

Árnyék Karom von den Éjfutók

SchattenKralle von den Nightwalkern

Charaktername

Michael Pflieger

mikevx@pflieger-net.de

Spieler



Waldläufer (1) / Hexenmeister (3)			5	Catfolk	Fharlanghn		chaotisch-neutral	
Klasse			Stufe (EC-5)	Rasse	Gottheit		Gesinnung	
mittelgroß	17	w	165	55	grün	schwarz	schwarz	
Größenkategorie	Alter	Geschl.	Größe	Gewicht	Augenfarbe	Haarfarbe	Fellfarbe	

Attribut	Wert	Mod	Wert	Mod
ST	12	1	12	1
GE	18	4	18	4
KO	14	2	14	2
IN	14	2	14	2
WE	12	1	12	1
CH	18	4	18	4

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-Bonus	Grund-Bonus	Grund-Bonus	Attr-Bonus	Magie-Bonus	Sonst-Bonus	TMP-Mod	Situ-Mod	Situations-Mod
Reflex	8	2	1	0	4	1	1	1	+	
Willen	5	0	3	0	1	1	1	1	+	
Zähigkeit	6	2	1	0	2	1	1	1	+	

Grundangriffsbonus	2									
Zauberresistenz										

Ringkampf (ST)	Gesamt	Grund-Bonus	Attr-Bonus	GR-Bonus	Sonst-Mod	Sonst-Mod
Ringkampf (ST)	3	2	1	0	0	0
Nahkampf (ST)	3	2	1	0	0	0
Fernkampf (GE)	6	2	4	0	0	0

Einhandwaffe (Nahkampf)			ModNAB + Magie + Mod		AW + ST + Mod		
Angriff/Waffe			Angriffsbonus		Schaden		Krit. Treffer
Rapier			6 + 0 + 0 = 6		1W6 + 1 + 0		18-20/x2
Reichweite	Art	Gewicht	Notizen			Modifikation	Talent
nah	Stich	1					WFi

Leichte Waffe (Nahkampf)			ModNAB + Magie + Mod		AW + ST + Mod			
Angriff/Waffe			Angriffsbonus		Schaden		Krit. Treffer	
Dolch			6 + 0 + 0 = 6		1W4 + 1 + 0		19-20/x2	
Reichweite	Art	Gewicht	Notizen			Modifikation	Talent	
3m	Stich/Hieb	0,5					WFi	

Angriff/Waffe				Angriffsbonus		Schaden		Krit. Treffer	
				3 + 0 + 0 = 3		+ 1 + 0			
Reichweite	Art	Gewicht	Notizen			Modifikation		Talent	
		0							

Fernkampfwaffe			FAB + Magie + Mod		AW + Stmod + Mod			
Angriff/Waffe			Angriffsbonus		Schaden		Krit. Treffer	
Kompositbogen lang			6 + 0 + 0 = 6		1W8 + 0 + 0		20/x3	
Reichweite	Art	Gewicht	Notizen			Modifikation	Talent	
33m	Stich	1,5						
Munition:								

FAB + Magie + Mod			AW + Stmod + Mod			
Angriff/Waffe		Angriffsbonus		Schaden		Krit. Treffer
		6 + 0 + 0 = 6		+ 0 + 0		
Reichweite	Art	Gewicht	Notizen		Modifikation	Talent
		0				
Munition:						

FAB + Magie + Mod			AW + Stmod + Mod			
Angriff/Waffe		Angriffsbonus		Schaden		Krit. Treffer
		6 + 0 + 0 = 6		+ 0 + 0		
Reichweite	Art	Gewicht	Notizen		Modifikation	Talent
		0				
Munition:						

	Gesamt		Bonus		Bonus		GE-Mod		Gr-Mod		Rüstung		Bonus		Mod		Mod
RK	21	= 10 +	5	+	0	+	4	+	0	+	1	+	0	+	1	+	0
TP	26	=	8	+ 8 + 3,5 + 3,5 + 3,5													
INI	4	=	4	+													

Handwerker
Bauarbeiter

Fertigkeiten

RK	mit Schild	ohne Schild
Voll	21	21
Falscher Fuß	17	17
Berührung	15	

Herausgeber Verlag		Fertigkeiten					Max. Range					7 / 3,5	
		Fertigkeit	Bezugs Attr.		Attr- Mod	Ränge	Quer- Mod	Sonst- Mod		Spec Mod			
		1 Auftreten ()	U CH	4	= 4	+	+	+	+				
		2 Auftreten ()	U CH	4	= 4	+	+	+	+				
		3 Balacieren	U GE	6	= 4	+	+	2	+	+			
X	X	4 Beruf ()	WE	X	= 1	+	+	+	+	+			
X	X	5 Beruf ()	WE	X	= 1	+	+	+	+	+			
X		6 Bluffen	U CH	4	= 4	+	+	+	+	+			
		7 Diplomatie	U CH	4	= 4	+	+	0	+				
		8 Einschüchtern	U CH	4	= 4	+	+	0	+	(2)			
X		9 Entdecken	U WE	5	= 1	+	4	+	+	+			
		10 Entfesselungskunst	U GE	4	= 4	+	+	0	+	+			
		12 Fälschen	U IN	2	= 2	+	+	+	+	+			
		13 Fingerfertigkeit	GE	X	= 4	+	+	0	+	+			
X	X	14 Handwerk ()	U IN	2	= 2	+	+	+	+	+			
X	X	15 Handwerk ()	U IN	2	= 2	+	+	+	+	+			
X	X	16 Handwerk ()	U IN	2	= 2	+	+	+	+	+			
X		17 Heilkunde	U WE	1	= 1	+	+	+	+	+			
		18 Informationen sammeln	U CH	4	= 4	+	+	0	+	+			
X		19 Klettern	U ST	5	= 1	+	4	+	0	+			
X	X	20 Konzentration	U KO	6	= 2	+	4	+	+	+			
X		21 Lauschen	U WE	7	= 1	+	4	+	+	2			
X		22 Leise bewegen	U GE	8	= 4	+	2	+	+	2			
		23 Magischen Gegenstand benutzen	CH	5	= 4	+	1	+	0	+			
		24 Mechanismus Ausschalten	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
X		25 Mit Tieren umgehen	CH	5	= 4	+	1	+	+	+			
		26 Motiv erkennen	U WE	1	= 1	+	+	+	+	+			
		27 Reiten	U GE	4	= 4	+	+	0	+	+			
		28 Schätzen	U IN	2	= 2	+	+	0	+	+			
		29 Schlösser öffnen	GE	X	= 4	+	+	+	+	+			
		30 Schriftzeichen entschlüsseln	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
X		31 Schwimmen	U ST	5	= 1	+	4	+	+	+			
X		32 Seil benutzen	U GE	4	= 4	+	+	0	+	+			
X		33 Springen	U ST	8	= 1	+	5	+	2	+			
X		34 Suchen	U IN	2	= 2	+	+	0	+	+			
X		35 Turnen	GE	11	= 4	+	5	+	2	+			
X		36 Überlebenskunst	U WE	1	= 1	+	+	0	+	(2)			
		37 Verkleiden	U CH	4	= 4	+	+	0	+	+			
X		38 Verstecken	U GE	6	= 4	+	2	+	+	(2)			
		39 Wissen (Adel und Königshäuser)	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
		40 Wissen (Architektur und Baukunst)	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
X		41 Wissen (Arkane)	IN	3	= 2	+	1	+	+	+			
		42 Wissen (Ebenen)	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
X		43 Wissen (Geographie)	IN	3	= 2	+	1	+	+	+			
		44 Wissen (Geschichte)	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
X		45 Wissen (Gewölbekunde)	IN	3	= 2	+	1	+	+	+			
		46 Wissen (Lokales)	IN	X	= 2	+	+	+	+	+			
X		47 Wissen (Natur)	IN	3	= 2	+	1	+	0	+			
		48 Wissen (Religion)	IN	X	= 2	+	+	+	+	(2)			
X		49 Zauberkunde	IN	3	= 2	+	1	+	0	0			
		50 -		X	= 0	+	+	+	+	+			
		51 -		X	= 0	+	+	+	+	+			

[illegible]

Aussehen	
Beschreibung des Erscheinungsbildes	
Größe/Erscheinungsbild	Árnyék ist eine ca 165 große, weibliche, humanuide Katze. Sie hat tiefschwarzes Fell und grüne Augen. Der Eindruck (Sofern das Spieler bei Catfolk beurteilen können) ist, daß sie sehr jung ist
Kleidung/Rüstungen	Ä. trägt ein Mitalkettenhend, welche so behandelt wurde, daß es komplett schwarz erscheint. Auf der Rüstung ist ein Clansymbol abgebildet. Die Rüstung ist in der Regel aber schwer zu sehen, da sie von einem Schwarzen Kaputzenumhang bedeckt wird.
Waffen (wo getragen)	Sie trägt einen Rapier und einen Dolch am Gürtel. Zusätzlich am Rücken einen Kompositlangbogen inkl Pfeile
Begleiter	-
Sonst. Beschreibungen	

Lebensgeschichte	
Vor Stufe 1	Árnyék ist in den Dalelands aufgewachsen. Der Clan der Nightwalker lebt In den Wäldern in Baumdörfer (ähnlich den Ewoks). Sie scheuen die andere Rassen nicht, aber suchen auch nicht deren Nähe. Sie leben von der Jagt und teilweise von Früchten der Region. (Da sie in den Baumkronen leben und sich keine Nutztiere halten, ist es nachvollziehbar wenn "Reiten" gegen "Turnen" als Klassenmerkmal getauscht wird und warum die die bevorzuge Umgebung ist)
Stufe 1-2	Alle Nightwalker werden in jungen Jahren als Ranger ausgebildet, damit sie grundsätzlich Fähigkeiten erlernen und sich im Zweifel auch selbst verteidigen können. Im Alter von 16 Jahren werden sie auf Wanderschaft geschickt um Ihre Bestimmung zu ermitteln. Auf den Weg wird bestimmt welche Fähigkeiten und Ziele das Clanmitglied letztendlich haben wird. Die Jungen gehen wahlweise alleine oder in einer kleinen Gruppe sofern sich das anbietet. In der Regel kehren sie nach 5 oder 10 Jahren zum Clan zurück. Die ist aber nicht verpflichtend und auch ein längeres Fernbleiben wird gesellschaftlich voll akzeptiert. Árnyék ist mit einer kleinen Gruppe vor etwas mehr als einem Jahr aufgebrochen. Sie erkannten einen Hang zur arkanen Magie und vertieft seiher hier ihr Wissen.
Ab Stufe 3	Die Catfolgruppe wurde vor ein paar Monaten nach Matztika teleportiert. Seitdem versucht sie einen Weg zurück nach Faerun zu finden. Ein ebenfalls gestrandeter Händler hat ebenfalls daran interesse und untertützt die die Gruppe bei diesem Vorhaben und hat sie mit Mitteln und Inforamtionen versorgt. Eine lformation führte über einem Tempel mit aktiven Portal zu dieser Toradresse. Als sie ankamen bemerkten sie, daß eine einfache Rückkehr nicht möglich war. Bei der Siche nach einer Lösung wurden sie angegriffen. Alle außer ihr wurden getötet und sie schwer verletzt zurückgelassen.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte

6000

Naechste Stufe

10000

Stufenanpassung

1

ECS

4

Volksmerkmale

GE +4, CH +2
+2 Lauschen, Leise bewegen
Waffen:
Dämmersicht

Sprachen

Handelssprache

Drakonisch

Feline

Sylvanisch

Klassenmerkmale

Merk-mal

Bevorzugte Umgebung (ersetzt Erzfeind)

Seite

USRD

Notiz

+2 Bonus auf Entdecken, Lauschen, Leise bewegen, Überlebenskunst, Verstecken und Wissen (Natur)

Merk-mal

Spuren Lesen

Seite

SHB 116

Notiz

Klassenmerkmale

Merk-mal

Tierempathie

Seite

SHB 66

Notiz

Merk-mal

Skilled City-Dweller

Seite

USRD

Notiz

Tausch Klassenmerkmale: Reiten → Turnen

Merk-mal

Spell Shield (ersetzt Vertrauen)

Seite

USRD

Notiz

(Immediate) Durch Konzentration und aufgabe eines Zaubers Schaden mindern. Minderung: Spell-Level * 5, Konzentrationscheck: 15 + Spell-Level

Merk-mal

Seite

Notiz

Merk-mal

Seite

Notiz

Merk-mal

Seite

Notiz

Merk-mal

Seite

Notiz

Merk-mal

Seite

Notiz

Talente

Talent

Stufe 1

Quelle

Luck of Heros

PG-Faerun
Seite 41

Notizen

+1 Glücksbonus auf Rüstungsklasse und alle Rettungswürfe

Talent

Stufe 3

Quelle

Waffenfinesse

SHB 3.5
Seite 122

Notizen

Auf Angriffswürfe mit leichten Nahkampfwaffen den GE- statt den ST-Modifikator anrechnen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talente

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Talent

Quelle

Notizen

Zauber (Hexenmeister)

CH

RW gegen Zauber

14

SG Mod

Changen für Arkane Zauberpatzer

10

%

Bekannte Zauber

SG des RW GG Zauber

Grad

Zauber Pro Tag

Zusätzl. Zauber

5

14

0

6

3

15

1

5

1

16

2

1

17

3

1

18

4

1

19

5

0

20

6

0

21

7

0

22

8

0

23

9

0

Beforzugte Umgebung (Waldläufer)

Bonus

Wälder (kalt/gemäßigt)

2

Árnyék Karom

Merkmale, Erfahrung, XP