

<b>ATTRIBUTE</b> ◀ 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: <b>Anselm</b> Volk: <b>Mensch</b> Konzept: <b>„Anselm“</b> (6) (2(0)) (5+1) Bewegung Parade Robustheit	<b>HANDICAPS</b> Pazifist (schwer) Verpeilt (schwer) -1 Allgemeinwissen -1 Wahrnehmung Schwur (leicht) kein persönlicher Besitz
<b>FERTIGKEITEN</b> ◀ 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 —	<b>AUSRÜSTUNG</b> Gesangbuch Aufzeichnungen Kappe (+1 Panzerung) Magische Lampe (3 MP) Drachenamulett (+1 Robustheit)	<b>TALENTE &amp; AUFSTIEGE</b> 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, Dunkelheit)

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	+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	Willenskraftprobe; Steigerung: -2

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