

## PERSONA

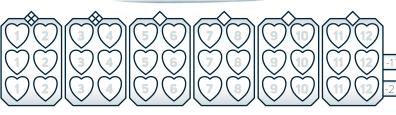
#### CHARAKTER





### **GESUNDHEIT**









### MERKMALE

$\Gamma \angle$	
1	
Ш.	
Ш-	
Ш	
-	
-	
Ш.	
$\checkmark$	



## ACTIO

#### **TALENTE**



CHARISMA	× III U
BERUHIGEN	(+0)●0
EINSCHÜCHTERN	(+0) •0
HANDELN	+0
PERFORMEN	(±0)•o
TIERUMGANG	(±0) •o
ÜBERZEUGEN	+0
VERFÜHREN	(±0)•o

ERHÖHE TALENTWERT •O	10 🖧
ERHÖHE TALENTWERT ••	15 🚓
ERHÖHE ATTRIBUTSWERT	40 🖧
ERHÖHE KAMPFBONUS	30 🖧







#### **KAMPF**







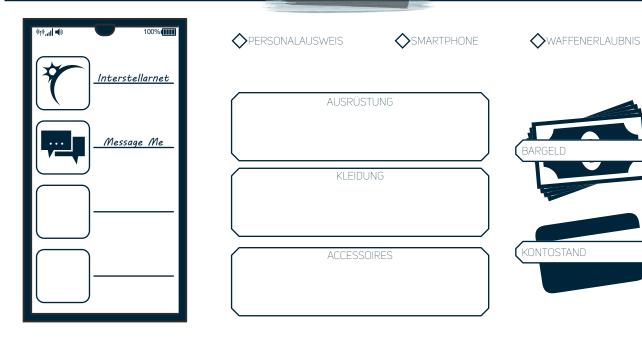
NAME Unbewaffnet		
<b>♦</b> NAHKAMPF	SCHLACHT 🔷	
<b>♦</b> GEFECHT	WEITLÄUFIG 🔷	
MAX ANGRIFFSME	inge <b>1</b>	
ERSCHWERUNG	0	
SCHADEN	Athletik-Wert	
SOI	NSTIGES	



## INVENTAR

C

### AUSRÜSTUNG









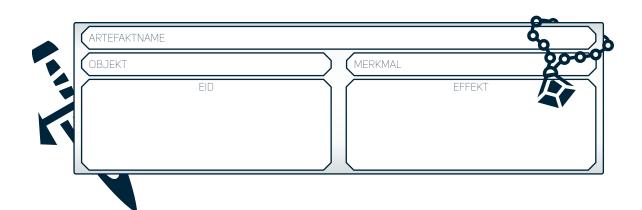
# DIVINUS

## PRINZIPIEN

AETHERNAL

4	PFLICHTEN
Ш	T EIGHTEN
Н	
Н	
Н	
	<u>IV</u>
Ш	
	V
V	

HEILIGES TIER
HEILIGER ORT
TITEL



## **GUNST**



GNADE	<0 🔔
BEISTAND	<b>&gt;</b> 0 🔔
WUNDER	20 🔔
INTERVENTION	30 🙏

	ISSI	r-7	
			1.1
1 A /			V.

<b>—</b>			