

CODENAME	NAME	ALTER	HERKUNFT
Kadett			
RANG	ANTRIEB	ANWERBUNG	FÜHRUNGSOFFIZIER



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

LEBENS-PUNKTE 6 + KO + Zähigkeit	BELASTBARKEIT 4 + WK + GL	INITIATIVE GE	VERTEIDIGUNG 1 + (GE + Ausw.) ÷ 4	PSI-PUNKTE WK + WE + IN
-------------------------------------	------------------------------	------------------	--------------------------------------	----------------------------

LEBENSUNKTE □□□□□□□□□□□□□□□□
BELASTUNG □□□□□□□□□□□□□□□□

FERTIGKEITEN

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

KÖRPERLICH		Geschichte		Konzentration ♦	
Athletik	ST	Hacking	IN	Sozial	WK
Handgemeine	ST	Handwerk	IN	Auftreten	CH
Nahkampf	ST	Ingenieurwesen	IN	Führung	CH
Schwere Waffen	ST	Kryptografie	IN	Kontakte	CH
Akrobatik	GE	Kybernetik	IN	Überzeugen	CH
Ausweichen G	GE	Medizin	IN	Verhandeln	CH
Energiewaffen	GE	Nanotechnologie	IN	Täuschung	MA
Fahren	GE	Navigation	IN	Verführung	MA
Fingerfertigkeit	GE	Okkultismus	IN	Verkleidung	MA
Heimlichkeit	GE	Physik	IN	Einschüchtern	GL
Pilotieren	GE	Robotik	IN	Etikette	GL
Schusswaffen	GE	Sprengstoffe	IN	Stressbewältigung	GL
Sicherheitssysteme	GE	Technik	IN	PSIONISCH	
Ausdauer	KO	Xenobiologie	IN	Telepathie	IN
Zähigkeit	KO	Menschenkenntnis ♦	WE	Telekinese	IN
GEISTIG		Spurenlesen	WE	Präkognition	WE
Akademisches Wissen	IN	Taktik	WE	Psychische Heilung	WE
Biologie	IN	Tierkunde	WE	Elementarkontrolle	WE
Chemie	IN	Überleben	WE	Psi-Kampf	WK
Energie-manipulation	IN	Wahrnehmung G	WE		
Ermittlung	IN	Geistige Widerstandskraft ♦ G	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]

Impressum

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

Charakterbogen Psion

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