

KLERIKER



2

KRAFT

A

TP

SPEZIALEIGENSCHAFT

Hingabe: Hast du nur noch 1 , erhalte 1 zu Beginn der Erholungsphase.

1

3



Trage: Alle Rüstungen, alle Kolben,
Stäbe und Stangenwaffen

Animuslimit: 8



KLERIKER

Schwierigkeit



Es gibt keine Wunder mehr, behauptet zumindest die Kirche. Die Kirchenväter erklären, dass „Pfeiler und Pfad“ alles sind, was der Rechtschaffene braucht – rechter Körper und rechte Handlung. Doch in den höheren Rängen und an versteckten Orten praktizieren treue Anhänger die alten Riten.

Manifestationen sind bei diesen Treffen selten. Jedoch werden Worte wie „Heilung“ gelegentlich mit wundersamen Geschichten über ausgetriebene Krankheiten und verschwundene Wunden verbunden.

Anhänger dieser Religion kann man in allen gesellschaftlichen Bereichen finden. Kleriker mit starken Armen, die sich als Last für die Menschheit empfinden, fühlen sich oft zu Freien Kompanien hingezogen. Jenseits der Reichweite der Kirche können sie ihren Glauben ausüben und ihre Überzeugungen so unverblümmt wie irgend möglich ausleben ... Hieb für Hieb.

