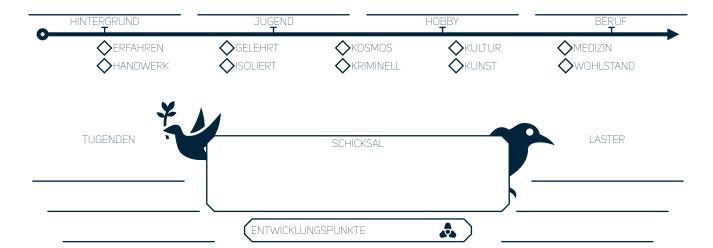


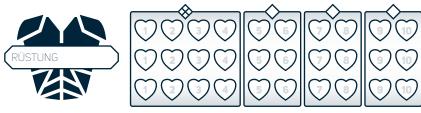
# PERSONA

#### CHARAKTER





#### **GESUNDHEIT**







### MERKMALE

Ι,	
1	
Ш	
Ņ	



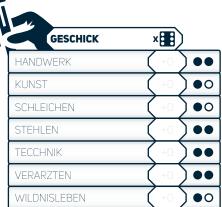
# AKTIONEN

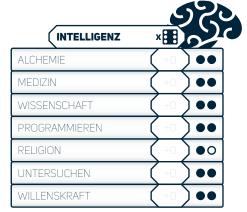
#### **TALENTE**



CHARISMA	× 🔠
BERUHIGEN	(+0)●0
EINSCHÜCHTERN	(+0)●0
HANDELN	+0
PERFORMEN	(+0)●0
TIERUMGANG	(+0)●0
ÜBERZEUGEN	+0
VERFÜHREN	+0 ●0

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







#### **KAMPF**





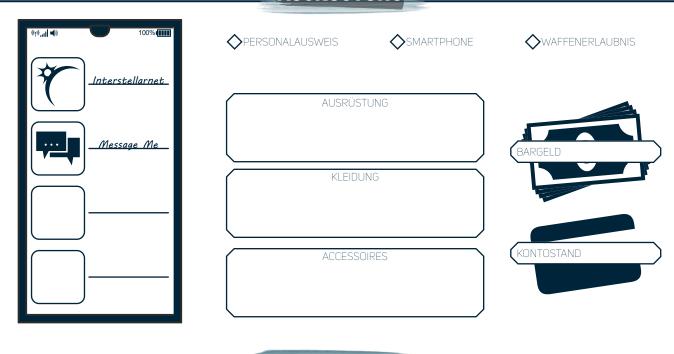


NAME Unbewaffnet	
NAHKAMPF SCHLACHT SWEITLÄU	
MAX ANGRIFFSMENGE	7
ANGRIFFS-ERSCHWERUNG (	<u>)</u>
SCHADEN Athletik-Wer	rt
SONSTIGES	
	J



# INVENTAR

## AUSRÜSTUNG



### BESITZ

(1) HOSENTASCHEN (2)	(3)
	) <b>♦</b> ×
	) <b>♦</b>
	<b>♦</b> ×
	<b>♦</b> ×
	) <b>♦</b> ×
	<b>♦</b> ×
	) <b>♦</b> x
	) <b>♦</b> 🖠 x
	<b>♦</b> ×
	<b>♦</b>

## EIGENTUM

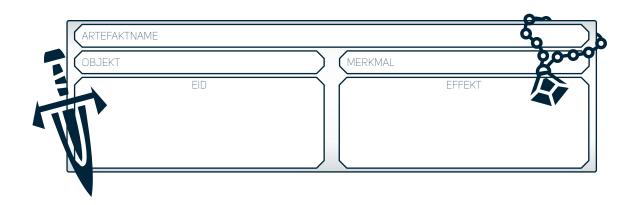
FAHRZEUG-LAGER	ZUHAUSE-LAGER 🔷



# DIVINUS

## PRINZIPIEN

AETHERNAL		
PFLICHTEN		
	HEILIGES TIER	
	HEILIGER ORT	
	[]	



### **GUNST**



_	MISSION
7	