



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	○○○○○●
Handgeme	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

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

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]

Impressum

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

Charakterbogen Thaumaturg

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