

## ***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.**