



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○●

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○●

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○●

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○●

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○●

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○●

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○●

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○●

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○●

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4PSI-PUNKTE
WK + WE + INLEBENSUNKTE
BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○●
Handmenge	ST	○○○○○●
Nahkampf	ST	○○○○○●
Schwere Waffen	ST	○○○○○●
Akrobatik	GE	○○○○○●
Ausweichen	GE	○○○○○●
Energiewaffen	GE	○○○○○●
Fahren	GE	○○○○○●
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○●
Heimlichkeit	GE	○○○○○●
Pilotieren	GE	○○○○○●
Schusswaffen	GE	○○○○○●
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○●
Ausdauer	KO	○○○○○●
Zähigkeit	KO	○○○○○●

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○●
Biologie	IN	○○○○○●
Chemie	IN	○○○○○●
Energiemanipulation	IN	○○○○○●
Ermittlung	IN	○○○○○●

Geschichte	IN	○○○○○●
Hacking	IN	○○○○○●
Handwerk	IN	○○○○○●
Ingenieurwesen	IN	○○○○○●
Kryptografie	IN	○○○○○●
Kybernetik	IN	○○○○○●
Medizin	IN	○○○○○●
Nanotechnologie	IN	○○○○○●
Navigation	IN	○○○○○●
Okkultismus	IN	○○○○○●
Physik	IN	○○○○○●
Robotik	IN	○○○○○●
Sprengstoffe	IN	○○○○○●
Technik	IN	○○○○○●
Xenobiologie	IN	○○○○○●
Menschenkenntnis ◆	WE	○○○○○●
Spurenlesen	WE	○○○○○●
Taktik	WE	○○○○○●
Tierkunde	WE	○○○○○●
Überleben	WE	○○○○○●
Wahrnehmung	WE	○○○○○●
Geistige Widerstandskraft ◆	WK	○○○○○●

Konzentration ◆ WK ○○○○○●

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○●
Führung	CH	○○○○○●
Kontakte	CH	○○○○○●
Überzeugen	CH	○○○○○●
Verhandeln	CH	○○○○○●
Täuschung	MA	○○○○○●
Verführung	MA	○○○○○●
Verkleidung	MA	○○○○○●
Einschüchtern	GL	○○○○○●
Etikette	GL	○○○○○●
Stressbewältigung	GL	○○○○○●

PSIONISCH

Telepathie	IN	○○○○○●
Telekinese	IN	○○○○○●
Präkognition	WE	○○○○○●
Psychische Heilung	WE	○○○○○●
Elementarkontrolle	WE	○○○○○●
Psi-Kampf	WK	○○○○○●



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

PSI-KRÄFTE

DER HELM

Preis: Resonanz

HELM
Mk. III · ☐ Helmbindung

UMBAUTEN

BRUCHSTÜCKE

RESONANZ
☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

	GESAMT	FREI
-------	-------------------	-----------------

HINTERGRUND

DER HELM

MODELL	SERIENNUMMER	HELMBINDUNG	AUFZEICHNUNG
Mk. III		☐	verschlüsselt

UMBAUTEN

PSI-PUNKTE

WK + WE + IN · Kosten 1 / 2 / 3 / 6

[illegible]

RESONANZ

+1 je Knoten des Überladungsastes, sinkt nie. W6 bei Überladung oder Psi-Patzer: gleich oder kleiner, und etwas hört mit.

0	1	2	3	4	5	6
						

BRUCHSTÜCKE

Erinnerungen, die nicht zum eigenen Leben passen

DER BAUM: STAMM

STUFE		KNOTEN	WIRKUNG
☐	I	Tiefe Reserve	
☐	I	Stabile Wand	
☐	I	Helmbindung	
☐	I	Stille in sich	

EIGENER AST

STUFE		KNOTEN	WIRKUNG
☐	I		
☐	II A		
☐	III A		
☐	IV A		
☐	II B		
☐	III B		
☐	IV B		
☐	V		

ÜBERLADUNGSAST

ab Rang Agent

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

FREMDE KNOTEN

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

Kosten: I 4 EP · II 6 · III 8 · IV 10 · V 12. Meisterschaft einmal pro Mission. Hauptgabe normal, Nebengaben höchstens 4.

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○●

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○●

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○●

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○●

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○●

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○●

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○●

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○●

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○●

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4MAGIE-ENERGIE
CH + WE + IN

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○●
Handmenge	ST	○○○○○●
Nahkampf	ST	○○○○○●
Schwere Waffen	ST	○○○○○●
Akrobatik	GE	○○○○○●
Ausweichen G	GE	○○○○○●
Energiewaffen	GE	○○○○○●
Fahren	GE	○○○○○●
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○●
Heimlichkeit	GE	○○○○○●
Pilotieren	GE	○○○○○●
Schusswaffen	GE	○○○○○●
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○●
Ausdauer	KO	○○○○○●
Zähigkeit	KO	○○○○○●

GEISTIG

Akademisches Wissen ◆	IN	○○○○○●
Biologie	IN	○○○○○●
Chemie	IN	○○○○○●
Energiemanipulation	IN	○○○○○●

Ermittlung	IN	○○○○○●
Geschichte	IN	○○○○○●
Hacking	IN	○○○○○●
Handwerk	IN	○○○○○●
Ingenieurwesen	IN	○○○○○●
Kryptografie	IN	○○○○○●
Kybernetik	IN	○○○○○●
Medizin	IN	○○○○○●
Nanotechnologie	IN	○○○○○●
Navigation	IN	○○○○○●
Okkultismus ◆	IN	○○○○○●
Physik	IN	○○○○○●
Robotik	IN	○○○○○●
Sprengstoffe	IN	○○○○○●
Technik	IN	○○○○○●
Xenobiologie	IN	○○○○○●
Menschenkenntnis	WE	○○○○○●
Spurenlesen	WE	○○○○○●
Taktik	WE	○○○○○●
Tierkunde	WE	○○○○○●
Überleben	WE	○○○○○●

Wahrnehmung G	WE	○○○○○●
Geistige Widerstandskraft G	WK	○○○○○●
Konzentration ◆	WK	○○○○○●

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○●
Führung	CH	○○○○○●
Kontakte	CH	○○○○○●
Überzeugen	CH	○○○○○●
Verhandeln	CH	○○○○○●
Täuschung	MA	○○○○○●
Verführung	MA	○○○○○●
Verkleidung	MA	○○○○○●
Einschüchtern	GL	○○○○○●
Etikette	GL	○○○○○●
Stressbewältigung	GL	○○○○○●

MAGISCH

Thaumaturgie	IN	○○○○○●
Ritualismus	IN	○○○○○●
Alchemie	IN	○○○○○●



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

ZAUBER

DER KRISTALL

Preis: Flüstern

KRISTALL

FUNDORT

BESCHREIBUNG

ZUSTAND

☐ klar · ☐ trüb · ☐ erschöpft · Risse ☐☐☐

FLÜSTERN

☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
-------	---------	---------	---------------

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DER KRISTALL

NUMMER IM KRISTALLBUCH	KRISTALLMEISTER

- ☐ Kristallsplitter ☐ Klarer Kristall ☐ Resonanzkristall
☐ Anatolischer Splitter ☐ Andenkristall ☐ Klosterstein ☐ Nordlichtstein
☐ Rissfund

Zustand: ☐ klar ☐ trüb ☐ erschöpft Risse ☐☐☐

MAGIE-ENERGIE

CH + WE + IN · Kosten 1 / 2 / 3 / 5 / 8

[illegible]

FLÜSTERN

0	1	2	3	4	5	6
						

Zauberbuch

[illegible]

DAS SIEGEL

sechs Sektoren, fünf Kreise, von außen nach innen

[illegible]

DIE MITTE

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐		Fremde Zunge	
☐		Ohr des Steins	
☐		Siegelbruch	

FREMDE KREISE

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

Die Mitte ist mächtig und teuer: jeder Knoten der Mitte erhöht das Flüstern um 1.

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○●

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○●

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○●

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○●

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○●

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○●

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○●

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○●

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○●

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik ◆	ST	○○○○○●
Handmenge	ST	○○○○○●
Nahkampf	ST	○○○○○●
Schwere Waffen	ST	○○○○○●
Akrobatik	GE	○○○○○●
Ausweichen G	GE	○○○○○●
Energiewaffen	GE	○○○○○●
Fahren	GE	○○○○○●
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○●
Heimlichkeit	GE	○○○○○●
Pilotieren	GE	○○○○○●
Schusswaffen ◆	GE	○○○○○●
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○●
Ausdauer	KO	○○○○○●
Zähigkeit	KO	○○○○○●

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○●
Biologie	IN	○○○○○●

Chemie	IN	○○○○○●
Energiemanipulation	IN	○○○○○●
Ermittlung	IN	○○○○○●
Geschichte	IN	○○○○○●
Hacking	IN	○○○○○●
Handwerk	IN	○○○○○●
Ingenieurwesen	IN	○○○○○●
Kryptografie	IN	○○○○○●
Kybemetik	IN	○○○○○●
Medizin	IN	○○○○○●
Nanotechnologie	IN	○○○○○●
Navigation	IN	○○○○○●
Okkultismus	IN	○○○○○●
Physik	IN	○○○○○●
Robotik	IN	○○○○○●
Sprengstoffe	IN	○○○○○●
Technik	IN	○○○○○●
Xenobiologie	IN	○○○○○●
Menschenkenntnis	WE	○○○○○●

Spurenlesen	WE	○○○○○●
Taktik ◆	WE	○○○○○●
Tierkunde	WE	○○○○○●
Überleben	WE	○○○○○●
Wahrnehmung G	WE	○○○○○●
Geistige Widerstandskraft G	WK	○○○○○●
Konzentration	WK	○○○○○●

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○●
Führung	CH	○○○○○●
Kontakte	CH	○○○○○●
Überzeugen	CH	○○○○○●
Verhandeln	CH	○○○○○●
Täuschung	MA	○○○○○●
Verführung	MA	○○○○○●
Verkleidung	MA	○○○○○●
Einschüchtern	GL	○○○○○●
Etikette	GL	○○○○○●
Stressbewältigung	GL	○○○○○●



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DAS SILBER

Preis: Nachhall

MESSER

VORBESITZER

WAS MAN WEISS

WEITERE STÜCKE

NACHHALL

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
-------	---------	---------	---------------

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DAS SILBER

PLATZ	VARIANTE	NR.	VORBSITZER	VERLIEHEN FÜR
☐ Messer				
☐ Armschiene				
☐ Brustplatte				
☐ Schulterstücke				
☐ Handschuh				
☐ Laufmantel				
☐ Beinschienen				
☐ Visier				

Obergrenze: Kadett 2 · Agent 3 · Senior-Agent 5 · Veteran 7 · Schattenoffizier 8. Ein Stück pro Rang, eins pro Mission für eine Tat, nie für Abschüsse. Schwellen: 3 erkennbar für Wesen · 5 immun gegen Grauen bis Verstörend, Nachhall beginnt · 8 Vollharnisch.

NACHHALL

0	1	2	3	4
				

DIE GEFALENNEN, DIE ICH KANNT

DAS ARSENAL

eigene Einheit und Grundausbildung Normalpreis, andere +2 EP

STUFE	GRUNDAUSBILDUNG	STORMBREAKER	ECHO-OPERATIVE
I Kadett	☐ ----- ☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----
II Senior	☐ ----- ☐ -----	☐ -----	☐ -----
III Veteran	☐ ----- ☐ -----	☐ -----	☐ -----

STUFE	SHADOW PARATROOPER	NANOTECH VETERAN	TECHNO- STORMTROOPER
I Kadett	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----
II Senior	☐ -----	☐ -----	☐ -----
III Veteran	☐ -----	☐ -----	☐ -----

Module der Stufe III kosten nach dem Einsatz 1 Belastung, wo angegeben.

EINHEIT, TRUPP, APPELL

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○●

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○●

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○●

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○●

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○●

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○●

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○●

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○●

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○●

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○●
Handmenge	ST	○○○○○●
Nahkampf	ST	○○○○○●
Schwere Waffen	ST	○○○○○●
Akrobatik	GE	○○○○○●
Ausweichen ^G	GE	○○○○○●
Energiewaffen	GE	○○○○○●
Fahren	GE	○○○○○●
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○●
Heimlichkeit ◆	GE	○○○○○●
Pilotieren	GE	○○○○○●
Schusswaffen ◆	GE	○○○○○●
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○●
Ausdauer	KO	○○○○○●
Zähigkeit	KO	○○○○○●

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○●
Biologie	IN	○○○○○●

Chemie	IN	○○○○○●
Energiemanipulation	IN	○○○○○●
Ermittlung	IN	○○○○○●
Geschichte	IN	○○○○○●
Hacking	IN	○○○○○●
Handwerk	IN	○○○○○●
Ingenieurwesen	IN	○○○○○●
Kryptografie	IN	○○○○○●
Kybemetik	IN	○○○○○●
Medizin	IN	○○○○○●
Nanotechnologie	IN	○○○○○●
Navigation	IN	○○○○○●
Okkultismus	IN	○○○○○●
Physik	IN	○○○○○●
Robotik	IN	○○○○○●
Sprengstoffe	IN	○○○○○●
Technik	IN	○○○○○●
Xenobiologie	IN	○○○○○●
Menschenkenntnis	WE	○○○○○●

Spurenlesen	WE	○○○○○●
Taktik	WE	○○○○○●
Tierkunde	WE	○○○○○●
Überleben	WE	○○○○○●
Wahrnehmung ^G	WE	○○○○○●
Geistige Widerstandskraft ^G	WK	○○○○○●
Konzentration	WK	○○○○○●

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○●
Führung	CH	○○○○○●
Kontakte	CH	○○○○○●
Überzeugen	CH	○○○○○●
Verhandeln	CH	○○○○○●
Täuschung ◆	MA	○○○○○●
Verführung	MA	○○○○○●
Verkleidung	MA	○○○○○●
Einschüchtern	GL	○○○○○●
Etikette	GL	○○○○○●
Stressbewältigung	GL	○○○○○●



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DIE LEGENDEN

Preis: Schwund

LEGENDE 1

TIEFE

--	--	--	--	--

LEGENDE 2

KLARNAME

SCHWUND

--	--	--	--	--	--	--

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DIE LEGENDEN

[illegible]

Höchstzahl: Kadett 1 - Agent 2 - Senior-Agent 3 - Veteran 4 - Schattenoffizier 5. Tiefe höchstens: Kadett 2 - Agent 3 - Senior-Agent 4 - ab Veteran 5. Tiefe 2: +1 Würfel Täuschung und Verkleidung - 3: ein Kontakt - 4: +2 Würfel, Hintergrundprüfungen bestanden - 5: ein Gefallen pro Mission.

SCHWUND

Legenden über die erste, plus 1 je Knoten IV oder V im Doppelten Boden.
W6 bei verpatzter Täuschung oder Verkleidung oder bei Belastung in
einer Legende.

0	1	2	3	4	5	6
						

DER EIGENE NAME

für den Fall, dass er vergessen wird

TOTER BRIEFKASTEN

DER DOPPELTE BODEN: EIGENE SÄULE

STUFE	OBERFLÄCHE		DOPPELTER BODEN	
I	☐		☐	
II	☐		☐	
III	☐		☐	
IV	☐		☐	
V	☐	Meisterschaft		

HANDWERK

STUFE		KNOTEN	WIRKUNG
☐	I	Zweite Natur	
☐	I	Toter Briefkasten	
☐	I	Kalter Blick	
☐	I	Fluchtweg	

FREMDE OBERFLÄCHEN

+2 EP, höchstens bis zur eigenen Stufe

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○●
Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○●
Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○●
Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○●
Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○●
Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○●
innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○●
Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○●
Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○●
Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○●
Handmenge	ST	○○○○○●
Nahkampf	ST	○○○○○●
Schwere Waffen	ST	○○○○○●
Akrobatik	GE	○○○○○●
Ausweichen G	GE	○○○○○●
Energiewaffen	GE	○○○○○●
Fahren	GE	○○○○○●
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○●
Heimlichkeit	GE	○○○○○●
Pilotieren	GE	○○○○○●
Schusswaffen	GE	○○○○○●
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○●
Ausdauer	KO	○○○○○●
Zähigkeit	KO	○○○○○●

GEISTIG

Akademisches Wissen ◆	IN	○○○○○●
Biologie	IN	○○○○○●

Chemie	IN	○○○○○●
Energiemanipulation	IN	○○○○○●
Ermittlung	IN	○○○○○●
Geschichte	IN	○○○○○●
Hacking	IN	○○○○○●
Handwerk	IN	○○○○○●
Ingenieurwesen	IN	○○○○○●
Kryptografie	IN	○○○○○●
Kybemetik	IN	○○○○○●
Medizin	IN	○○○○○●
Nanotechnologie	IN	○○○○○●
Navigation	IN	○○○○○●
Okkultismus	IN	○○○○○●
Physik	IN	○○○○○●
Robotik	IN	○○○○○●
Sprengstoffe	IN	○○○○○●
Technik ◆	IN	○○○○○●
Xenobiologie	IN	○○○○○●
Menschenkenntnis	WE	○○○○○●

Spurenlesen	WE	○○○○○●
Taktik	WE	○○○○○●
Tierkunde	WE	○○○○○●
Überleben	WE	○○○○○●
Wahrnehmung ◆ G	WE	○○○○○●
Geistige Widerstandskraft G	WK	○○○○○●
Konzentration	WK	○○○○○●

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○●
Führung	CH	○○○○○●
Kontakte	CH	○○○○○●
Überzeugen	CH	○○○○○●
Verhandeln	CH	○○○○○●
Täuschung	MA	○○○○○●
Verführung	MA	○○○○○●
Verkleidung	MA	○○○○○●
Einschüchtern	GL	○○○○○●
Etikette	GL	○○○○○●
Stressbewältigung	GL	○○○○○●



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DIE PROTOTYPEN

Preis: Kontamination

PROTOTYP 1

ZWECK

REIFE

--	--	--	--	--

PROBEN

KONTAMINATION

--	--	--	--	--	--	--

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DIE PROTOTYPEN

NR. UND ART	WAS ER TUT	REIFE	PROBE
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

Höchstzahl nach Rang 1 bis 5. Reife höchstens: Kadett 2 · Agent 3 · Senior-Agent 4 · ab Veteran 5. Reife 3: +1 Würfel, +1 Schaden oder +1 Rüstung · 4: +2 Würfel · 5: besondere Eigenschaft. Für Reife 4 und 5 je ein übernatürliches Material aus einem Einsatz.

FEHLFUNKTION (W6)

1	2	3	4	5	6
umgekehrt	laut, hell, verrät	fällt für die Szene aus	fällt für die Mission aus	2 Schaden am Scientist	tut etwas anderes

KONTAMINATION

Proben in Prototypen, plus 1 je Knoten V. W6 bei Patzer mit übernatürlichem Material oder Fehlfunktion mit Probe.

0	1	2	3	4	5	6
						

PROBEN IM BESITZ

PROBE	HERKUNFT	GELAGERT

DIE VERSUCHSANORDNUNG

STUFE		EIGENE SÄULE	NACHBAR-KNOTEN
☐	I		
☐	II		
☐	III		
☐	IV		
☐	V		

Nachbarn im Kreis: Biochemist, Astrobiologist, Physicist, Engineer, Cyberneticist. Ab Stufe III ist ein Nachbar-Knoten nötig. Nachbarn Normalpreis, andere +2 EP.

FREMDE KNOTEN

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

DEINE FRAGE

warum du forschst

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○●

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○●

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○●

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○●

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○●

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○●

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○●

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○●

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○●

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○●
Handmenge	ST	○○○○○●
Nahkampf	ST	○○○○○●
Schwere Waffen	ST	○○○○○●
Akrobatik	GE	○○○○○●
Ausweichen ^G	GE	○○○○○●
Energiewaffen	GE	○○○○○●
Fahren	GE	○○○○○●
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○●
Heimlichkeit	GE	○○○○○●
Pilotieren	GE	○○○○○●
Schusswaffen	GE	○○○○○●
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○●
Ausdauer	KO	○○○○○●
Zähigkeit	KO	○○○○○●

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○●
Biologie	IN	○○○○○●

Chemie	IN	○○○○○●
Energiemanipulation	IN	○○○○○●
Ermittlung ◆	IN	○○○○○●
Geschichte	IN	○○○○○●
Hacking	IN	○○○○○●
Handwerk	IN	○○○○○●
Ingenieurwesen	IN	○○○○○●
Kryptografie	IN	○○○○○●
Kybernetik	IN	○○○○○●
Medizin	IN	○○○○○●
Nanotechnologie	IN	○○○○○●
Navigation	IN	○○○○○●
Okkultismus	IN	○○○○○●
Physik	IN	○○○○○●
Robotik	IN	○○○○○●
Sprengstoffe	IN	○○○○○●
Technik	IN	○○○○○●
Xenobiologie	IN	○○○○○●
Menschenkenntnis ◆	WE	○○○○○●

Spurenlesen	WE	○○○○○●
Taktik	WE	○○○○○●
Tierkunde	WE	○○○○○●
Überleben	WE	○○○○○●
Wahrnehmung ◆ ^G	WE	○○○○○●
Geistige Widerstandskraft ^G	WK	○○○○○●
Konzentration	WK	○○○○○●

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○●
Führung	CH	○○○○○●
Kontakte	CH	○○○○○●
Überzeugen	CH	○○○○○●
Verhandeln	CH	○○○○○●
Täuschung	MA	○○○○○●
Verführung	MA	○○○○○●
Verkleidung	MA	○○○○○●
Einschüchtern	GL	○○○○○●
Etikette	GL	○○○○○●
Stressbewältigung	GL	○○○○○●



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DIE OFFENEN AKTEN

Preis: Verdacht

OFFENE AKTE 1

FÄDEN

--	--	--	--	--

OFFENE AKTE 2

BEWEISSTÜCKE

VERDACHT

--	--	--	--	--	--	--

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

	GESAMT	FREI
-------	-------------------	-----------------

HINTERGRUND

DIE OFFENEN AKTEN

FRAGE	ERÖFFNET	FÄDEN	STAND
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen

Faden ziehen, einmal pro Szene: Spur, ein Erfolg mehr · Druck, eine wahre Antwort · Vorsprung, die Zelle handelt zuerst · Querverbindung, Faden in eine andere Akte. **Den Fall schließen** mit fünf Fäden in einer Konfrontation: +2 Würfel für die Zelle, Täuschung durchschaut, eine Gewissheit, danach ein Beweisstück und Verdacht -1.

VERDACHT

Akten mit mindestens drei Fäden, plus 1 je Karte der Stufe V. W6 bei Patzer auf Ermittlung oder misslungener Grauen-Probe am Tatort.

0	1	2	3	4	5	6
						

BEWEISSTÜCKE

BEWEISSTÜCK	AUS DEM FALL	WIRKUNG

DIE WAND

STUFE		EIGENE SÄULE	ÜBER ROTEN FADEN ERREICHT
☐	I		
☐	II		
☐	III		
☐	IV		
☐	V		

Eine Karte ist kaufbar, wenn ein Faden sie mit einer eigenen Karte verbindet. Fremde Karten +2 EP. Stufe V nur in der eigenen Säule. Bonuswürfel zusammen höchstens +3, Erleichterungen höchstens eine Stufe.

DER ERSTE FALL

WAS ICH NICHT VERGESSEN KANN

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]

Impressum

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

Charakterbögen, alle Klassen

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, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger