

Der Charakterbaukasten

Verfügbare Punkte

Jeder Spieler startet die Charaktererschaffung mit 110 Kaufpunkten. Zu diesem Basiswert kommen je nach Alter, Generation und Nachteilen noch zusätzliche Punkte dazu.

Punkte durch Alter:

- je volle 5 Jahre kaintische Existenz bringen einen zusätzlichen Erschaffungspunkt.
- je volle 50 Jahre kaintische Existenz bringen weitere sieben zusätzliche Erschaffungspunkte
- je volle 100 Jahre kaintische Existenz bringen 15 zusätzliche Erschaffungspunkte
- je volle 500 Jahre kaintische Existenz bringen nochmal 25 zusätzliche Erschaffungspunkte

Die zusätzlichen Erschaffungspunkte nach Alter sind kumulativ.

Beispiel 1:

Simone will Tanja Toreador erschaffen. Der Charakter soll seit 67 Jahren Kaint sein.

Das ergibt 13 ($65:5 = 13$, die zwei zusätzlichen Jahre verfallen) + 7 (für die ersten vollen 50 Jahre) = 20 zusätzliche Punkte für Simone, die sie zusätzlich zu den 110 Punkten zur Charaktererschaffung nutzen kann.

Beispiel 2:

Teddy will Viktor Ventrue spielen. Viktor ist schon ein etwas älterer Sack – er hat schon stolze 234 Jahre auf dem Buckel. Das ergibt $46 + 28 + 40$ Punkte, also insgesamt einen stolzen Bonus von 114 Punkten!

Bitte beachtet aber beim Alter die negativen Seiten, die das Alter so mit sich bringt (siehe *Hintergründe*). Davon abgesehen muss jeder einzelne Charakter vom Hintergrund her mit dem zuständigen Clanskoordinator UND der Spielkoordination abgesprochen werden.

Punkte durch Generation

Jede Generation über der 12. Generation bringt zwei zusätzliche Charaktererschaffungspunkte. Bitte beachtet aber die Nebenwirkungen von hohen Generationen.

Punkte durch Nachteile

Nachteile, die nicht durch Vorteile ausgeglichen werden, bringen ebenfalls zusätzliche Charaktererschaffungspunkte in Höhe ihres jeweiligen Wertes. Auf diese Art können nicht mehr als 10 zusätzliche Punkte erkaufte werden.

Kaufkosten

In folgender Übersicht sind die Kosten für die einzelnen Bereiche aufgeführt.

		Punktekosten
Generation	für jede Generation unter der 12.	4
	für jede Generation unter der 10.	6
Tugenden	für jeden Tugend-Punkt ab 2 (Skala von 1 – 10)	4
Sekundäre Tugend	für jeden Punkt zusätzlich (Skala von 1 – 10)	3
Disziplin, Clan	für den 1. - 3. Punkt einer Clanseigenen Disziplin	7
Disziplin, Clan	ab dem 4. Punkt einer Clanseigenen Disziplin	10
Disziplin, Fremd	für den 1. - 3. Punkt einer fremden Disziplin	10
Disziplin, Fremd	ab dem 4. Punkt einer fremden Disziplin	15
Thaumaturgiepfad	für jeden Punkt eines thaumatugischen Pfades	5
Ritual	für jedes Ritual	= Ritualstufe
Hintergründe	für jeden Punkt (Skala von -5 bis +5)	1
Resourcen	für jeden Punkt bis zum 3. (Skala von 1 bis 5)	2
	für jeden Punkt ab dem 4.	5
Einfluß	für je zwei Punkte Einfluß	1
Vorteile	Kosten je Vorteil, ohne Ausgleich max. 10 Punkte	= Vorteilskosten
Nachteile	Bonuspunkte je Nachteil, ohne Ausgleich max. 10 Punkte	= Nachteilsboni

Ein Charakter gilt erst dann als existent und spielbar, wenn er komplett mit Eckdatenbogen und Hintergrundgeschichte vorliegt und von der Clanskoordination und der Spielkoordination abgesegnet wurde.

Sekundäre Tugenden:

Die Basiswerte der sekundären Tugenden Menschlichkeit, Willensstärke und Prinzipientreue ergeben sich wie folgt (und müssen nicht mit Punkten gekauft werden):

Menschlichkeit: (Gewissen + Selbstbeherrschung):2

Willensstärke: (Selbstbeherrschung + Mut):2

Prinzipientreue: (Gewissen + Mut):2

Zusätzliche Punkte in den sekundären Tugenden werden mit den oben angegebenen Punkten gekauft.

Jeder Charakter muss abschließend der Spielleitung vorgelegt werden.
Ein Charakter gilt erst als im Spiel zugelassen, wenn die Spielleitung ihr ok gegeben hat.