



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 GEFALLENEN, DIE ICH KANNTTE

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]

Impressum

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

Charakterbogen Soldier

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