



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>			
Vorteile	<i>CP-</i>	Nachteile	<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
Rassengebundene:	-	<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
Und denkt bitte daran, nur ein spielbarer und glaubhafter Charakter macht Euch und anderen im Spiel Spaß!		<i>Heldentod</i>	10
		Rassengebundene:	-
		<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	
Modifikator-		Modifikator+	
<i>Charakterpunkte - / +:</i>		<i>Charakterpunkte übrig:</i>	

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
1 Leicht 1	
Eine Wunde durch eine Einhandwaffe oder 1 SP	Die Nutzung einer Gliedmaße ist eingeschränkt, der Charakter hat Schmerzen!
2 Mittel 2	
Eine Wunde durch eine Zweihandwaffe oder 2 SP	Die Nutzung einer Gliedmaße ist stark eingeschränkt, der Charakterstarke Schmerzen!
3 Schwer 3	
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).
6 Überscher 6	
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).

Waffen und Schaden	
Modifikator	TP
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

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

Natürliche Heilung	
Situation	CP+
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

Schildtyp	Punkte ungelernt	Punkte gelernt
Buckler	30	60
Ritterschild	20	40
Turmschild	10	20

Nützliche Tabellen

Behandlung von Giften			
Stufe	Erkennen	Behandeln	Nicht schön gespielt
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.	

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