



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 + Zähigkeit

BELASTBARKEIT

4 + WK + GL

INITIATIVE

GE

VERTEIDIGUNG

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 <sup>G</sup> | 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 <sup>G</sup>               | WE | ○○○○○● |
| Geistige Widerstandskraft <sup>G</sup> | 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     | <input type="checkbox"/>               | <input type="checkbox"/> |
| II    | <input type="checkbox"/>               | <input type="checkbox"/> |
| III   | <input type="checkbox"/>               | <input type="checkbox"/> |
| IV    | <input type="checkbox"/>               | <input type="checkbox"/> |
| V     | <input type="checkbox"/> Meisterschaft |                          |

## HANDWERK

| STUFE                    |   | KNOTEN            | WIRKUNG |
|--------------------------|---|-------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | I | Zweite Natur      |         |
| <input type="checkbox"/> | I | Toter Briefkasten |         |
| <input type="checkbox"/> | I | Kalter Blick      |         |
| <input type="checkbox"/> | I | Fluchtweg         |         |

## FREMDE OBERFLÄCHEN

+2 EP, höchstens bis zur eigenen Stufe

|                          | STUFE | KNOTEN | WIRKUNG |
|--------------------------|-------|--------|---------|
| <input type="checkbox"/> |       |        |         |
| <input type="checkbox"/> |       |        |         |
| <input type="checkbox"/> |       |        |         |

## LAUFBAHN

## Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]

# Impressum

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

Charakterbogen Agent

Autor und Herausgeber: David Ger

Rückmeldungen und Kontakt: [david.ger.bs@gmail.com](mailto:david.ger.bs@gmail.com)

Alle Bücher und der Charaktergenerator: [odin-rpg.pages.dev](http://odin-rpg.pages.dev)

Die Illustrationen sind KI-generiert, das Lektorat entstand mit KI-Unterstützung.

© 2026 David Ger