

CHARAKTERERSCHAFFUNG

In einem Liverollenspiel stellt jeder Teilnehmer eine Spielfigur, im folgenden Charakter genannt, dar. Dieser Figur können eine Vielzahl an Attributen und Fähigkeiten zugeordnet werden. Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Generierung einer solchen Spielfigur.

Charakterklassen

Es gibt Charakterklassen im Codex III und daher auch Einschränkungen und Vorteile für spezielle Archetypen. Es steht dem Spieler frei, seine Figur nach seinen Wünschen zu gestalten und zu bezeichnen. Zum besseren Verständnis wird allerdings in diesem Regelwerk von „Kriegern“, „Magiern“, „Alchemisten“ usw. die Rede sein. Es gelten aber immer die gleichen Bedingungen für z.B. das Erlernen von Fertigkeiten - ein Krieger kann genauso magische Sprüche lernen, wie ein Magier lernen kann, mit einem Zweihandschwert umzugehen. **Er verliert dann allerdings die speziellen Vorteile, welche ihm sein Archetyp gewährt hätte (und möglicherweise den Zugang zu einigen Meister-Klassen)**

Grundeigenschaften und Lebenspunkte

Jede Spielfigur besitzt vier Grundeigenschaften, welche im Bereich von 1 (sehr gut) bis 4 (schlecht) gewählt werden:

Stärke (S)

ist sowohl eine allgemeine Bewertung des körperlichen Zustands des Charakters als auch ein spezielles Maß der für eine Aufgabe zur Verfügung stehenden Muskelkraft.

Geschicklichkeit (G)

ist ein Maß für die körperliche Koordination

Klugheit (K)

entspricht der geistigen Beweglichkeit und Ausdauer, und ist ein Maß für das Denk- und Erinnerungsvermögen eines Charakters.

Essenz (E)

stellt die Verbindung zur metaphysischen (magischen) Ebene dar.

Die Summe der Grundeigenschaften muss zehn (10) betragen und es darf höchstens eine Grundeigenschaft den Wert 1 haben. Ferner ergeben sich aufgrund der Stärke die Lebenspunkte einer Spielfigur:

Stärke	LP
1	4 LP
2	3 LP
3	3 LP
4	2 LP

Beispiel: die Spielerin einer Kriegerin hat die folgenden Grundwerte gewählt:

Stärke(S) 1 (sie ist eine starke Kriegerin),
Geschicklichkeit (G) 2 (geschickt auch) und
Klugheit (K) 3 (klug genug). Für die
Essenz (E) bleibt nur mehr die 4 übrig da $1 + 2 + 3 + 4 = 10$.

Da die Kriegerin eine Stärke von 1 hat, fängt sie ihr Heldenleben mit 4

Generierungspunkte (GP)

Zu diesem Zweck stehen der Spielfigur zu Beginn **100 Generierungspunkte** zur Verfügung, welche auf Vor- und Nachteile sowie Fertigkeiten aufgeteilt werden können.

Vorteile & Nachteile

Für jede Spielfigur können **nur bei der Erschaffung** Vor- und Nachteile gewählt werden. Die Anzahl ist unbeschränkt, wobei sich die gewählten Vor- und Nachteile nicht widersprechen dürfen.

Die Summe der GP darf *bei mehr als zwei Nachteilen* aus Gründen der Spielbarkeit **nicht mehr als 50 GP** betragen – dies gilt auch für spezielle Vor-& Nachteilspakete. Eine Auflistung findest Du ab Seite 30.

Fertigkeiten

Die Anzahl der benötigten Generierungspunkte für eine Fertigkeit hängt von den Grundeigenschaften der Spielfigur ab und wird wie folgt berechnet:

$$GP = (E1 + E2) / 2 * F$$

Eigenschaft 1 (E1) mit Eigenschaft 2 (E2) zusammenzählen und **danach** die Summe durch 2 dividieren.

Das Ergebnis mit dem Kostenfaktor (F) multiplizieren, eine Kommastelle darf stehen bleiben.

Einzelfertigkeiten (Talente)

Viele Fertigkeiten sind nur Einstufig sinnvoll, weil sie z.B. von Region zu Region unterschiedlich sind (und daher für jede Region oder Kultur einzeln erlernt werden müssen) – bei diesen gibt es nur selten wirkliche Fachleute. Selbiges gilt z.B. für Waffenfertigkeiten – entweder man kann (spieltechnisch) mit einer Waffe umgehen, oder eben nicht.

Aufbauende und unabhängige Fertigkeiten

Fast alle Fertigkeiten, welche mit einer Stufe gekennzeichnet sind, müssen „aufbauend“ gelernt werden, das bedeutet: bevor man Fälschen 2 erlernen kann, muss man Fälschen 1 gekonnt haben. Angegeben wird die höchste Stufe.

Fertigkeiten, welche *Römisch nummeriert* sind (z.B.: Rüstungen I, II, III oder IV) können getrennt gelernt werden.

Beispiel – Aufbauende Fertigkeiten:

*Wanda möchte gerne Meditation 1 erlernen. Die Spielerin sieht in bei Fertigkeiten nach und findet den Eintrag: **Meditation 1-4 (KL:ES, x4 +2/+4/+6)***

K (Klugheit) entspricht dabei der ersten Eigenschaft und E (Essenz) der zweiten Eigenschaft in obiger Formel. Da sie Meditation 1 lernen möchte, ist der Faktor '4' ('6' für Stufe 2, '10' für Stufe 3 usw.).

Bei Klugheit '2' und Essenz '3'. sind die für „Meditation 1“ benötigten Generierungspunkte daher:

*GP = (K+E)/2*4 = (2+3)/2*4 = 2,5*4 = 10 GP (im Zweifel aufrunden bzw. die Kommastelle stehen lassen)*

Bedingungen von Fertigkeiten

Manche Fertigkeiten bedingen andere Fertigkeiten, oder den Meistergrad im jeweiligen Gebiet.

Beispiel - Bedingungen von Fertigkeiten:

Norakor, die tapfere Zwergin möchte endlich wissen, was die Magier machen, wenn sie am Boden ihre Kreise zeichnen. Sie will deswegen Ritualkunde 1 lernen. Dafür benötigt sie (siehe Fertigkeitentabelle im Anhang) die Magietheorie, welche wiederum L&S (Lesen und Schreiben) bedingt. Lange Stunden des Lernens warten ...

Geltungsbereiche (optional)

Viele Fertigkeiten sind von Ihrem lokalen Umfeld abhängig. Wissen RECHTSKUNDE gibt einem einen hervorragenden Einblick in die Lokale Gerichtspolitik und who-is-who der Verbrecher; aber was sagt mir das im Nachbarland?

Alle **regionalen Wissensgebiete mit Stufen** werden pro regionaler Grenze **um eine Stufe reduziert gewertet**.

z.B.: Sempronius, ein Rechtsgelehrter aus dem Imperium Aurum beherrscht goldländisches Recht auf 3. Sein Wissen gilt in voller Höhe in den Vasallenstaaten (Vendoc, Kymbrien), auch wenn er vielleicht nicht alle lokalen Bräuche kennt. In den entfernteren Staaten La Mer und Whiskey Valley gilt zumindest noch eine Stufe von 2, und sogar in den dahinter liegenden Sturmlanden beherrscht er auf Stufe 1 zumindest noch die grundsätzlichen Regeln .

Erweiterte Bereichskennntnis: ist eine Zusatzfertigkeit, die eine Erweiterung der Grundfertigkeit darstellt.

Beispiel: Rechtskunde ist ein Grundwissen (Stufe 1-4), das für die eigene Heimat(-region) gültig ist (z.B.: Dalriada). „Goldländisches Recht“ wäre eine Erweiterung, wenn man NICHT aus dem Goldland stammt.

Man darf diese Fertigkeit dann auf der aktuellen Stufe, die man beherrscht, einsetzen.

Fertigkeits- und Berufs- (Rang-) Stufen

Je höher die Fertigkeiten und Fähigkeiten eines Charakters sind, desto angesehen er auch. Umgekehrt gilt aber auch, dass man zuerst mal viel Zeit - und in unserem Falle: Generierungspunkte (GP) - in seine Ausbildung stecken muss um besser zu werden und das entsprechende Ansehen zu verdienen.

Stufe	Titel	Umgangssprache	GP	Spezialist	Kleriker	Magier
1	Lehrling	Anfänger, Hilfskraft	>0	Adeptus Minor	Laienpriester	Zauberlehrling
2	Geselle	Fortgeschritten, Arbeiter	>40	Adeptus Major	Akolyth	Adept
3	Master	Experte, Fachfrau, Veteran	>80	Magister	Priester	Magus
4	(Meister-Stufe)	Koriphäe, Hochgelehrter	geprüft	Erzmagister	Hohepriester	Erzmagus