bedrohung sinkt um 2. Wer außer Gefecht war, steht mit 1 LP wieder auf. Jeder Agent im Einsatz wird befördert (Kapitel VI).

Scheitern. Steht kein Agent mehr, holt ein Bergungstrupp die Zelle heraus. Wer außer Gefecht war, hat 1 LP und eine Gegenstandskarte weniger. Der Riss bleibt offen, die Bedrohung steigt um 2.

Verlassen. Wer am Ausgang steht, kann den Hort mit seiner Aktion verlassen.



Kapitel V.
KAMPF, GRAUEN, AUSRÜSTUNG

Kampf

Ein Angreifer würfelt seinen Angriff gegen die **Verteidigung** des Ziels. Erreichen die Erfolge die Verteidigung, ist es ein Treffer.

Der Waffenschaden kommt immer durch. Die Rüstung frisst nur den Überschuss.

SCHADEN

Schaden = Waffenschaden + (Überschuss - Rüstung, wenn größer als 0)

BEISPIEL: RAVEN GEGEN EINEN SÖLDNER

Raven schießt mit der Pistole (Schaden 3) auf einen Söldner (Verteidigung 3, Rüstung 2).

Sie würfelt drei weiße und drei bunte und hat 6 Erfolge.

6 Erfolge gegen Verteidigung 3: Treffer, 3 Überschuss.

Die Rüstung frisst 2 davon, 1 bleibt.

Schaden: $3 + 1 = 4$. Der Söldner hat noch 5 von 9 LP.

Durchschlag und Brandts **Rüstungsbruch** senken die Rüstung des Ziels. **Psi-Kampf** ignoriert sie ganz.

Waffenlos richtet ein Agent Schaden 1 an.

Reichweite. Jede Waffe nennt ihre Reichweite in Feldern. „Nahkampf“ heißt: nur auf ein Nachbarfeld.

Gegner greifen genauso an, mit dem Angriff und der Waffe auf ihrer Gegnerkarte, gegen die Verteidigung des Agenten. Die Rüstung des Agenten kommt von seiner Rüstungskarte.

O.D.I.N. · GEGNER · DIE MENSCHEN

PROFI



Söldner

PROFI · DIE MENSCHEN

STURMGWEHR

Schaden 4 · 10 Felder

3 VERTEIDIGUNG

2 RÜSTUNG

5 FELDER

3 INITIATIVE

LP

1

2

3

4

5

6

7

8

9

GRAUEN

keine Grauen-Probe

Paramilitärische Kräfte, die für Geld alles bewachen, auch Dinge, die sie nicht verstehen.

Bedrohungsatlas · Registratur

Auf der Gegnerkarte stehen der Angriffspool, die Waffe mit Schaden und Reichweite, Verteidigung, Rüstung, Bewegung, Initiative, LP und die Grauen-Stufe. Oben rechts steht die Stufe des Gegners: Handlanger, Profi, Elite oder Anführer.

Schaden an Gegnern legt ihr am Tisch als Marker (1, 3, 5) neben den Spielstein. Erreicht der Schaden die LP der Gegnerkarte, ist der Gegner besiegt und kommt vom Brett.

Alle Verteidigungswerte im Brettspiel, für Agenten wie für Gegner, liegen um 1 über dem Wert aus dem Rollenspiel. Wer O.D.I.N. kennt: Die Werte auf den Karten sind schon umgerechnet.

SO WIRKT DAS

Trefferchance und Angriffe, bis der Gegner fällt:

Raven, Pistole, gegen Kultist	80 %, 1,6 Angriffe
Raven, Pistole, gegen Söldner	49 %, 6 Angriffe
Raven, Pistole, gegen Golem-7	49 %, 12 Angriffe
Brandt, Sturmgewehr, gegen Elite-Söldner	44 %, 6,5 Angriffe

Umgekehrt trifft ein Kultist Raven nur zu 19 %, ein Elite-Söldner zu 72 %. Er legt sie nach etwa drei bis vier Treffern um.

Außer Gefecht

Bei 0 LP ist ein Agent außer Gefecht. Er handelt nicht mehr, bis ihm geholfen wird. Ein anderer Agent in Reichweite 1 hilft ihm mit seiner Aktion auf, dann hat er 2 LP. Erste Hilfe und Notversorgung heilen auch Agenten, die außer Gefecht sind.

Im Einsatz stirbt niemand.

Grauen und Nerven

Sieht die Zelle einen neuen Gegner mit Grauen-Stufe, würfelt jeder Agent **Wille** gegen die Stufe. Misslingt es, kostet es einen Nervenpunkt. Dasselbe Grauen gibt es nur einmal je Einsatz.

Stufe	Name
1	Unheimlich
2	Verstörend
3	Grauenhaft
4	Wahnsinnig machend
5	Kosmisch

Bei 0 Nerven setzt der Agent eine Runde aus, im Einsatz die nächste Runde, auf der Weltkarte den nächsten Zug. Danach sind seine Nerven wieder voll.

Karte	Art	Werte	Anzahl
Pistole 9 mm	Waffe	Schaden 3, 8 Felder	3
Schrotflinte	Waffe	Schaden 4, 4 Felder	2
Sturmgewehr	Waffe	Schaden 4, 12 Felder	1
Karabiner	Waffe	Schaden 4, 15 Felder	1
Kampfmesser	Waffe	Schaden 2, Nahkampf	2
Silberdolch	Waffe	Schaden 2, Nahkampf, gegen Das Alte +2	1

Echos **Aura-Erkennung** gibt der ganzen Zelle +1 auf Grauen-Proben, Ravens **Schutzritual** +2. Der Nachzehrer kostet mit seinem Biss zusätzlich einen Nerv, wenn er Schaden macht.

Gegenstandskarten

Jeder Agent hat fünf Plätze für angelegte Karten: **Waffe, Rüstung, Gürtel, Schmuck** (ein Ring, ein Amulett oder ein Armreif) und **Artefakt**. Auf jedem Platz liegt höchstens eine Karte.

Alles andere liegt im **Gepäck**. Dort ist Platz für höchstens **vier Karten, die man anlegen kann**: Waffen, Rüstungen, Gürtel, Schmuck und Artefakte. Verbrauchsgüter und Fehlgriffe zählen nicht mit. Kommt eine fünfte anlegbare Karte dazu, muss sofort eine davon weg: Der Agent wirft sie weg, dann kommt sie unter den Gegenstandsstapel, oder er gibt sie einem Agenten daneben.

Geben: Ein Agent darf Karten an einen anderen Agenten geben, der neben ihm steht. Auf der Weltkarte heißt das: auf demselben Ort. Im Hort heißt das: auf einem Nachbarfeld. Geben kostet nichts, auch im Einsatz keine Aktion.

Eine neue anlegbare Karte kommt sofort auf ihren Platz, wenn er frei ist und der Agent sie anlegen darf, sonst ins Gepäck. **Anlegen** ist auf der Weltkarte frei und kostet im Einsatz die Aktion. Die abgelegte Karte wandert ins Gepäck.

Nur für bestimmte Agenten: Steht auf einer Karte „nur Echo“ oder „nur Raven und Folio“, dürfen nur diese Agenten sie anlegen. Tragen und weitergeben darf sie jeder.

So kommen Karten ins Spiel: die Startkarten zu Beginn. Im Stützpunkt drei Karten ziehen und eine behalten, die anderen kommen unter den Stapel. Die Begegnung Fund gibt eine Karte. Wer im Hort einen Raum erfolgreich durchsucht, findet bei 3 bis 6 auf dem W6 eine Karte (Kapitel IV).

Karte	Art	Werte	Anzahl
Leichte Schutzweste	Rüstung	Rüstung 1	2
Schutzweste	Rüstung	Rüstung 2	2
Kampfanzug mit Helm	Rüstung	Rüstung 3	1
Verbandskasten	Verbrauch	heilt 3 LP	4
Klarheitstrank	Verbrauch	2 Nerven zurück	3
Granate	Verbrauch	Schaden 5, Zielfeld und Nachbarfelder, bis 5 Felder	3
Kristallsplitter	Verbrauch	+2 Würfel beim Schließen eines Risses	2

Gürtel und Schmuck

Karte	Platz	Wer darf	Wirkung
Werkzeuggürtel des Instituts	Gürtel	alle	+1 Würfel auf Geschick an verschlossenen Türen
Serumgürtel	Gürtel	nur Phiole	Eine Verbrauchskarte je Runde kostet im Einsatz keine Aktion.
Patronengurt	Gürtel	nur Brandt und Nadel	Feuerstoß und Angriffe mit der Pistole: +1 Würfel
Schutzamulett	Schmuck	alle	+1 Würfel auf Grauen-Proben
Brandamulett	Schmuck	alle	Fallen richten 1 Schaden weniger an.
Fokusring	Schmuck	nur Echo	Psi-Kampf: +1 Würfel
Elementarer Fokussierer	Schmuck	nur Echo und Folio	Psi-Kampf und Flammenstrahl: +1 Schaden

Von jeder dieser Karten gibt es eine.



Nur als Startkarten gibt es Messer Nr. 117 (Schaden 2, Silber, gegen Das Alte +2), Ritualmesser (Schaden 1), Schwerer Kampfanzug (Rüstung 4) und Magische Robe (Rüstung 1).

Verbrauchskarten gehen einmal und sind dann weg. Im Einsatz kostet das die Aktion, auf der Weltkarte nichts.

Fehlgriffe

Fehlgriffe muss man nehmen, auch wenn sie unter den drei Karten im Stützpunkt liegen. Sie wirken von selbst und lassen sich nicht ablegen.

Fehlgriff	Wirkung
Peilsender	Im nächsten Einsatz steht im ersten Raum, der aufgeht, ein Gegner mehr. Danach weg.
Ladehemmung	Der nächste Angriff würfelt mit -2. Danach weg.
Falsche Akte	Beim nächsten Versuch, einen Riss zu schließen, -1 Würfel. Danach weg.
Verseuchte Probe	-1 LP am Ende jedes eigenen Zugs auf der Weltkarte, nie unter 1, bis man sie in einem Stützpunkt abgibt.

Artefakte

Artefakte sind stark und gefährlich. Wie im Rollenspiel tragen sie 1 bis 5 Totenköpfe. Ein Artefakt wirkt nur, wenn es auf dem Artefaktplatz angelegt ist. Jedes Artefakt geht einmal je Einsatz, eines für die Weltkarte einmal je eigenem Zug. Ein Artefakt ohne Aktion gilt als benutzt, sobald seine Wirkung eintritt. **Danach würfelt der Benutzer einen W6:** Liegt die Zahl auf oder unter

den Totenköpfen, geht es schief. Er verliert einen Nerv, und die Bedrohung steigt um 1.

O.D.I.N. GEGENSTAND · ARTEFAKT
1* JE EINSATZ



Schwarzes Notizbuch

ARTEFAKT

GEFAHR 🧟🧟🧟🧟🧟

Platz: Artefakt. Aktion direkt am Riss: Die Stärke des Risses sinkt sofort um 2.

Wirkt nur angelegt, einmal je Einsatz.

Danach W6: Bei 1 bis 4 geht es schief. Du verlierst einen Nerv, und die Bedrohung steigt um einen Totenkopf.

Die Einträge sind in deiner Handschrift. Du erinnerst dich an keinen davon.

1* im Stapel
Gegenstand

Artefakt	Totenköpfe	Wer darf	Wirkung
Siegelring mit Bannzeichen	🧟🧟🧟🧟🧟	alle	Aktion: Der nächste Angriff ignoriert die Rüstung.
Spiegel aus Rauchglas	🧟🧟🧟🧟🧟	alle	Aktion: Ein Gegner in Sicht verliert seine nächste Aktion.
Knochenpfeife	🧟🧟🧟🧟🧟	alle	Aktion: Alle Agenten im selben Bereich erhalten 1 Nerv zurück.
Resonanzkristall	🧟🧟🧟🧟🧟	alle	Beim Schließen eines Risses +2 Würfel.
Schwarzes Notizbuch	🧟🧟🧟🧟🧟	alle	Aktion direkt am Riss: Die Stärke des Risses sinkt sofort um 2.
Ashgroves Kompass	🧟🧟🧟🧟🧟	alle	Weltkarte: nach dem Wurf einen Ort mehr oder weniger ziehen. Den W6 gegen den Totenkopf würfelt nur, wer das wirklich nutzt.
Aigners Hut	🧟🧟🧟🧟🧟	nur Nadel und Raven	Weltkarte: Rückzug vor Gegnern des Ursprungs Die Menschen gelingt immer.
Magisterring	🧟🧟🧟🧟🧟	nur Folio	Riss schließen: +1 Würfel
Gysins Lötkolben	🧟🧟🧟🧟🧟	nur Phiole	Aktion: Ein Gegner des Ursprungs Die Maschine in Reichweite 1 verliert seine nächste Aktion.
Lindhals Uhr	🧟🧟🧟🧟🧟	nur Brandt	Hinter einer aufgebrochenen Tür handeln die Gegner nicht sofort.
Hallströms Lupe	🧟🧟🧟🧟🧟	nur Raven	Durchsuchen: +2 Würfel

Artefakt	Totenköpfe	Wer darf	Wirkung
Holloways Lampe	    	nur Raven und Folio	Aktion: Ein Nachbarraum gilt als gesehen, auch einer am Ende eines Gangs hinter der Tür. Seine Gegner kommen aufs Brett, ohne dass die Tür aufgeht.
Marshs Fingerhut	    	alle außer Nadel	Aktion: Bis zum Ende der Runde greifen Gegner den Träger nur an, wenn kein anderer Agent in Frage kommt.



Kapitel VI.
BEFÖRDERUNG, SIEG, NIEDERLAGE

Beförderung

Nach jedem geschlossenen Riss wird jeder Agent befördert, der im Einsatz war. Jeder wählt eins:

- **+1 bunter Würfel** auf einen der vier Werte, höchstens 6 bunte je Wert
- **+2 LP**
- **+1 Nerven**

Am Tisch kommt dafür ein Beförderungsmarker auf die Agentenkarte.

Die Schwelle

Sind drei Risse geschlossen, öffnet sich die Schwelle in der Mitte der Lagekarte. Ab dann kann ein Agent, der auf einem Stützpunkt steht, statt auszuruhen den **Einsatzbefehl** geben. Die ganze Zelle darf mit.

Der Hortplan wird wie bei jedem Einsatz ausgewürfelt, der Ursprung ist Das Alte, die Stufe der Schwelle ist 1. Im Rissraum wartet statt der Gegnertabelle ein **Dämon** mit zwei Nachzehrern.

Dämon	Anführer, Das Alte
Verteidigung / Rüstung / LP	4 / 3 / 30
Grauen	Wahnsinnig machend (4)
Angriff	Klauen und Hörner, 5 weiß + 5 bunt, Schaden 5, Durchschlag 1
Initiative	6
Aktionen	2 je Runde, beim zweiten Mal ohne Bewegung

Solange der Dämon steht, lässt sich die Schwelle nicht schließen. Ihre Stärke ist 5 plus 1 je Agent im Einsatz.

Sieg und Niederlage

Sieg. Die Schwelle ist geschlossen. Die Akte ist zu.

Niederlage. Die Bedrohungsleiste zeigt zwölf Totenköpfe. Der Schleier reißt, und alle Zellen kehren in die Horte zurück.

Auf der Weltkarte stirbt niemand, im Einsatz auch nicht. Was ihr verlieren könnt, ist Zeit, und die Uhren zählen jeden Zug.



Kapitel VII. EINE BEISPIELRUNDE

Basel, ein Lagerhaus am Rheinhafen

Ein Riss in Basel, Ursprung Die Menschen, Stufe 0. Raven und Brandt sind allein im Einsatz, die Stärke des Risses ist also 3 plus 2, zusammen 5. Raven hat aus einer Begegnung einen Hinweis mitgebracht. Der W6 für den Hortplan zeigt 3: Der Lagerkeller.

Runde 1: die Tür

Beide stehen vor der Tür zum zweiten Raum. Brandt öffnet sie. Weil die Tür zum ersten Mal geöffnet wird, würfelt er einen W6: 2. Die Tür ist verschlossen.

Brandt nimmt seine Aktion für das Schloss: Geschick gegen Schwer (3), zwei weiße und drei bunte Würfel.

BRANDT, GESCHICK GEGEN SCHWER (3)

Weiß: 3, 5. Ein Erfolg.

Bunt: 2, 6, 1. Ein Erfolg.

2 Erfolge: misslungen.

Die Tür wird aufgebrochen, und der Raum dahinter ist gesehen. Jetzt kommen seine Gegner aufs Brett. Zwei Agenten im Einsatz heißt: ein Gegner, die Stufe 0 bringt keinen dazu. Der W6 auf der Gegnertabelle Die Menschen zeigt 5: ein Söldner. Er kommt auf Gegnerfeld 1. Weil die Tür aufgebrochen wurde, ist der Söldner gewarnt und handelt sofort, noch bevor Raven dran ist. Mit dem Sturmgewehr schießt er auf Brandt: drei weiße und drei bunte gegen Brandts Verteidigung 3.

SÖLDNER, ANGRIFF GEGEN BRANDT

Weiß: 6, 2, 5. Zwei Erfolge.

Bunt: 4, 1, 3. Ein Erfolg.

3 Erfolge gegen Verteidigung 3: Treffer, kein Überschuss.

Schaden: 4. Der Schwere Kampfanzug frisst nur Überschuss, hier also nichts.

Brandt hat noch 8 von 12 LP.

Der Söldner hat keine Grauen-Stufe, also gibt es keine Grauen-Probe. Jetzt ist Raven dran. Sie geht zwei Felder, bis sie den Söldner sieht, und schießt mit der Pistole: drei weiße und drei bunte gegen Verteidigung 3.

RAVEN, ANGRIFF GEGEN DEN SÖLDNER

Weiß: 5, 6, 1. Zwei Erfolge.

Bunt: 4, 5, 2. Zwei Erfolge.

4 Erfolge gegen Verteidigung 3: Treffer, 1 Überschuss.

Die Rüstung 2 frisst den Überschuss ganz.

Schaden: 3. Der Söldner hat noch 6 von 9 LP.

Jetzt handelt der Hort. Der Söldner hat keinen Nahkampfangriff, also schießt er auf den nächsten Agenten in Reichweite und Sicht. Das ist Brandt an der Tür. Weiß 2, 3, 4 und bunt 6, 2, 1: ein Erfolg gegen Verteidigung 3, verfehlt. Die Hortkarte ist **Stille**. Nichts geschieht. Dann rückt der Zähler der Agentenzüge ein Feld weiter, die Runde ist vorbei.

Runde 2: Rüstungsbruch

Brandt schießt mit dem Sturmgewehr, vier weiße und vier bunte.

BRANDT, ANGRIFF GEGEN DEN SÖLDNER

Weiß: 5, 5, 2, 6. Drei Erfolge.

Bunt: 4, 4, 1, 5. Drei Erfolge.

6 Erfolge gegen Verteidigung 3: Treffer, 3 Überschuss.

Rüstungsbruch: Die Rüstung des Söldners zählt 2 weniger, also 0.

Schaden: $4 + 3 = 7$. Der Söldner hatte 6 LP und fällt.

Raven betritt den Raum als Erste. Sie würfelt keinen W6 für eine Falle, bei ihr gibt es dort keine.

Am Riss

Zwei Räume später stehen beide neben dem Riss. Der Raum ist leer gekämpft. Raven würfelt Wissen, drei weiße und vier bunte. Ihr Hinweis gibt einen weißen Bonuswürfel dazu und ist danach verbraucht.

RAVEN, RISS SCHLIESSEN

Weiß: 5, 2, 1, 3. Ein Erfolg.

Bunt: 4, 6, 2, 1. Zwei Erfolge.

3 Erfolge: Die Stärke sinkt von 5 auf 2.

Der Riss ist nicht zu. Ein Handlanger tritt heraus. Der W6 zeigt 2, also der erste Handlanger der Gegnertabelle: ein Kultist. Der Kultist kommt auf ein freies Feld neben dem Riss. Brandt schießt: weiß 6, 1, 2, 3 und bunt 5, 2, 4, 3. Drei Erfolge gegen Verteidigung 2, 1 Überschuss, der

Kultist hat keine Rüstung. Schaden $4 + 1 = 5$, der Kultist fällt.

Die Hortkarte ist **Der Riss pulsiert**. Die Stärke steigt von 2 auf 3.

In der nächsten Runde würfelt Raven wieder Wissen, jetzt ohne Hinweis: weiß 5, 4, 6 und bunt 4, 3, 5, 2. Das sind vier Erfolge gegen Stärke 3. Der Riss ist geschlossen.

Die Bedrohung sinkt um 2. Raven nimmt als Beförderung +1 bunten Würfel auf Wissen und hat jetzt 3+5. Brandt nimmt +2 LP.

Am Tisch kommt dafür ein Beförderungsmarker auf jede der beiden Agentenkarten.



ANHANG KURZÜBERSICHT

Kurzübersicht zum Kopieren

WÜRFELN

Weiß gelingt ab 5, bunt ab 4. Schwierigkeit: Einfach 1, Machbar 2, Schwer 3, Sehr schwer 4, Unmöglich 5. Bonuswürfel sind weiß, höchstens drei. Maluswürfel nehmen zuerst weiße weg.

WELTKARTE UND UHREN

W6 würfeln, so viele Orte weiter, Richtung frei. Stadt und Wildnis: Begegnung vom passenden Stapel. Stützpunkt: ausruhen (LP und Nerven voll) oder drei Karten ziehen, eine behalten. Riss: Einsatz beginnen, andere dürfen mit.

Gepäck höchstens vier anlegbare Karten, sonst eine unter den Stapel. Geben kostet nichts (Weltkarte: derselbe Ort, Hort: Nachbarfeld). Rückzug: Geschick gegen die Verteidigung des Gegners, sonst noch ein Gegenschlag. Zu Boden: halbe LP (aufgerundet) im nächsten Stützpunkt, eine Karte aus dem Gepäck weg, Bedrohung +1.

Nach jedem Zug rückt der Zähler für die Agentenzüge weiter, im Einsatz nach jeder Runde. Auf 3, 6 und 9: alle Riss-Uhren +1 Segment. Uhr voll: Bedrohung +2, Stufe +1, Uhr von vorn. Auf 9 zusätzlich ein neuer Riss (Rissmeldung, Ursprung per W6, höchstens vier offen), dann zurück auf 1. Zwölf Totenköpfe: verloren.

EINSATZ

Hortplan per W6. Raum zum ersten Mal gesehen: Gegner = Agenten - 1 (mindestens 1), +1 je Stufe, jeder per W6 auf der Gegnertabelle.

Je Agent Bewegung und eine Aktion, Reihenfolge frei. Diagonal zählt ein Feld, keine Ecken schneiden. Tür öffnen kostet nichts.

Tür zum ersten Mal: W6, bei 1 oder 2 verschlossen. Dann Aktion und Geschick gegen Schwer (3).

Misslingt es: aufgebrochen, die Gegner dahinter handeln sofort.

Raum als Erster betreten: W6, bei 1 oder 2 Falle. Geschick gegen Schwer (3), sonst 3 Schaden, Rüstung zählt nicht.

Durchsuchen: Geschick gegen Machbar (2), ohne Gegner im Raum, einmal je Raum. Dann W6: 1 oder 2 Hinweis, 3 bis 6 Gegenstandskarte.

Riss schließen: Wissen, jeder Erfolg -1 Stärke (3 plus 1 je Agent, Schwelle 5 plus 1 je Agent). Bleibt Stärke übrig: Ein Handlanger tritt heraus (W6: 1 bis 3 der erste, 4 bis 6 der zweite).

Danach der Hort: sichtbare Gegner nach Initiative. Nahkampf auf den Agenten mit den wenigsten LP, sonst Schuss auf den nächsten, sonst hinlaufen. Gleichstand beim Ziel: W6. Wer außer Gefecht ist, wird nicht angegriffen. Dann eine Hortkarte, danach rückt der Zähler der Agentenzüge weiter.

Riss geschlossen: Bedrohung -2. Jeder Beteiligte: +1 bunter Würfel (höchstens 6), +2 LP oder +1 Nerven, dazu ein Beförderungsmarker. Drei Risse: Die Schwelle öffnet sich.

KAMPF, GRAUEN, ARTEFAKTE

Angriff gegen Verteidigung. Treffer: Schaden = Waffenschaden + (Überschuss - Rüstung, wenn größer als 0). Waffenlos Schaden 1. 0 LP: außer Gefecht. Aufhelfen mit einer Aktion aus Reichweite 1: 2 LP.

Neuer Gegner mit Grauen-Stufe: alle würfeln Wille gegen die Stufe, misslungen -1 Nerv. 0 Nerven: eine Runde aussetzen, dann wieder voll. Dasselbe Grauen nur einmal je Einsatz.

Artefakt nur angelegt, einmal je Einsatz (für die Weltkarte einmal je eigenem Zug), danach W6: auf oder unter den Totenköpfen -1 Nerv und Bedrohung +1.

Impressum

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

Schleierriß, Regelbuch zum Brettspiel

Autor und Herausgeber: David Ger

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

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

Die Illustrationen sind KI-generiert.

© 2026 David Ger