



# PERSONA

## CHARAKTER

NAME <small>Mehr wie eine ID aussehen lassen?</small>			BILD
SUBSPEZIES	HERKUNFT		
ALTER	GRÖßE	GEWICHT	
ERSCHEINUNGSBILD			

HINTERGRUND	JUGEND	HOBBY	BERUF
<input type="checkbox"/> ERFAHREN <input type="checkbox"/> HANDWERK	<input type="checkbox"/> INDUSTRIE <input type="checkbox"/> SOLIERT	<input type="checkbox"/> KOSMOS <input type="checkbox"/> KRIMINELL	<input type="checkbox"/> KULTUR <input type="checkbox"/> KUNST
<input type="checkbox"/> MEDIZIN <input type="checkbox"/> MILITÄR	<input type="checkbox"/> NATUR <input type="checkbox"/> SOZIAL	<input type="checkbox"/> WISSENSCHAFT <input type="checkbox"/> WOHLSTAND	

TUGENDEN	SCHICKSAL	LASTER
----------	-----------	--------

ENTWICKLUNGSPUNKTE

## GESUNDHEIT

RÜSTUNG	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	-1 WÜRFEL -2 WÜRFEL	Zzz
	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12		
	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12		

Death Saving Throws/ Stress als letzte Haltung vor Tot

RUHE								TERROR

REGENERATION PASSIVPROBEN

## MERKMALE

Mehr Platz vonnöten
---------------------

## TALENTE



### ATHLETIK

x

AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	●●
FAHRZEUGE	<input type="checkbox"/>	●●
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	●○
KÖRPERKRAFT	<input type="checkbox"/>	●●
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	●○
SPRINTEN	<input type="checkbox"/>	●○
ZÄHIGKEIT	<input type="checkbox"/>	●●



### CHARISMA

x

BERUHIGEN	<input type="checkbox"/>	●○
EINSCHÜCHTERN	<input type="checkbox"/>	●○
HANDELN	<input type="checkbox"/>	●●
PERFORMEN	<input type="checkbox"/>	●○
TIERUMGANG	<input type="checkbox"/>	●○
ÜBERZEUGEN	<input type="checkbox"/>	●●
VERFÜHREN	<input type="checkbox"/>	●○

ERHÖHE TALENTWERT ●○ 10

ERHÖHE TALENTWERT ●● 15

ERHÖHE ATTRIBUTSWERT 50

ERHÖHE KAMPFBONUS 40



### GESCHICK

x

HANDWERK	<input type="checkbox"/>	●●
KUNST	<input type="checkbox"/>	●○
SCHLEICHEN	<input type="checkbox"/>	●○
STEHLEN	<input type="checkbox"/>	●●
TECHNIK	<input type="checkbox"/>	●●
VERARZTEN	<input type="checkbox"/>	●●
WILDNISLEBEN	<input type="checkbox"/>	●○



### INTELLIGENZ

x

ALCHEMIE	<input type="checkbox"/>	●●
MEDIZIN	<input type="checkbox"/>	●●
WISSENSCHAFT	<input type="checkbox"/>	●●
PROGRAMMIEREN	<input type="checkbox"/>	●●
RELIGION	<input type="checkbox"/>	●○
UNTERSUCHEN	<input type="checkbox"/>	●●
WILLENSKRAFT	<input type="checkbox"/>	●●



EMPATHIE



IMMUNSYSTEM



SPIRITUALITÄT



WAHRNEHMUNG



WISSEN

## KAMPF

DEFENSIVPHASE

OFFENSIVPHASE



VERTEIDIGUNG  
BEWEGUNG (+ATHLETIK)  
MOTIVIEREN (+CHARISMA)  
BEFREIEN (+GESCHICK)  
KAMPFTAKTIK (+INTELLIGENZ)



KAMPFBONUS

(Passive Bewegung bis zu 2 Einheiten pro Aktionswürfel)

ANGREIFEN  
BEWEGUNG (+ATHLETIK)  
MANIPULIEREN (+CHARISMA)  
EINSCHRÄNKEN (+GESCHICK)  
IMPROVISIEREN (+INTELLIGENZ)



(Kritischer Effekt bei 8er Pasch oder garantierter Treffer mit 8)

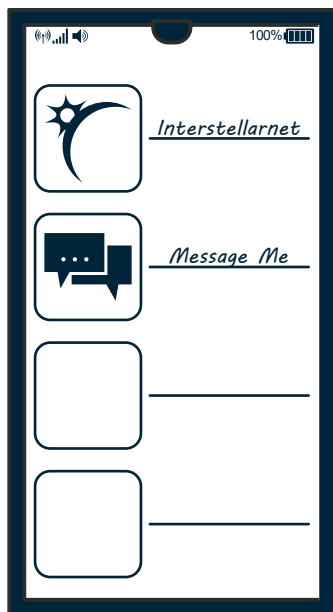
NAME			
◆ NAHKAMPF	◆ GEFECHT	◆ SCHLACHT	◆ WEITLÄUFIG
MAX ANGRIFFSMENGE		ERSCHWERUNG	
SCHADEN			
KRITISCHER EFFEKT:			
SONSTIGES			

NAME			
◆ NAHKAMPF	◆ GEFECHT	◆ SCHLACHT	◆ WEITLÄUFIG
MAX ANGRIFFSMENGE		ERSCHWERUNG	
SCHADEN			
KRITISCHER EFFEKT:			
SONSTIGES			



# INVENTAR

## AUSRÜSTUNG



◇ PERSONALAUSWEIS

◇ SMARTPHONE

◇ WAFFENERLAUBNIS

AUSRÜSTUNG

---

---

KLEIDUNG

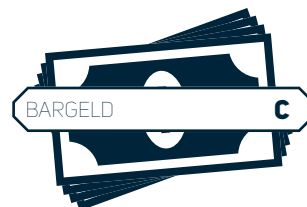
---

---

ACCESSOIRES

---

---



## BESITZ

1 Hosen- & Jackentaschen

2

3 Taschentags hinzufügen (Rücken/Hüfte)

1	◇	◇	◇	◇	◇	Alternierende Farben für Inventar hinzufügen, leichter Zeilen zu lesen	◇	◇	X
1	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X
	◇	◇	◇	◇	◇		◇	◇	X

## EIGENTUM

◇◇◇ FAHRZEUG-LAGER

---

---

---

---

---

ZUHAUSE-LAGER ◇◇◇


---

---

---

---

---





# DIVINUS

## PRINZIPIEN

AETHERNAL

PFLICHTEN	
I	
II	Größer Pflichten
III	
IV	
V	

Passive Gaben

HEILIGES TIER

HEILIGER ORT

TITEL

Heilige Form?

ARTEFAKTNAME	
OBJEKT	MERKMAL
EID	EFFEKT

## GUNST



GÖTTLICHE GUNST

GNADE	<0	
BEISTAND	>0	
WUNDER	20	
INTERVENTION	30	

## MISSION
