

WÄCHTER



Trage: Alle Rüstungen, Schilder, alle Einhand- und Zweihand-Waffen außer Dolche, Stäbe und Bögen
Führen von 2 Einhand-Waffen nicht möglich

KRAFT

SPEZIALFÄHIGKEIT

Disziplin: Verkürze 1-mal pro Runde die laufende Abklingzeit 1 Karte um 1.
Schützender Mantel: Du und an dich angrenzende Charaktere sind (auf deinen Wunsch hin) immun gegen die Fähigkeiten eurer Hexerin.

TP

6

REG

Animuslimit: 8



WÄCHTER

Schwierigkeit



Tief im berüchtigten Schwarzfelsgefängnis von Verum beherbergen dunkle Kammern die diszipliniertesten Soldaten der Menschheit. Ohne Unterlass trainieren sie, ohne Unterlass beweisen sie ihre Entschlossenheit. Sie festigen ihren Willen am Rande des Wahnsinns, um sich dem meistgehassten Feind der Menschen zu stellen: Magie.

Die Wächter sind die Kerkermeister von Wahnsinnigen, Sehern und Hexerinnen. Sie tragen dicke Rüstungen und einen Umhang, der sie gegen die Einflüsse von Magiebegabten abschirmt. Durch größte Anstrengung können sie sogar andere vor den düsteren Einflüsterungen schützen und die Wirklichkeit um sich herum abriegeln.

Erreichen Wächter das Schlachtfeld, nutzen sie ihre volle, durch ihr jahrelanges Martyrium erlangte Macht. Mit wohlbemessenen Schlägen und undurchdringlicher Verteidigung machen sie einen Feind mürbe, bis er schließlich an ihrem eisernen Willen zerbricht.

