

# Agentin Marina Falk

**Die taffe Einsatzleiterin** (Mensch)

**Rang:** Fortgeschritten | 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Okkultismus W6, Schießen W6, Überreden W8, Wahrnehmung W8

**Größe:** 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 4 | **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Angetrieben (leicht), Misstrauisch (leicht), Skrupellos (leicht), Stur

**Talente:** Aufmerksamkeit, Berechnend, Flink, Kühler Kopf, Sechster Sinn

**Sprachen:** Deutsch (Muttersprache), Englisch, Französisch

**Ausrüstung:** Agentenbrille, Amnesiespray (4 Anwendungen), Pfefferspray, Betäubungspistole (4 Schuss) im Achselholster, Agenten-Com, gefälschte Papiere



Marina Falk stammt aus dem Raum Freiburg im Breisgau – eine Herkunft, die sie bei Heimateinsätzen nüchtern als „geografischen Vorteil“ bezeichnet. Ihre Akte vermerkt eine Laufbahn in klassischen Ermittlungsstrukturen, bevor ein Einsatz mit okkultem Bezug ihre Aufmerksamkeit – und ihre Person damit die von A.R.K.A.N.U.M. – auf sich zog. Die Details dieses Vorfalles sind geschwärzt. Fest steht: Seitdem führt sie verdeckte Operationen für die Agentur mit einer bemerkenswerten Präzision und Aufklärungsquote.

Falk spricht ruhig, denkt schnell und entscheidet konsequent. Sie beobachtet Räume, Menschen und Dynamiken mit beinahe mathematischer Kühle. Ihr Misstrauen ist kein natürlicher Reflex, sondern bewusste Methode. Für sie ist Stabilität wichtiger als Sympathie und ein sauberer Abschluss wichtiger als Applaus. Wenn sie einschreitet, dann kontrolliert – und wenn nötig skrupellos. Ihr Instinkt für drohende Eskalationen hat ihr im Dienst mehr als einmal entscheidende Sekunden verschafft, die andere nicht gehabt hätten.

Abseits des Einsatzes wirkt sie unscheinbar: schlichte Kleidung, schwarzer Kaffee, strukturierte Tagespläne. Sie läuft regelmäßig im Morgengrauen – angeblich zur Fitness, tatsächlich aber, weil sie Stille braucht, bevor der Tag beginnt. Sie kann zwar ein Team leiten, ist privat aber eher eine Einzelgängerin. In ihrer Wohnung und in ihrem Leben existiert nichts Überflüssiges. Kontrolle ist für sie gleichermaßen professionelle Notwendigkeit wie persönliches Bedürfnis. Selbst Erinnerungen erlaubt sie sich nur in dosierter Form.

**Wunden:** ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

**Erschöpfung:** ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht



Weltenwänderer  
**CON 2026**

# Agent Noah Wilson

**Der analytische Okkultist** (Mensch)

**Rang:** Fortgeschritten | 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W8, Athletik W4, Elektronik W4, Geisteswissenschaften W6, Heilen W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Okkultismus W8, Recherche W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8

**Größe:** 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 4 | **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Geheimnis (leicht / arbeitet für interne Abteilung), Kränklich, Vorsichtig, Zögerlich

**Talente:** Arkane Resistenz, Gelehrter, Glück, Selbstlos

**Sprachen:** Deutsch & Englisch (Muttersprachen, bilingual) Deutsch, Latein, Griechisch, Aramäisch

**Ausrüstung:** mobiler Arkan-Scanner, DAE (Digitale Arkane Enzyklopädie), Arkaner Neutralisator (2 Ladungen), Medkit (entspricht Sanitätskoffer), Agenten-Com, gefälschte Papiere



Noah Wilson wurde in Richmond upon Thames nahe London geboren – Sohn eines britischen Vaters und einer deutschen Mutter. Zweisprachig aufgewachsen, lernte er früh, zwischen Kulturen, Denkweisen und Deutungen zu wechseln. Als Jugendlicher zog er mit seinen Eltern nach Deutschland. Während andere sich neu erfinden, begann Noah zu archivieren: Mythen, Legenden, alte Handschriften. Was als akademisches Interesse begann, entwickelte sich zu einer systematischen Auseinandersetzung mit dem Okkulten – lange bevor A.R.K.A.N.U.M. auf ihn aufmerksam wurde.

Wilson ist kein Mann für das Rampenlicht, sondern der, der den Scheinwerfer bedient. Er unterstützt, beobachtet, analysiert und hinterfragt. Sein Verstand arbeitet schnell, aber nie vorschnell. Wo andere Muster vermuten, prüft er Quellen und Zusammenhänge. Wo andere bereits handeln wollen, stellt er noch eine allerletzte Frage. Seine Vorsicht wird mitunter als Zögern missverstanden – tatsächlich wägt er Wahrscheinlichkeiten ab, selbst unter Zeitdruck. Im Feld verlässt er sich weniger auf körperliche Präsenz als auf Wissen, Vorbereitung und die Fähigkeit, arkane Strukturen zu erkennen, bevor sie sich manifestieren.

Er leidet an einer seltenen Form von Asthma. Sein Gesundheitszustand ist labiler, als er zugibt; seine chronische Schwäche zwingt ihn zu Disziplin. Er trägt stets ein kleines Notizbuch bei sich – nicht digital, sondern aus Papier –, in dem sich Formeln, Zitate und persönliche Gedanken mischen. Kaffee verträgt er schlecht, trinkt ihn aber trotzdem in zu großen Mengen. Kaum jemand weiß, dass Wilson innerhalb der Organisation zusätzlich für eine interne Abteilung arbeitet. Und noch weniger wissen, wem seine Loyalität im Zweifel zuerst gilt. Doch seine bedachte Art macht ihn zu einer wertvollen Ressource für jedes Team.

**Wunden:** ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

**Erschöpfung:** ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht



Weltenwandler  
CON 2026



# Agentin Elif Yilmaz

**Die technikaffine Spionin** (Mensch)

**Rang:** Fortgeschritten | 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W4, Darbietung W6, Diebeskunst W8, Elektronik W6, Hacken W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W4, Reparieren W4, Schießen W4, Überreden W8, Wahrnehmung W6

**Größe:** 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 4 | **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Impulsiv, Neugierig, Rachsüchtig (leicht)

**Talente:** Attraktiv, Charismatisch, Dieb, Elan

**Sprachen:** Deutsch & Türkisch (Muttersprachen, bilingual), Englisch, C++ und andere gängige Programmier- und Scriptsprachen

**Ausrüstung:** Dietrichset inkl. Elektropick, RFID- und Magnetstreifen-Simulator, Stimmmodulator, Mini-Laptop, Wanzen (2 Stück mit Empfangsgerät), Agenten-Com, gefälschte Papiere



Elif Yilmaz wurde in Frankfurt am Main als Tochter türkischer Migranten geboren. Sie wuchs in einfachen Verhältnissen auf – beengt, laut, eintönig. Aber anstatt sich davon unterkriegen zu lassen, entdeckte sie ihr Improvisationstalent. Früh lernte sie, dass Systeme – ob sozial oder technisch – Schwachstellen haben. Während andere Regeln akzeptierten, analysierte sie sie. Computer waren für sie nie bloß elektronische Geräte und Personen nicht einfach nur Menschen. Alle Systeme – elektronisch, mechanisch oder psychologisch – haben Türen zu neuer Erkenntnis. Und jede Tür lässt sich öffnen.

Ihr Werdegang zur A.R.K.A.N.U.M.-Spionin verlief, wie bei so vielen, über Umwege. Inoffizielle Sicherheitsüberprüfungen, digitale Grenzüberschreitungen und mindestens ein Vorfall, bei dem sensible Daten zur richtigen Zeit am falschen Ort auftauchten, machten sie zunächst zur Zielperson – und schließlich zur Rekrutierungskandidatin. Heute ist sie spezialisiert auf Infiltration, elektronische Manipulation und verdeckte Beschaffung. Schlösser, Firewalls und willensstarke Personen sind für sie Varianten desselben Problems – und sie kennt die Lösung.

Elif bewegt sich mit natürlicher Selbstverständlichkeit durch nahezu jede Umgebung. Sie kann charmant, autoritär oder unscheinbar wirken – je nachdem, was die Situation verlangt. Ihre Neugier ist ihr größter Antrieb, aber auch ihr Verhängnis. Sie hasst es, wenn man ihr Informationen vorenthält. Und sie vergisst nicht, wer sich ihr in den Weg stellt. Privat sammelt sie alte Hardware – ausrangierte Handys, defekte Platinen, mechanische Bauteile. „Alles kann wieder nützlich werden“, sagt sie.

Und nicht selten hat sie recht.

**Wunden:** ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

**Erschöpfung:** ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht



Weltenwanderer  
CON 2026

# Agent Liam Hoffmann

**Der entschlossene Soldat** (Mensch)

**Rang:** Fortgeschritten | 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Schießen W8, Überleben W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Größe:** 1 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 6

**Robustheit:** 8 (7 + 1 Rüstung)

**Handicaps:** Dünnhäutig (leicht), Loyal, Übermütig

**Talente:** Doppelschuss, Kräftig, Lieblingswaffe (Glock 17), Mutig, Schmerzresistenz

**Sprachen:** Deutsch (Muttersprache), Englisch

**Ausrüstung:** Pistole (Glock 17, 9 mm, 17 Schuss) mit Schalldämpfer und Rotpunktvisier im Achselholster, Dicke Lederjacke (Rüstung 1), Agenten-Teleskopschlagstock, Großer Schutztalisman, Agenten-Com, gefälschte Papiere



Liam Hoffmann wurde in Hamburg geboren und schlug früh eine militärische Laufbahn ein. Seine Personalakte verzeichnet mehrere Auslandseinsätze, Spezialisierung auf urbane Gefechtsführung und eine überdurchschnittliche Belastbarkeit unter Extrembedingungen. Der Übergang zu A.R.K.A.N.U.M. erfolgte nach einem Vorfall, der offiziell als „nicht näher klassifizierbares Bedrohungsszenario“ geführt wird. Hoffmann war einer der wenigen, die dabei nicht nur überlebten, sondern handlungsfähig blieben.

Er ist kein Strategie im klassischen Sinne – er verkörpert den Moment, in dem Strategie in Handlung übergeht. Präzise, direkt, ohne Zögern. Seine physische Präsenz wirkt einschüchternd, sein Auftreten klar und schnörkellos. Im Einsatz bewegt er sich effizient, mit routinierter Körperbeherrschung. Seine Loyalität gegenüber dem Team ist kompromisslos; Befehle hinterfragt er selten – außer, sie gefährden seine Leute unnötig. Dann wird aus Disziplin Haltung. Kameradschaft bedeutet ihm mehr als Ideologie.

Hoffmann reagiert empfindlicher auf Kritik, als er es selbst wahrhaben will. Er pflegt seine Ausrüstung mit Hingabe und beinahe ritualhafter Sorgfalt; besonders seine modifizierte Glock namens „Elsa“, die für ihn mehr eine persönliche Begleiterin ist als nur eine kalte Waffe. Den großen Schutztalisman trägt er ständig um den Hals, auch im Schlaf – nicht aus Aberglauben, sondern weil er gelernt hat, dass es Dinge gibt, gegen die reine Feuerkraft nicht ausreicht und die ihn auch in seinem Schlafzimmer erreichen können. Nach heftigen Einsätzen hat er meistens Alpträume, spricht aber nie darüber.

**Wunden:** ○ 0 (-1) ○ -1 (-2) ○ -2 (-3) ○ Außer Gefecht

**Erschöpfung:** ○ -1 ○ -2 ○ Außer Gefecht



Weltenwanderer  
CON 2026