

ATTRIBUTE ◀ 6 8 10 12 — GESCHICKLICHKEIT ◀ 6 8 10 12 — KONSTITUTION ◀ 6 8 10 12 — STÄRKE ◀ 6 8 10 12 — VERSTAND ◀ 6 8 10 12 — WILLENSKRAFT	Name: Anselm Volk: Mensch Konzept: „Anselm“ (6) (2(0)) (5+1) Bewegung Parade Robustheit	HANDICAPS Pazifist (schwer) Verpeilt (schwer) -1 Allgemeinwissen -1 Wahrnehmung Schwur (leicht) kein persönlicher Besitz
--	---	--

FERTIGKEITEN ◀ 6 8 10 12 -1 Allgemeinwissen (V) ◀ 6 8 10 12 Athletik (G) ◀ 6 8 10 12 Heimlichkeit (G) ◀ 6 8 10 12 Überreden (W) ◀ 6 8 10 12 -1 Wahrnehmung (V) ◀ 6 8 10 12 Glaube (W) ◀ 6 8 10 12 Darbietung (W) ◀ 6 8 10 12 Geisteswissenschaft (V) ◀ 6 8 10 12 Recherche (V) ◀ 6 8 10 12 —	AUSRÜSTUNG <u>Gesangsbuch</u> <u>Aufzeichnungen</u> <u>Kappe (+1 Panzerung)</u> <u>Magische Lampe (3 MP)</u> <u>Drachenaumulett (+1 Robustheit)</u> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	TALENTE & AUFSTIEGE Wunder Verlässlich freie Wiederholung Unterstützen-Würfe Beziehungen (Kirche) Bekannt +1 Überreden, wenn erkannt und freundlich A Überreden W10 A Konstitution W6 A Neue Mächte (Furcht, Schutz) F Schnelle Machtregeneration (10/h) F Machtpunkte F Neue Mächte (Aufheben, Schlummer) F Selbstlos Bennis per Kommunikation weitergeben V Heiler (+2 auf Heilen, mag. u. normal) V Neue Mächte (Verstand beschw., Dunkelheit) V Charismatisch (Freie Wiederholung Überreden) V Konzentration H Neue Mächte (Unberührt, Gedankenk.) H Machtpunkte H Konstitution W8 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	--

MÄCHTE	KOSTEN	REICHWEITE	DAUER	EFFEKT
Linderndes Gebet	1	V	Sofort	entfernt eine Erschöpfung; Steigerung: zwei; oder <i>Angeschlagen</i> ; Steigerung: <i>Betäubt</i>
Hand auflegen	3	B	Sofort	heilt je Erfolg eine Wunde
Gedanken lesen	2	V	Sofort	Wurf gegen <i>Verstand</i> des Ziels; Erfolg = eine wahre Antwort; Steigerung: unbemerkt
Heiliges Gewand	1	V	5 10	+2 Panzerung; Steigerung: +4
Gottesfurcht	2	V	Sofort	Ziel legt Furchtprobe ab; Wildcards > Tabelle S. 114; Statisten panisch; Steigerung: -2
Aufheben	1	V	Sofort	Macht aufheben oder kontern, -2 andere Art; Steigerung: zusätzlich <i>Abgelenkt</i>
Schlummer	2	V	1 h 2h	Willenskraftprobe; Steigerung: -2
Verständeten beschwören	2/4/6	V	5 10	Beschwört einen Dämon, Lebewächter o. ein Spiegelbild
Dunkelheit	1	V	4h 2h	Bei Erfolg: 4 Punkte ASz. für Beleucht.; ignorieren 6 Punkte bei Steigerung
Unberührbar				
Gedankenebene				

Machtpunkte: 0 0 0 0 5 0 0 0 0 10 0 0 0 0 15 0 0 0 0 20 0 0 0 0 25 0 0 0 0 30