



[www.daimon.info](http://www.daimon.info)

## Charakterbogen

### Persönliches:

Spielername:

Charaktername:

Tel.:

E-Mail:

PLZ:

Wohnort:

Straße:

Hausnummer:

### Charaktergrunddaten:

Contage: +20 AP = CP

Rasse:

Gesinnung: /

Titel:

Lebenspunkte: 3 + =

Schutzpunkte: 0 + =

Magiepunkte: gute MP / Patzer

Bonus / Ritual

### Kurzbeschreibung des Charakters:

### Notizen:

**Wichtig:** Denkt bitte an die **Intimebestätigungen** und, falls ihr **Magiekundig** seid, an eure **Magiebücher**! Ohne Magiebuch keine Zauber! Ohne Bestätigung keine Artefakte, Tränke usw.! Für „Magie“ und „Schlösser öffnen“ benötigt ihr im Regelwerk **Murmeln**. 10 Murmeln in je einer von 2 Farben, sollte für das meiste reichen. 5 Murmeln in einer dritten und 2 in einer vierten Farbe und alles ist möglich \*g\*!

## Attribute

| <i>CP zu vergeben:</i>   |   |  |            |
|--|---|--|------------|
| <b>Vorteile</b>  | <i>CP-</i>                                  | <b>Nachteile</b>                       | <i>CP+</i> |
| <i>Soziale Kontakte</i>  | 6   | <i>Aufrichtigkeit</i>                  | 4          |
| <i>Adelig 1-3</i>  | 3   | <i>Ehrenkodex 1-3</i>                  | 2          |
| <i>Gilde 1-3</i>   | 3   | <i>Gesucht 1-3</i>                     | 2          |
| <i>Resistenz Gifte III</i>   | 8   | <i>Intolerant gegen 1-3</i>            | 2          |
| <i>Resistenz Hitze</i>   | 6   | <i>Intolerant gegen +</i>              | 3          |
| <i>Resistenz Kälte</i>   | 4   | <i>Allergie 1-3</i>                    | 2          |
| <i>Resistenz Krankheiten III</i>   | 8   | <i>+weit verbreitete Substanz</i>      | +4         |
| <i>Göttlicher Beistand</i>   | 10  | <i>Anfällig für Krankheiten</i>        | 6          |
| <b>Rassengebundene:</b>  | -   | <i>Anfällig gegen Gifte</i>            | 6          |
| <i>Körpergift</i>  | 6   | <i>Anfällig gegen Hitze</i>            | 4          |
| <i>Katzensinne</i>   | 6   | <i>Anfällig gegen Kälte</i>            | 3          |
| <i>Antimagie</i>   | 10  | <i>Blind</i>                           | 8          |
| <i>Regeneration</i>  | 8   | <i>Einarmig</i>                        | 8          |
| <i>Trollstärke</i>   | 8   | <i>Einäugig</i>                        | 4          |
| <i>Gestaltwandler</i>  | 5   | <i>Gealtert</i>                        | 5          |
| <u><i>Angeborene Rüstung:</i></u>  |   | <i>Schwerhörig</i>                     | 4          |
| <i>- Erdhaut</i>   | 6   | <i>Stumm</i>                           | 10         |
| <i>- Steinhaut</i>   | 8   | <i>Phobie</i>                          | 4          |
| <i>- Fell</i>  | 6   | <i>Psychischer Defekt 1-3</i>          | 3          |
| <i>- Schuppen</i>  | 6   | <i>Seelenlos</i>                       | 5          |
| <b>Und denkt bitte daran, nur ein spielbarer und glaubhafter Charakter macht Euch und anderen im Spiel Spaß!</b> |   | <i>Heldentod</i>                       | 10         |
|  |   | <b>Rassengebundene:</b>                | -          |
|  |   | <i>Wechselwarm</i>                     | 8          |
|  |   | <i>Schaden bei religiösen Stätten</i>  | 5          |
|  |   | <i>Schaden bei religiösen Symbolen</i> | 10         |
|  |   | <i>Abhängig von fremden Leben</i>      | 5          |
|  | <i>Wird verwundet von besonderen Waffen</i> | 5                                      |            |
| <b>Modifikator-</b>  |   | <b>Modifikator+</b>                    |            |
| <b>Charakterpunkte - / +:</b>  |   | <b>Charakterpunkte übrig:</b>          |            |

## Waffen, Schild und Rüstung

| <i>Rüstung</i> | <i>Position</i>    | <i>RP</i> |
|----------------|--------------------|-----------|
|                | <i>Kopf</i>        |           |
|                | <i>Rumpf</i>       |           |
|                | <i>Arm rechts</i>  |           |
|                | <i>Arm links</i>   |           |
|                | <i>Bein rechts</i> |           |
|                | <i>Bein links</i>  |           |

| <i>Waffe</i>  | <i>(SP)</i> |
|---------------|-------------|
|               |             |
|               |             |
|               |             |
|               |             |
| <i>Schild</i> |             |
|               |             |

### Fertigkeiten

| Charakterpunkte verbraucht:   |    | CP                   |    | Noch zu vergebende Charakterpunkte: |    | CP  |    |
|---|----|----------------------|----|-------------------------------------|----|---|----|
| Krieger   |    | Abenteurer           |    | Gelehrter                           |    | Magie   |    |
| Priorität:  | CP | Priorität:           | CP | Priorität:                          | CP | Priorität:  | CP |
| Berserker   |    | Feinschmied          |    | Alchimie 1-5                        |    | Heilmagie 1-5*  |    |
| Pompfen   |    | Klingen schmieden    |    | Kräuterkunde                        |    | Elementarmagie 1-5*   |    |
| Meucheln  |    | Rüstungen Schmieden  |    | Alte Sprachen                       |    | Influenzmagie 1-5*  |    |
| Paladin 1-5   |    | Meisterschmied       |    | Geheimsprachen                      |    | Akademiemagie 1-5*  |    |
| Schilder  |    | Schild reparieren    |    | Umgangssprachen                     |    | Klerikalmagie 1-5*  |    |
| Zusätzliche CP  |    | Leder Verarbeiten    |    | Heilkunde Gifte 1-5                 |    | Runenmagie 1-5*   |    |
| Schutzpunkte 1-5  |    | Pfeile herstellen    |    | Heilkunde Krankh. 1-5               |    | Magiepunkte 1-5   |    |
| Blattschuss 1-3   |    | Fallen finden        |    | Heilkunde Wunden                    |    | Magieresistenz 1-3  |    |
| Niederwerfen 1-3  |    | Fallen 1-5           |    | Medikus                             |    | Erhöhte mag. Stufe 1-2  |    |
| Panzerbrecher 1-3   |    | Entfesseln           |    | Kreaturkunde                        |    | Magiefinesse 1-5  |    |
| Schildbrecher 1-3   |    | Erste Hilfe          |    | Heraldik                            |    | Ritualmagier 1-2  |    |
| Schmetterschlag 1-3   |    | Feuer machen         |    | Cesen und Schreiben                 |    | Meister *   |    |
| Waffenfinesse   |    | Schlösser öffnen 1-5 |    | Astronomie                          |    | Großmeister *   |    |
| Waffenmeister*  |    | Taschendiebstahl     |    | Magiekunde                          |    | * Meisterfertigkeiten nur nach einer Prüfung durch eine Daimon- Orga. |    |
| * Meisterfertigkeiten nur nach einer Prüfung durch eine Daimon- Orga. |    | Gildenkenntnis       |    | Religionskunde                      |    |   |    |
|   |    | Sagen und Legenden   |    | Sagenkunde                          |    |   |    |
|   |    | Orientierung         |    |                                     |    |   |    |
|   |    | Zeitgefühl           |    |                                     |    |   |    |
| Gesamt  |    | Gesamt               |    | Gesamt                              |    | Gesamt  |    |

Gesamt-CP für Fertigkeiten:

Verbleibende Charakterpunkte:

| Artefakte/Tränke |                  |     |
|------------------|------------------|-----|
| Artefakt/Trank   | Kurzbeschreibung | Con |
|                  |                  |     |
|                  |                  |     |
|                  |                  |     |
|                  |                  |     |
|                  |                  |     |
|                  |                  |     |

Um den Charakterbogen zu speichern benötigst du einen PDF-Drucker, welchen du installieren musst. Du kannst den Charakterbogen danach über den Button „Speichern“ mit der Druckfunktion unter deinem Realnamen speichern. Löschen setzt alle Eintragungen in dem Mutterdokument zurück, so dass du neue Eintragungen machen kannst.

| Wundkategorien                                |   |
|---|---|
| Erhaltene SP                                  | Wirkung   |
| <b>1 Leicht 1</b>                             |   |
| Eine Wunde durch eine Einhandwaffe oder 1 SP  | Die Nutzung einer Gliedmaße ist eingeschränkt, der Charakter hat Schmerzen!   |
| <b>2 Mittel 2</b>                             |   |
| Eine Wunde durch eine Zweihandwaffe oder 2 SP | Die Nutzung einer Gliedmaße ist stark eingeschränkt, der Charakterstarke Schmerzen!   |
| <b>3 Schwer 3</b>                             |   |
| 3 oder mehr SP                                | Die Nutzung einer Gliedmaße ist nicht möglich. Der Char ist einer Ohnmacht nahe! Bruch einer Gliedmaße oder der Rippen. -1 CP pro Minute. Eine Operation ist notwendig, um zu regenerieren (siehe Behandlung von Wunden). |
| <b>6 Überscher 6</b>                          |   |
| 6 oder mehr SP                                | Die Gliedmaße ist abgetrennt oder schwerste innere Verletzungen! -1 CP pro Minute. Der verwundete benötigt eine komplizierte Operation um zu regenerieren (siehe Behandlung von Wunden).                                  |

| <b>Waffen und Schaden</b>                    |                           |
|--|---------------------------|
| <b>Modifikator</b>                           | <b>TP</b>                 |
| Einhandwaffe                                 | 1 TP                      |
| Zweihandwaffe                                | 2 TP                      |
| Leichte Wurfaffen                            | 1 TP                      |
| Schwere Wurfaffen                            | 2 TP                      |
| Leichte Schusswaffen                         | 1 TP                      |
| Schwere Schusswaffen                         | 2 SP                      |
| Leichte Belagerungswaffen                    | 6 SP                      |
| Schwere Belagerungswaffen                    | 10 SP                     |
| Waffenfinesse                                | +1 TP                     |
| Feuer (Nur Intime!!! Vollständige Umhüllung) | +4 SP direkt alle 10 Sek. |
| Trollstärke                                  | +1 TP                     |
| Waffenmeister                                | +1 TP                     |
| Schmettertschlag                             | Treffer x 2               |
| Meisterschuss                                | Treffer x 2               |
| Stärketrank                                  | +1 TP                     |
| Stärkezauber                                 | +1 TP                     |
| Klein  | -1 TP                     |
| Angeborene Waffen                            | Siehe Vorteil             |
| Zauber                                       | Siehe Zauber              |

| <b>Rüstungstabelle</b>              |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>Rüstung</b>                      | <b>RP</b> |
| <b>Hartes Leder, Stepprüstung</b>   |           |
| - Torso / je Arm / je Bein          | 1/1/1     |
| <b>Kette, Schuppen (P)</b>          |           |
| - Torso / je Arm / je Bein          | 3/3/3     |
| <b>Plattenteile (P)</b>             |           |
| - Torso / je Arm / je Bein          | 4/4/4     |
| <b>Vollplatte (P)</b>               |           |
| - Torso / je Arm / je Bein          | 6/6/6     |
| <b>Helme/ wird zu Torso gezählt</b> |           |
| Kettenhaube, Cederhelm              | +1        |
| Plattenhelm                         | +2        |
| Plattenhelm, geschlossen            | +1        |
| <b>Panzerhandschuhe / Arme</b>      | +2        |
| <b>Plattenfüßlinge / Beine</b>      | +1        |
| <b>Erdhaut (blaues Tuch)</b>        |           |
| - Torso / je Arme / je Bein         | 1/1/1     |
| <b>Steinhaut / gewachsenes Fell</b> |           |
| - Torso / je Arm / je Bein          | 3/3/3     |
| <b>Diamanthat/Schuppen</b>          |           |
| - Torso / je Arm / je Bein          | 6/6/6     |

| <b>Natürliche Heilung</b>                     |  |
|---|--|
| <b>Situation</b>                              | <b>CP+</b>   |
| CP auf 0                                      | Der Char stirbt nach 15 Minuten, wenn er nicht behandelt wird. |
| Erste Hilfe                                   | Der Char ist stabilisiert, muss aber weiter behandelt werden.  |
| Mit gesäubertem und verbundener Wunde         | +1 CP pro Stunde   |
| Mit Regeneration                              | +3 CP pro Stunde   |
| Nutzung von Magie, Pfaden, Wegen oder Tränken | Je nach Fertigkeit   |

| <b>Schildtyp</b> | <b>Punkte ungelernt</b> | <b>Punkte gelernt</b> |
|------------------|-------------------------|-----------------------|
| Buckler          | 30                      | 60                    |
| Ritterschild     | 20                      | 40                    |
| Turmschild       | 10                      | 20                    |

## Nützliche Tabellen

| <b>Behandlung von Giften</b> |                 |   |   |
|------------------------------|-----------------|---|---|
| <b>Stufe</b>                 | <b>Erkennen</b> | <b>Behandeln</b>  | <b>Nicht schön gespielt</b>   |
| 1                            | 1 Minute        | Stoppen des Giftes nach 1 Minute. Nachbehandlung 5 Minuten.   | Die Behandlung ist nicht erfolgreich. Besonders der Behandelte sollte schön spielen und darauf achten, dass der Behandelnde genial spielt. Schlechtes Spiel kann bei höheren Giftstufen schnell tödlich sein. |
| 2                            | 2 Minuten       | Stoppen des Giftes nach 2 Minuten. Nachbehandlung 10 Minuten. |   |
| 3                            | 3 Minuten       | Stoppen des Giftes nach 3 Minuten. Nachbehandlung 15 Minuten. |   |
| 4                            | 4 Minuten       | Stoppen des Giftes nach 4 Minuten. Nachbehandlung 20 Minuten. |   |
| 5                            | 5 Minuten       | Stoppen des Giftes nach 5 Minuten. Nachbehandlung 25 Minuten. |   |

| <b>Behandlung von Wunden</b>   |   |  |
|--------------------------------|---|--|
| <b>Stufe Dauer</b>             | <b>Behandlungsarten</b>   | <b>Nicht schön gespielt</b>  |
| <b>Erste Hilfe</b><br>1 Minute | ➤ Blutungen stoppen und Wunde verbinden.  | Die Wunde des Behandelten wurde verunreinigt und blutet deutlich schlimmer als zuvor.  |
| <b>1</b><br>5 Minuten          | ➤ Blutung stoppen. Wunde verbinden, reinigen und Regeneration um 1 CP steigern  |  |
| <b>2</b><br>7 Minuten          | ➤ Bruch schienen<br>➤ Wunde nähen (Char kann sich eingeschränkt bewegen, aber nicht kämpfen)<br>➤ Regeneration um 2 CP steigern   | Der Verwundete hat nun Wundfieber, da die Wunde massiv verunreinigt wurde.   |
| <b>3</b><br>10 Minuten         | ➤ Regeneration um 3 CP steigern<br>➤ Wunde doppelt nähen (der Char kann sich recht gut bewegen und unter Schmerzen kämpfen, bricht jedoch beim ersten Treffer ohnmächtig zusammen)  |  |
| <b>4</b><br>mind. 15 Minuten   | ➤ Regeneration um 4 CP steigern<br>➤ einfache Operation (z.B. tiefe Wunde schließen, Amputation, Splitterbruch versorgen usw.)<br>➤ einfache Obduktion (Äußerliche Untersuchung)<br>Hierzu ist allerdings herausragende Ausrüstung, so wie eine SC notwendig.         |  |
| <b>5</b><br>mind. 30 Minuten   | ➤ Regeneration um 5 CP steigern<br>➤ Verlorenes Körperteil annähen<br>➤ Komplizierte Operation (z.B. Blinddarm, gerissene Milz usw.)<br>➤ Ausgiebige Obduktion (Innerliche Untersuchung)<br>Hierzu ist allerdings herausragende Ausrüstung, so wie eine SC notwendig. | Der Verwundete hat nun Wundfieber, da die Wunde massiv verunreinigt wurde und beginnt zu sterben. Nur schönes Spiel kann ihn retten! |
| <b>6</b><br>mind. 1 Stunde     | ➤ Transplantationen vornehmen.<br>Hierzu ist allerdings frisches „Material“, herausragende Ausrüstung und eine SC nötig.  | Der Verwundete segnet augenblicklich das Zeitliche!  |