

## **Priester (Streiter)**

Stärke(St)	61	Schadensbonus+2	Trinken+9
Geschicklichkeit(Gs)	81	Angriffsbonus+1	Wahrnehmung+6 (Sinne), 6. Sinn+2
Gewandtheit(Gw)	74		
Konstitution(Ko)	91	Ausdauerbonus+12	Anführen+1+8
Intelligenz(In)	98		Erste Hilfe+1+8
Zaubertalent(Zt)	72		Heilkunde+2+8
Aussehen(Au)	25		Musizieren: Stimme+1+12
persönliche Ausstrahlung(pA)	89		Pflanzenkunde+2+8
Willenskraft(Wk)	45		Reiten+12
Gifttoleranz	75		Reiterkampf+12
Alkoholgrenze	13		Schreiben: Albisch+2+12
Lasten	15kg / 30kg / 60kg/ 120kg		Schreiben: Altoqua+2+8
Raufen+7	(1W6-4)		Sprechen: Albisch+2+12
Zaubern+11			Sprechen: Altoqua+2+8
Abwehr+11(+1)			Sprechen: Comentang+2+12
Resistenz+4/3+11			
Lebenspunkte (LP)	17		Einhandschwerter+1+5
Ausdauerpunkte(AP)	16		Schilde+1
Bewegungsweite (B)	24		
Größe	1,85 m	Gewicht	88 kg (groß)
x-händer:	Rechtshänder		Bannen von Finsterwerk (4AP, Z.D. 10sec, Rw15m, 1 Wesen/Objekt)
Rasse:	Mensch		Erkennen der Aura (1AP, A, Rw 30m)
Herkunft:	Alba, Stadt, Kloster Sceadden (Alba QB S.190)		Handauflegen (1AP, Z.D. 10sec, Berührung, 1W6 AP)
Stand:	Mittelschicht		Heiliger Zorn (2AP, A, W.D. 2min, Stärke+30, Raufen+2)
Alter:	23		Segnen (2AP, Z.D. 1min, 1 Wesen, W.D.10min, EW+1)
Glaube:	Dheis Albi (Xan)		
Schicksalsgunst (SG):			
Göttliche Gnade (GG):			

## **Inventar**

10 Kupfer = 1 Silber, 10 Silber = 1 Gold

<b>Goldstücke:</b> 40
<b>Silberstücke:</b>
<b>Kupferstücke:</b>

### **Rüstung:**

- Lederrüstung (-2 LP)

### **Waffen:**

- Langschwert (1W6+1)
- Großer Schild (-0 AP)

### **Kleidung:**

- ❖ Gürtel
- ❖ Gelbroter Kilt
- ❖ Beiges Hemd
- ❖ Lederschuhe
- ❖ Priesterrobe mit dem Symbol Xans (Sonnenscheibe)
- ❖ Symbol Xans (Sonnenscheibe) an Kette (Gold)

### **Anderes:**

- Rucksack
- Lederbeutel für Münzen
- Warme Decke
- Erste Hilfe Ausrüstung



### **Verbrauchsgegenstände:**

## Lebenslauf

Du bist das jüngste Kind des Händlers Borwald der Reiche. Da der gesamte Familienbesitz an deinen ältesten Bruder Longorn übergehen wird, kamst du schon im jungen Alter von 5 Jahren in das Kloster Sceadden, welchem dein Vater eine großzügige Geldsumme vermachte. Aus diesem Grund hast du an deine eigene Familie fast keine Erinnerungen, da du schon früh das Kloster als große Familie wahrgenommen hast. Dort wurde dein Geist gründlich geschult wodurch sich deine Intelligenz ganz entfalten konnte und du schnell alle anderen Schüler überflügeltest. Neben den priesterlichen Gesängen lernst du das Behandeln von Wunden und Krankheiten, was ebenfalls zu den priesterlichen Pflichten gehört. Schließlich erfolgte im Alter von 18 Jahren die Annahme des Priesteramtes, wie immer im Rahmen einer würdevollen Zeremonie. Da sich schon lange deine Führungspotentiale gezeigt hatten, erfolgte später eine besondere Bindung an Xan, weshalb du in der nächsten Zeit auch noch in speziellen Gebeten zu Xan und dem Kampf mit dem Langschwert, der zeremoniellen Waffe Xans, unterrichtet wurdest. Schließlich zogst du aus dem Kloster hinfert um in der Welt die Macht Xans zu vergrößern und schwarzen Hexern, Dämonen sowie Geistern die Kraft von Xans Gebeten gegenüber zu halten. Später hast du vor dich in einer kleinen Stadt als Priester niederzulassen.

Du bist groß gewachsen und eine imposante Erscheinung. Du hast hellbraune Haare. Deine blauen Augen weisen stets einen entschlossenen Blick auf und dein Langschwert an der Seite zeugt von deiner Bindung an Xan. Um den restlichen Körper trägst du einen hell- und dunkelbraun karierten Plaid, für feierliche Anlässe hast du stets eine weiße Robe, auf der eine gelbe Sonnenscheibe, das Symbol Xans, abgebildet ist, dabei.

Du zeichnest dich durch eine gewisse Arroganz und Führungssucht aus. Immer versuchst du die Kontrolle über alles und jeden zu haben und im Mittelpunkt zu stehen. Sehr allergisch reagierst du bei Adligen die sich dir in den Weg stellen indem sie auf ihre standesrechtlichen Besonderheiten pochen.

Bei Uneinigkeiten oder Streitigkeiten empfiehlst du im Zweifel ein Gottesurteil, wobei du jedoch ganz unterschiedliche Vorschläge machst, wie dieses aussehen kann. Neben den klassischen Zweikämpfen, Wasserproben, Feuerproben, Speiseproben und Bahrproben schlägst du auch außergewöhnliche bzw. absurd anmutende Gottesurteile vor, die dir in diesem Moment als angemessen erscheinen. Bezichtigen sich zwei Personen der Verleumdung, kann man den Mundumfang messen um denjenigen mit der größten Klappe ausfindig zu machen, dieser muss auch die Verleumdung begangen haben. Alternativ kann man Strohhalme ziehen lassen, die Länge der kleinen Zehen messen, die Brusthaare zählen, beide einen Ball auf der Nase balancieren lassen, und so weiter.

Bei Kämpfen stellst du dich selbst Übermächtigen unerschrocken in den Weg und stürzt dich mit dem Schlachtruf des Sonnenordens Xan le volt! (Xan will es!) in den Kampf. Du siehst es als Selbstverständlichkeit an, dass man einem Priester Xans Unterschlupf und Essen ohne Bezahlung gewährt, dafür sprichst du auch immer einen Segen über freundliche Menschen aus. Wundertaten erfleht du von Xan nur in Notfällen, stets versuchst du Probleme erst mit deinen eigenen Mitteln zu lösen.

Priester des Xan sind immer und stets von der Richtigkeit ihres eigenen Handelns überzeugt. Sie erhalten daher **WM+4** auf ihre **WW:Resistenz** gegen ihre Handlungsweise beeinflussende Zauber wie *Angst*, *Anziehen*, *Beeinflussen*, *Macht über Menschen*, *Namenloses Grauen* oder *Wahnsinn*.

## Erfahrungspunkte-Liste

<b>Erfahrungspunkte</b>	<b>Praxispunkte</b>
	Anführen: Erste Hilfe: Heilkunde: Musizieren: Stimme: Pflanzenkunde: Reiten: Reiterkampf: Schreiben: Albisch: Schreiben: Altoqua: Sprechen: Albisch: Sprechen: Altoqua: Sprechen: Comentang:  Einhandschwerter: Schilde:  Beherrschen: Bewegen: Erkennen: Erschaffen: Formen: Verändern: Zerstören: Wundertaten:

**Gesamterfahrungsschatz (GES):**

**Grad:1**

--