# C3P0:Users:felix:Desktop:Satyr.jpgΜεταχας

Satyr 27 Jahre (max. 185) Schamane: I. Stufe/Akolyt

146 cm 130 Pfund

Gesinnung: chaotisch neutral

###### Rüstungsklasse Trefferpunkte

Nackt: 5

**9**
 (max.)

**25**
 (max.)

Virtueller Schaden:

Mit Kleidung 4

Mod. Durch Deckung bzw. Tarnung

25% -2 -1

50% -4 -2

75% -7 -3

90% -10 -4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Attribute | Gutschriften Abzüge | RW | Rettungswürfe(S. 106/Tab. 60) |
| **18** | **Stärke** | ET+1/SCH+2Türen öffnen 11 | 10 | **Gift/ Todesstrahlen****Lähmung** | **10/6** |
| **14** | Intelligenz | Sprachen +4 | 14 | **Zauberstab** | **10** |
| **18** | **Weisheit** | RW Zauber +4Zusätzliche Zauber 2/2/1/1 | 13 | **Zu Stein Erstarren Verwandlung** | **9** |
| **9** | **Geschicklichkeit** |  | 16 | **Drachenodem** | **12** |
| **18** | **Konstitution** | TP +2 | 15 | **Zauber** | **11** |
| **5** | **Charisma** | Gefolgsleute 2 | Modifikation durch Weisheitsbonus |

ETW0 (S.96/Tab.53)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **9** | **8** | **7** | **6** | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** | **0** | **-1** | **-2** | **-3** |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 | 20 |
|  |  |   |  |  |  |
| Waffe | Anz. Angriffe | Reichweite *(0 / -2 / -5)* | **Boni** *auf TW* | Klein/Mittel *Schaden* | Große*Schaden* | Bemerkung |
| Kurzschwert | 1/1 |  | **+1** | **1W6+2** | **1W8+2** |  |
| Kopfstoß | 1/1 |  | **+1** | **2W4+2** | **2W4+2** |  |
| Langbogen *(Flugpfeil)* | 2/1 | 7/14/21 | **+1** | **1W6+2** | **1W6+2** |  |
| *(Kriegspfeil)* | 2/1 | 5/10/17 | **+1** | **1W8+2** | **1W8+2** |  |

Pfeile: 🞈🞈🞈🞈🞈🞈 🞈🞈🞈🞈🞈🞈

🞈🞈🞈🞈🞈🞈 🞈🞈🞈🞈🞈🞈

Kurzschwert

Stemmvermögen 255 Pfund

Traglast 110 Pfund

Stangen Verbiegen 16%

Körperlicher Schock 99%

Wiedererweckung 100%

**Sprachen** Allgemein, Satyr

## Waffenfertigkeiten

(Jede 4. Stufe neuen Fertigkeitspunkt/ S. 53)

* Bogen
* Schwert Auf alle anderen Waffen *–3 auf TW*

## sonstige Fertigkeiten

Jede 4. Stufe neuer Punkt, Fertigkeitswurf W20 Modifikation schon eingerechnet (S. 57)

Heilkunst WE-2 (16)

Kräuterkunde INT-2 (12)

Flöte GE-1 (8)

Künstlertalent WE (18)

Lesen&Schreiben INT+1 (15)

............................. (eine frei)

##### Zaubersprüche

Erlernbar pro Spruchstufe:

1. Stufe: 2+2

2. Stufe: 0+2

3. Stufe: 0+1

4. Stufe: 0+1

5. Stufe:

6. Stufe:

**Mitgeführte Ausrüstung**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kleidung:*** Lendenschurz
* Gürteltasche
 | **Wertsachen****Sonstige Ausrüstung*** Eiserne Rationen
* Decke
* Feuerstein und Stahl
* Weinschlauch
* Seil (6m)
* Ess- & Kochgeschirr
* Salz
 | **Magische Gegenstände** **Geld:**PM: GM: SM: KM: |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stufen** | **Schamane** |  | **Erreichte Erfahrungspunkte** | **Trefferpunkte**:W8+2 |
|  |  |  | (jeweils + 10%) |
| II. | 2.250 |  |  |  |  |  |
| III. | 4.500 |  |  |  |  |  |
| IV. | 9.000 |  |  |  |  |  |
| V. | 20.000 |  |  |  |  |  |
| VI. | 40.000 |  |  |  |  |  |
| VII. | 80.000 |  |  |  |  |  |

**Zauber:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. Grad** Böses entdecken\*(P) Magie entdecken(P)Licht(P) Magisches Geschoß(P) Kälte widerstehen(P) Schockgriff(M) Schlaf(M)  | **2. Grad** Vorahnung(P) Person bezaubern(P) Befehl(P) Leichte Wunden heilen\*(P) Person festhalten(P) Klopfen(M) Rüstung Gift verlangsamen(P) Stärkung(P) | **3. Grad** Tote beleben Magie bannen Magie lesen Feuer widerstehen Stärke Stolpern Wasseratmen Netz  |
| **4. Grad** Schwere Wunden heilen\* Schwachsinn Hast Blitzschlag Gegenstand orten Eigenständige Illusion Verlangsamen Zungen  | **5. Grad**Dunkelheit (4.5m Radius)EissturmVerbesserte UnsichtbarkeitGift neutralisieren\*Fluch brechen\*Einflüsterung | **6. Grad** Kältekegel Kritische Wunden heilen\* Andere verwandeln Fels zu Schlamm Stein zu Fleisch\*  |
| **7. Grad** Heilung Sagenkunde Irrgarten Wände passieren Dauerhaftigkeit SelbstverwandlungRegeneration Teleportieren  |  |  |

\*:Diese Zauber dürfen als Umkehrzauber angewendet werden

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stufe |  | Fähigkeit |
| I | *Akolyt* | *Tote erwecken* mit 1% pro Stufe |
| II | *Akolothist* | Gifte herstellen mit 1 Würfel pro Stufe |
| III | *Heiler* | *Spuren lesen* wie Waldläufer jedoch mit 30% Grundchance + 2% pro Stufe |
| IV | *Wunderheiler* | 1x pro Tag : natürliches *Leichte Wunden heilen* |
| V | *Lama* | Untote im Radius von 3m wahrnehmen |
| VI | *Priester* | *Magie entdecken* mit 50% Grundchance + 1% pro Stufe |
| VII | *Hoher Priester* | *Gift entdecken* mit 70% Grundchance + 1% pro Stufe |
| VIII | *Priestermagier* | 1x pro Tag : natürliches *Schwere Wunden heilen* |
| IX | *Mann der Wunder* | 1x pro Woche : natürliches *Krankheiten heilen* |
| X | *Schamane* | 1x pro Tag : natürliches *Kritische Wunden heilen* |
| XI | *Schamane* | 1x pro Woche : *Mit Toten sprechen* |

Geschichte:

Sein Vater bezauberte dereinst eine Frau aus Schafspring und blieb bei ihr bis zur Geburt, um zu sehen, ob es einen Satyr oder ein Mädchen gäbe. Als Metaxas zur Welt kam, entführte er ihn von seiner Mutter und nahm ihn mit sich in den Osten zu ihrem Stamm.

Metaxas lebte dort als ein Sänger und Künstler.

Er war einer Frau verfallen und folgte ihr betrunken ohne nachzudenken oder sich auszurüsten. Allerdings wurde er von ihrem Mann vom Hof gejagt. Ernüchtert (Wenn auch noch nicht nüchtern) zog er los und traf die anderen.