

## **III - Sonderformen**

### **Kinder-IDs**

Im Normalfall geht das Alter einer ID nicht aus ihrem Rang und Status im Forum hervor. Eine Ausnahme bilden IDs für minderjährige Kinder, für die folgende Sonderregel gilt:

Regel

IDs, die den Rang eines Kindes ("Adulescens") inne haben, besitzen weder aktives noch passives Wahlrecht.

Wenn die Kinder-ID "erwachsen" werden soll reicht eine Mitteilung an die Spielleitung aus. Eine entsprechende Änderung im Charakterblatt der ID ist zusätzlich sinnvoll.

### **Sklaven-IDs**

Für IDs die den Rang eines Sklaven tragen, gelten ebenfalls einige Einschränkungen:

Regel

IDs, die den Rang eines Sklavens inne haben, besitzen weder aktives noch passives Wahlrecht. Sie dürfen keine Grundstücke und keine Betriebe besitzen. Stirbt die ID, erbt der Besitzer sämtlichen Besitz auf dem Konto. Sie zählen in allen anderen Belangen wie jede andere ID auch.

### **Gruppen- und Kampagnen-IDs**

Für militärische Einheiten, Teile des Cultus Deorum, Regionen und den Kaiserhof steht je eine sogenannte Gruppen-ID zur Verfügung. Weiteren Gruppen kann die Spielleitung ebenfalls eine Gruppen-ID zusprechen (z.B. für Vereine in den zugehörigen Regeln). Der Leiter der betroffenen Gruppe entscheidet, in welcher Funktion ein solcher Charakter eingerichtet wird und wer Zugriff auf diesen hat. Gruppen-IDs müssen nicht zwangsläufig einen echten Namen tragen, sondern dürfen auch allgemeine Titel wie "Ein Centurio der Legio II" oder "Ein Scriba des Cultus Deorum" tragen. Eine Gruppen-ID hat folgende Eigenschaften:

#### Regel

- Eine Gruppen-ID nimmt nicht an der WiSim teil.
- Eine Gruppen-ID besitzt kein aktives oder passives Wahlrecht.
- Eine Gruppen-ID gehört keiner Gens an.
- Eine Gruppen-ID kann keinen höheren sozialen Status als den eines plebeischen Civis haben.
- Eine Gruppen-ID kann nicht befördert werden.

Gruppen-IDs dienen also ausschließlich dazu, durch unabhängige Charaktere mehr Atmosphäre zu schaffen. Eine Gruppen-ID kann jederzeit bei der Spielleitung abgemeldet oder durch eine andere ersetzt werden. Die Übertragung einer Gruppen-ID auf einen Spieler und umgekehrt ist möglich, bedarf aber der Zustimmung der Spielleitung. Eine wiederholte Ab- und Anmeldung einer Gruppen-ID ist nicht möglich.

#### Regel

Eine Kampagnen-ID kann von der Spielleitung für besondere Zwecke zeitlich befristet oder unbefristet angelegt werden.

Kampagnen-IDs sind jedoch nicht an eine Gruppe gebunden und die Spielleitung bestimmt, wer Zugriff auf eine solche ID bekommt.

## Fiktive Charaktere

Manchmal kann es notwendig sein, in einem Beitrag die Handlung eines fiktiven Charakters (eines sogenannten NSCs) zu beschreiben. Dies ist grundsätzlich gestattet, unterliegt aber Einschränkungen.

## Regel

- Du darfst keine NSCs einsetzen, die mehr Befugnisse haben als deine eigene ID.
- Du darfst keine NSCs einsetzen, um andere Spieler zu provozieren oder eine "böse" Tat zu begehen und so negative Folgen für deine echten IDs abzuwenden.
- Du darfst keine NSCs nutzen, die ein Mitspieler eingeführt hat, solange dieser es nicht ausdrücklich gestattet.

NSCs eignen sich hervorragend als Türsteher, Laufburschen, Wachen, Opferhelfer und andere Figuren, die lästige und wiederkehrende Arbeiten verrichten, ohne die Handlung inhaltlich voranzutreiben.

## Empfehlung

Mache von NSCs sparsam Gebrauch und spiele sie nicht so ausführlich wie eine richtige ID.