Nachtjaeger - Charakterbogen

Spielerdaten			
Name:	Vorname:	Geburtsdatum:	Kontakt (E-Mail / Telefon):
Anmerkungen (Allergien, Vegetarier, Ersthelfer usw.):			

Charakterdaten					
Name:		Beruf:		MP:	
Klasse:		Alter:		Con-Tage:	
Rasse:		RP:		EP:	

Legende: RP = Rüstungspunkte, MP = Magiepunkte, Con-Tage = Spieltage, EP = Erfahrungspunkte

Mitgeführte Waffen / Rüstungen	Mitgeführte Artefakte / Tränke / Zutaten
Besondere Fertigkeiten / Zauber	

Fertigkeiten und Berufe

Kämpfer			Allgemeinwissen			Schmieden		
Berserker	50	☐	Feuer machen	10	☐	Reparieren	10	☐
Eiserner Wille	150	☐	Erste Hilfe	30	☐	Herstellen	100	☐
Regeneration1	50	☐	Heilkunde	60	☐	**Lederverarbeitung**		
Regeneration2	200	☐	Arztkunde	120	☐	Reparieren	10	☐
Regeneration3	500	☐	Geschichten und Legenden1	50	☐	Herstellen	80	☐
Zähigkeit1	30	☐	Geschichten und Legenden2	100	☐	**Schneidern**		
Zähigkeit2	50	☐	Geschichten und Legenden3	150	☐	Reparieren	10	☐
Zähigkeit3	100	☐	Schriften1	50	☐	Herstellen	50	☐
Zähigkeit4	150	☐	Schriften2	100	☐	**Holzarbeit**		
Zähigkeit5	200	☐	Schriften3	150	☐	Reparieren	10	☐
Kampfgeist	100	☐	Ortskenntnis	70	☐	Herstellen	80	☐
Magier			Taschendiebstahl1	50	☐	**Alchemie**		
Weg der Magie	30	☐	Taschendiebstahl2	100	☐	Kräuterkunde1	25	☐
Konzentration	250	☐	Taschendiebstahl3	150	☐	Kräuterkunde2	50	☐
Meditation1	50	☐	Schlösser knacken1	50	☐	Kräuterkunde3	75	☐
Meditation2	100	☐	Schlösser knacken2	100	☐	AP-Wert	je10	
Meditation3	150	☐	Schlösser knacken3	150	☐	Kleine Analyse	50	☐
Adeptenprüfung	30	☐	Fallen stellen/entschärfen1	50	☐	Große Analyse	100	☐
Meisterprüfung	100	☐	Fallen stellen/entschärfen2	75	☐	Schnelle Wirkung	50	☐
Großmeisterprüfung	250	☐	Fallen stellen/entschärfen3	100	☐	Fachkenntnisse	50	☐
Magisches Potential	Je50					Meisteralchemist	200	☐
						Großalchemist	300	☐

Zauber

Lehrling Kosten pro Zauber 10 EP	Adept Kosten pro Zauber 20 EP	Meister Kosten pro Zauber 40 EP	Großmeister Kosten pro Zauber 80 EP
Allgemein	**Allgemein**	**Allgemein**	**Allgemein**
☐ Feuerfinger	☐ Alarm	☐ Astrale Tarnung	☐ Exorzismus 2
☐ Reinigen	☐ Auraschleier	☐ Auramaske	☐ Magie umleiten
☐ Wasser reinigen	☐ Klopfen	☐ Exorzismus 1	☐ Magiesog
☐ Zaubertrick	☐ Magie bannen	☐ Magie zerstören	☐ Runenkreis
	☐ Magie speichern	☐ Stein zu Fleisch	
	☐ Magie übertragen	☐ Stein zu Staub	
	☐ Sprache der Pflanzen	☐ Untote zerstören	
	☐ Sprache der Tiere		
Analyse	**Analyse**	**Analyse**	**Analyse**
☐ Astrales Fenster	☐ Astralsicht	☐ Astrale Reise	
☐ Gift spüren	☐ Böses spüren	☐ Aura identifizieren	
☐ Magie spüren	☐ Diagnose	☐ Große Analyse	
	☐ Gesinnung identifizieren	☐ Weissagung	
	☐ Gift identifizieren		
	☐ Magie identifizieren		
	☐ Astrale Suche		
Geistesbeeinflussung	**Geistesbeeinflussung**	**Geistesbeeinflussung**	**Geistesbeeinflussung**
☐ Berserker 1	☐ Berserker 2	☐ Berserker 3	☐ Berserker 4
☐ Schlaf	☐ Faszination	☐ Gehorche	☐ Dämonenauftrag
	☐ Freundschaft	☐ Wahrheit	☐ Mentale Kontrolle
	☐ Furcht		
	☐ Vergessen		
Körperbeeinflussung	**Körperbeeinflussung**	**Körperbeeinflussung**	**Körperbeeinflussung**
☐ Blindheit	☐ Fluch/Krankheit	☐ Einfrieren	
☐ Übelkeit	☐ Koma	☐ Gaslunge	
☐ Taubheit	☐ Magische Fesseln	☐ Schwäche 2	
	☐ Schwäche 1	☐ Stille	
	☐ Schweigen	☐ Versteinern	
		☐ Verwandeln	
Beschwörung/Erschaffung	**Beschwörung/Erschaffung**	**Beschwörung/Erschaffung**	**Beschwörung/Erschaffung**
☐ Magisches Licht	☐ Geisterruf	☐ Artefakt erschaffen	☐ Perma-Artefakt erschaffen
☐ Wasser zu Bier	☐ Magische Waffe 1	☐ Beseelten Untoten erschaffen	☐ Dämon beschwören 2
☐ Wasser zu Wein	☐ Magischen Fokus erschaffen	☐ Dämon beschwören 1	☐ Dämonen-/Flammenwaffe
	☐ Magisches Schloss	☐ Mag. Waffe 2	☐ Sphärenband
	☐ Verwurzeln	☐ Mag. Untoten erschaffen	
	☐ Zombie erwecken	☐ Unterwasseratmung	
		☐ Untoten Champion erschaffen	
Heilung	**Heilung**	**Heilung**	**Heilung**
☐ Blutung stoppen	☐ Erwachen	☐ Reanimation	☐ Körper wiederherstellen
☐ Eisatem	☐ Gift auflösen	☐ Regeneration 1	☐ Regeneration 2
☐ Schmerzen lindern	☐ Körperheilung	☐ Wiederkehr	
☐ Wunde heilen	☐ Krankheit heilen		
☐ Wunde Übertragen			
☐ Wunde verschieben			
Kampf	**Kampf**	**Kampf**	**Kampf**
☐ Energetische Hand	☐ Feuerball 1	☐ Erdbeben	☐ Entzug von Lebenskraft
☐ Glühendes Geschoss	☐ Hustenanfall	☐ Ersticken	☐ Feuerball 3
	☐ Lähmung	☐ Feuerball 2	☐ Strangulieren
	☐ Lichtblitz	☐ Magisches Geschoss	☐ Sturmwind
	☐ Waffe erhitzen	☐ Metall erhitzen	☐ Wunden Reißen
	☐ Windstoß	☐ Schmerz	
Schutz	**Schutz**	**Schutz**	**Schutz**
☐ Abstand	☐ Barriere	☐ Eiserner Wille 1	☐ Eiserner Wille 2
☐ Ignoranz	☐ Energiefeld	☐ Gegenzauber	☐ Magieschutz 3
☐ Magischer Schleier (Rüst.1)	☐ Lichtresistenz	☐ Großmeisterschutz	☐ Magischer Panzer (Rüst.4)
	☐ Magieschutz 1	☐ Lichtimmunität	☐ Unsichtbarkeit
	☐ Magische Hülle (Rüst. 2)	☐ Magieschutz 2	
	☐ Magischer Zirkel	☐ Magiespiegel	
	☐ Meisterschutz	☐ Magische Rüstung (Rüst.3)	
	☐ Schutzkreis vor Bösem	☐ Magischer Schild	
	☐ Schutzkreis vor Gutem		
	☐ Schutzkreis vor Magischem		
	☐ Schutzkreis vor Physischen		
	☐ Totaler Magieschutz		

Veranstaltungen				
Veranstaltung	Erhaltene Gegenstände/Fertigkeiten	Tage	EP	Unterschrift der Orga

Weitere mitgeführte Artefakte / Tränke / Zutaten / Besondere Fertigkeiten / Zauber	