

Anleitung zum DSA4.1 Excel Heldenblatt

Die vorliegende Anleitung soll das Konzept des Heldenblattes erläutern und anhand eines Beispiels aufzeigen, wie ein Held erstellt wird und auf was geachtet werden sollte. Das Ergebnis der Heldenerzeugung kann mit der ebenfalls beigelegten Excel-Heldenblatt-Datei direkt betrachtet werden, so dass das Resultat der aufgezeigten Schritte auch direkt im Excel Heldenblatt nachvollzogen werden kann.

Die Spezialitäten des Heldenblattes und das Aufzeigen von manuellen Anpassungen für spezielle Situationen werden in einem FAQ-Abschnitt im Anschluss behandelt.

1. Konzept des Heldenblatts

1.1. Konzept

Das Heldenblatt ist eine automatisierte Erzeugungs-und Verwaltungshilfe für DSA4.1 Helden. Es beinhaltet viele der notwendigen Angaben aus den DSA4.1 Bänden WdH, WdS, WdZ und WdG.

Das Heldenblatt ist in MS Excel erstellt worden. Es benötigt keinerlei VBA – Alles ist mit Excel Formeln hinterlegt und wird auch berechnet. Der formelbasierte Ansatz hat verschiedene Vorteile: Kein VBA muss zugelassen werden, damit stellt sich für Euch kein Sicherheitsproblem. Zudem kann das Look&Feel des Heldenblatts mit entsprechenden Excel Kenntnissen leicht angepasst werden, so dass auch individuelle Hausregeln von Euch selber direkt angepasst werden können.

1.2. Vorteile & Nachteile des Excel Heldenblatts

Der Nachteil ist sicher, dass eine Lösung in Excel den Benutzer weniger gut führt als bei einer programmierten Lösung. Zudem sind die Werte zustandslos: Es gelten immer die aktuellen Werte und die Formeln beziehen sich darauf. Das bringt einige Einschränkungen mit sich, z.B. merkt sich das Heldenblatt die Werte beim Erlernen neuer SF wie einer zusätzlichen Repräsentation nicht und passt die Steigerungskosten an, als ob diese SF von Anfang an da gewesen ist. Entsprechend muss man bei wenigen Steigerungs-Aktivitäten Werte manuell kopieren. Der Benutzer kann auch in unlogischer Reihenfolge vorgehen, womit Zwischenwerte ungültig sind. Z.B. macht es wenig Sinn, vor Auswahl der Rasse, Kultur und Profession mit anderen Arbeiten zu Beginnen, da das Heldenblatt dann noch schlichtweg nicht funktioniert. Die Bedienung benötigt entsprechend etwas Einarbeitungszeit, dafür bietet das Excel Heldenblatt viel Gestaltungsraum für individuelle Anpassungen und Hausregeln, was bei einer programmierten Lösung nicht möglich ist.

1.3. Verwendung in OpenOffice

Ich habe Calc in der Version 3.2 getestet. Dabei habe ich festgestellt, dass das Meiste korrekt funktioniert. Ausnahme sind die Steuerelemente, für die ich keine kompatible Variante gefunden haben. Bei der Auswahl im Blatt **Generierung** funktioniert nur die Auswahl "Ohne Limitationen", da ansonsten Array Formeln mit Namensbezügen verwendet werden, mit welchen OOO nicht umgehen kann. Im Blatt **Kampfwerte** werden alle Steuerelemente zur Anzeige/Eintragen der Wunden, des Zonen-RS nicht mehr mit der Zelle verknüpft sind und so die Werte nicht mehr aktualisiert werden.

1.4. Fehlende Regelumsetzungen

Die folgenden Einschränkungen gelten zur Zeit noch:

- Es fehlen automatisierte Sonderregeln zu Verbilligungen abhängig davon, ob man einen Spruch bereits in einer anderen Repräsentation beherrscht, bzw. die Regeln zu mehreren Tierformen beim Adlerauge und der Verbilligung mit Hexalogien.
- Abgebrochene Ausbildung gemäss WdH S. 301 wird nicht unterstützt
- Die Generierungshilfe für eigene Professionen ist eingebaut, die automatisierte Be-



- rechnung der Kosten ist jedoch nicht enthalten
- Die Umsetzung von Hochschamanen und Paktierern ist zudem zur Zeit nicht vorgesehen.

2. Aufbau des Heldenblatts

Das Excel Heldenblatt enthält mehrere Arbeitsblätter für die Verwaltung eines Helden. Die Arbeitsblätter lassen sich drei Kategorien zuordnen:

- Generierung (grün & gelb): Arbeitsblatt mit Grundwerten des Helden ist das gleichnamige Blatt Generierung;
- Steigerung (gelb): Werte, welche im Verlauf des Heldenlebens gesteigert/angepasst werden;
- Aktuelle Werte (hellblau): Die Blätter, welche ich an den Spieltisch mitnehme und wo die aktuellen Werte enthalten sind.

2.1. Arbeitsblätter für Generierung

Der zu verwaltende Held wird im Blatt Generierung (grüne Lasche) "geboren".



Hier muss als Erstes eine Rasse, Kultur und eine Profession ausgewählt werden. Bis hier Werte eingetragen sind, funktioniert der Rest des Heldenblattes nicht. Danach können die Eigenschaftswerte und Vor- und Nachteile eingetragen werden. Die GP können ebenfalls für Steigerungen bei Sonderfertigkeiten (Verteilt auf Blatt SF und evtl. Zauber & Goetter) eingesetzt werden. Die Arbeiten im Blatt Generierung sind dann abgeschlossen, wenn die Anzahl der verfügbaren GP möglichst 0 betragen und die Start-AP ausgegeben sind (in den gelben Arbeits-Blättern).

Das Arbeitsblatt Generierung muss im Normalfall im späteren Heldenleben nicht mehr angepasst werden. Ausnahmen sind "geschenkte" Vor-/Nachteile auf Grund von Erlebnissen in einem Abenteuer.

2.2. Arbeitsblätter für Steigerung

In diesen Arbeitsblättern wird der Held gepflegt und die erworbenen (Start-) AP für die Steigerung eingesetzt. Die Steigerung ist thematisch aufgeteilt auf folgende Arbeitsblätter.

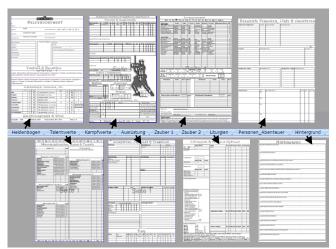


Für die Steigerung wird durchwegs unterschieden, ob mit GP, Start-AP oder AP bezahlt wird. Dies ist in allen Blättern mit einer einheitlichen Farbe hinterlegt.



2.3. Druckbare Arbeitsblätter

Die Ergebnisse aus Steigerung und Generierung werden in den hellblau markierten Arbeitsblättern übernommen und angezeigt. Die druckbaren Arbeitsblätter des Heldenblattes werden an den Spieltisch mitgenommen.



Die Darstellung ist an die offizielle Gestaltung der Blätter angelehnt, so dass man sich schnell zurechtfinden sollte.

Diese Arbeitsblätter rufen die aktuellen Werte aus den Arbeitsblättern für die Steigerung ab. Die Darstellung kann mit entsprechen-



dem Excel-Wissen einfach an eigene Bedürfnisse angepasst werden.

2.4. Versteckte Arbeitsblätter

Die vorerfassten Startwerte zu Rasse, Kultur und Professionen sowie weitere Werte wie Zaubersprüche sind in ausgeblendeten Tabellen ausgelagert und mit einem Passwort geschützt.

Der Blattschutz ist eine Auflage der Rechteinhaber - ich mag hier nicht über Sinn oder Unsinn diskutieren. Vieles lässt sich durch kleine Änderung der Formeln anpassen, ohne dass eine Änderung in den ausgeblendeten Blättern notwendig ist. Klar wäre es manchmal am einfachsten, diese Daten direkt ändern zu können - aus meiner Sicht ist der Blattschutz trotz der Einschränkungen tragbar. Entsprechend wird dieser auch nicht wieder entfernt werden, ausser ich erhalte die ausdrückliche Genehmigung seitens der Rechteinhaber dafür.

2.5. **Eigene Profession erfassen**

Für die Erfassung eigener Professionen ist das Blatt "Eigene" angelegt. Hier kann eine eigenständig zusammengestellte Profession eingetragen werden. Die Berechnung der GP muss manuell vorgenommen werden.

3. **Erstellung eines Helden**

In diesem Kapitel wird ein zauberkundiger Held erstellt. Mit Hilfe einer Schritt-für-Schritt Anleitung wird aufgezeigt, wie die Heldengenerierung am Besten vorgenommen wird. Gleichzeitig erfahrt ihr dadurch einiges über die Funktionsweise des Heldenblatts. Das Resultat der Generierung kann direkt im beigelegten Heldenblatt verifiziert werden.

3.1. Generierung mit GP & Start-AP

Vor der Benutzung des Heldenblatts sollte man sich mit Hilfe der Regelwerke überlegen, wo der Held aufgewachsen (Rasse & Kultur) ist, welche Profession er erlernt hat, was seine Vorteile & Nachteile sind und wie diese zum Held passen.

3.1.1. Hintergrund

Ich beginne deshalb oft mit dem Blatt "Hintergrund" und der Beantwortung der 20 Fragen zum Held. Im Blatt Hintergrund können die Fragen in Textform beantwortet werden. Es sind keine Formeln oder Verknüpfungen enthalten, das Blatt kann also beliebig umgestaltet werden.

Sobald ich dies ausgefüllt habe und eine Vorstellung des Helden entwickelt habe, beginne ich mit der regeltechnischen Erstellung. Im vorliegenden Beispiel wird ein Wanderndernder Auenläufer erstellt.

3.1.2. Auswahl der Generierung Seit Version 3.40 stehen drei mögliche Ab-

läufe zur Generierung bereit:

Ohne Limitationen: Beliebige Kombinationen sind möglich, auf die Vorgaben in WdH zur Kombination Rasse, Kultur und möglich Professionen wird nicht eingegangen. Diese Auswahl funktioniert auch für OOO.

Start mit Rasse: Üblicher Ablauf, es gelten die Einschränkungen zur kombination nach WdH.

Start mit Profession: Begonnen wird mit der Auswahl der Profession, danach können zulässige Rassen und Kultur dazu gewählt werden, auch wieder mit Einschränkungen nach WdH.

3.1.3. Generierung: Profession

Als allererstes muss im Heldenblatt die Rasse, Kultur, Professionsgattung und Professionsart ausgewählt werden. Dies ist zwingend notwendig, da sonst viele der hinterlegten Formeln nicht funktionieren.



Die Felder der Ziffern 1-3.c werden entsprechend ausgewählt. In der Spalte GP werden die GP-Kosten angezeigt. Die Auswahl im Bereich 3.a und 3.b dient insbesondere dazu, dass die Professionsvariante einfacher ausgewählt werden kann und nicht aus einer Liste mit allen 700 Professionen gesucht werden muss.



Ebenfalls kann später Kultur, Rasse und Profession noch geändert werden. Bei einer nachträglichen Änderung ist zu bedenken, dass allenfalls Zauber & Liturgien ändern werden und dort vorgenommen Steigerungen sich nach Änderung von Rasse/Kultur/Prof. immer noch auf die ursprünglichen Zauber /Liturgien beziehen und angepasst werden müssen.

3.1.4. Generierung: Eigenschaften Im Bereich der Ziffer 5 werden die Eigenschaftswerte und die SO erfasst. Dazu einfach den Startwert der jeweiligen Eigenschaft eintragen, die Boni aus Rasse/Kultur/Profession werden automatisch in der Spalte Mod. Angezeigt und addiert.



Automatisch wird überprüft, ob die maximale Summe an GP für Eigenschaften nicht zu hoch ist, die Vorgaben aus der Profession eingehalten oder die Maximalwerte überschritten werden. Eine Fehlermeldung macht auf allfällige Probleme aufmerksam.

3.1.5. Generierung: Vor-& Nachteile
Nach der Auswahl der Vorteil können mit den
Nachteilen allenfalls zuviel ausgegebene GP
wieder ausgeglichen werden. Dies geschieht
im Bereich der Ziffern 6 & 8. Für die Auswahl
eines Vorteils wird zuerst der Vorteil aus der
Dropdownliste ausgewählt und danach der
passende Wert in der nachfolgenden Spalte
(analog für Nachteile). Die GP werden automatisch berechnet. Im Bereich 7 werden die
für SF ausgegebene GP angezeigt.

Niedrige schl. Eigenschaft:			
GP Vorteile g	esamt:		
7. Sonderfertigkeiten wählen: HIER KLICKEN		_	keine GP übrig
		3 -3	
GP Sonderfertigkeiten g	esamt:		
Wertigkeit (GP):		_	keine GP übrig
8. Nachteile wählen: Angst vor A 6 1.5		9	
Prinzipientreue 6 1		6	
Aberglaube 6 1	- 6	6	
Heimwehkrank		10	
Vorunteile 6 0.5		3	
Neugier 5 1	5	- 5	
GP durch schl. Eigenscha	aften: L	23	
GP Nachteile g	esamt:	39	

Es kann sein, dass in der ausgewählten Profession bezüglich Vor-/Nachteile eine Wahlmöglichkeit besteht. Im vorliegenden Fall kann für den Vorteil Herausragender Sinn noch die Spezialisierung ausgewählt werden. Entsprechende wählbare Vorteile werden unter Ziffer 9.a eingetragen. Hier ausgewählte Vor-/Nachteile kosten/bringen keine GP. Dieser Bereich kann im späteren Heldenleben auch genutzt werden, wenn der Held neue kostenlose Vor-/Nachteile hinzugewinnt, z.B. als Folge eines Göttergeschenks oder eines Unfalls.

C	}	Wählbare Vorteile: Heraus: (Hören/Riechen&Schmeck		•
9.a	Kostenlose Vorteile	Herausragender Sinn	Sehen	Ţ
9.b	und Nachteile:			* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Generierung: Auswahl der Zauber 3.1.6. Insbesondere für die Elfen ist unterhalb der Generierung ein Bereich geschaffen worden, um die Zauber auszuwählen. Bei Elfen sind ja nicht Zauber, sondern nur die Anzahl von Hauszauber & Startzaubern sowie die Generierungspunkte vorgegeben. Die Generierungspunkte bei Elfen werden angezeigt, ebenso wird überwacht, ob die Anzahl der ausgewählten Zauber und Leitzauber den Regeln entsprechen. Nach der Auswahl der Zauber muss in der Spalte Wert der Startwert angegebene werden und es muss zugewiesen werden, ob der Zauber mittels Kultur oder Professions-Generierungspunkten bezahlt wird.

Bei anderen Professionen kann dieser Bereich genutzt werden, um zusätzliche Zauber zu aktivieren, z.B. falls in der Profession noch wählbare Zauber enthalten sind. Allfäl-



lige wählbare Zauber werden angezeigt. Im Bereich der Hauszauber können für Helden mit Vorteil Viertelzauberer auch die Übernatürlichen Begabungen eingetragen werden. Die Dropdownliste "Anzeigen in Auswahlliste" ermöglicht zudem, zwischen den in der Profession hinterlegten Bekannten Zauber und Allen Zaubern umzuschalten. So kann auch ein Zauber gewählt werden, der gemäss Professionsliste nicht erfasst oder bei den Übernatürlichen Begabungen nicht enthalten ist (Meister sollte natürlich einwilligen). Generell ist zu beachten, dass zusätzliche Zauber hier vor der Steigerung einzutragen sind, da die Reihenfolge im Blatt Zauber bei neuen Zaubern verschoben wird und sich bereits eingetragene Steigerungen unterhalb des neu eingefügten Zaubers dann auf den falschen Zauber beziehen (die Steigerungs-Einträge können natürlich mittels Copy-Paste auch nachträglich nach unten verschoben werden, man muss aber daran denken).

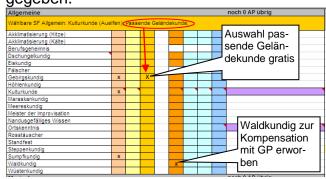
3.1.7. Sonderfertigkeiten

Der Erwerb von SF wird im Blatt "SF" vorgenommen. Im Blatt Generierung wird bei Ziffer 7 angezeigt, wieviele GP für SF ausgegeben werden. Als Kontrolle ist zudem angegeben, ob GP aus doppelt vergebenen SF zurückerstattet werden. Diese zurückerstatteten GP sollten wieder für SF ausgegeben werden. Falls diese aus einer doppelten Geländekunde stammen, muss gemäss WdH eine andere passende Geländekunde gewählt werden.



Man sieht im Blatt SF in den Spalten AK & AL "Doppelt vergebene SF –links/rechts", woher die frei werdenden SF stammen. Im vorliegenden Fall ist eine Geländekunde doppelt gegeben, entsprechend werden die 2 GP frei, welche für eine andere Geländekunde eingesetzt werden. Zudem ist noch eine

weitere passende wählbare Geländekunde gegeben.



Zusätzlich wird mit Start-AP noch die bereits verbilligte SF Aufmerksamkeit erworben. Dazu einfach ein "x" in die Spalte für die Steigerung mit Start-AP eintragen (es gehen auch andere Zeichen).



3.1.8. Basiswerte & Eigenschaften mit Start-AP

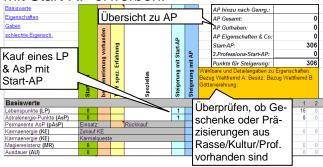
Bei manchen Nachteilen kann im Blatt Eigenschaften in den violett eingefärbten Zellen noch eine Präzisierung erfasst werden, insbesondere für Weltfremd A-C, Angst vor A-C, Vorurteile, Prinzipientreue und Verpflichtungen. Dieser Zusatz wird dann auf dem Heldenblatt angezeigt (ersetzt den Buchstabe A-C bei Weltfremd & Angst vor bzw. wird in Klammern nach dem Wert aufgeführt).



Falls ein Nachteil aus der Rasse/Kultur/Profession stammt, ist allenfalls bereits eine Präzisierung erfasst. Dies wird meistens an zwei Orten angezeigt: Einerseits mit der Notation Bezug Weltfremd A: DETAIL im golden eingefärbten Bereich überhalb der Tabelle und anderseits auf gleicher Zeile im rot eingefärbten Bereich. Falls in violetten Zellen ein Eintrag vorgenommen wird, wird der vorerfasste Wert damit überschrieben. Mit Start-AP können die Basiswerte wie LP, AsP, KE, MR und AU oder auf Wunsch auch noch Eigenschaftswerte angehoben werden.



Im vorliegenden Fall wird ein LP und ein AsP mit Start-AP erworben.



3.1.9. Talente

Analog dem Blatt SF werden oberhalb der verschiedenen Inhalte in goldig eingefärbten Bereichen noch auszuwählende Talentboni angezeigt. Im vorliegenden Fall ist u.a. die Angaben "Bogenbau/Boote Fahren +2L" enthalten. Damit ist gemeint, dass entweder Boote Fahren oder Bogenbau als Leittalent um 2 erhöht werden darf. Der Startwert ist nach der Entscheidung manuell in die goldig eingefärbte Spalte "Wählbare Talent-Startwerte einzutragen". Gleiches gilt für die anderen Werte, im vorliegenden Fall entscheide ich mich für Wurfspeere und Säbel und trage den Wert ein.

Körperliche Talente In dieser goldig eingefärb-Gesellschaftliche Talente ten Box werden wählbare Natur-Talente Wissenstalente Talente aus Rasse /Kultur/Prof. angezeigt Eigene & Meta-Talente Sprachen & Schriften Generierung vorh. . Erfahr gerung r TaW pei Kampftalente derthalbhänder \bigcap_{2} В 1 manuell В manuell

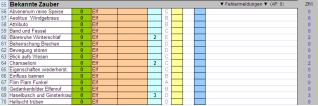
Nach dem eintragen der wählbaren Talente Steiger ich mittels Start-AP in der hellblau gefärbten Spalte noch Talente um 2, Dolche um 1 und Säbel um 3. Anschliessend trage ich den AT-Wert nach meiner Verteilung nach (weiss eingefärbtes Feld zeigt an, dass ich manuell ändern soll), der PA-Wert wird automatisch berechnet, bei FK-Waffen wie dem Bogen erfolgt die Berechnung automatisch.

Nach der Steigerung weiterer Talentwerte kann am Ende der Tabelle noch ausgewählt werden, welche Metatalente oder Kontrollwerte auf dem Heldenblatt angezeigt werden soll. Ich wähle hier noch die Pirschjagd mit dem Wurfspeer in der Dropdownliste aus.

Meta-Talente							
Wache halten	4						
Kräuter suchen	8						
Nahrung sammeln	8						
Pirschjagd Wurfspeer	-						
Ansitzjagd Bogen	7						
Kontrollwert Meister der Elemer	akt.						

3.1.10. Zauber

Die Zauber sind in die 3 Sektionen Hauszauber, Startzauber und bekannte Zauber unterteilt. Die Steigerung mittels Start-AP erfolgt gleich wie bei den Talenten. Im Bereich der bekannten Zauber dürfen gemäss WdH ja noch 5 Zauber aktiviert werden (hier: Bärenruhe, Chamelioni, Haselbusch auf 2). Bei den Zaubern kann auch noch die Repräsentation geändert werden. Standardmässig werden alle Zauber in der Repräsentation der Profession angezeigt. Abweichende Zauber sollten im goldig eingefärbten Bereich explizit genannt werden, müssen aber noch manuell geändert werden.



Der aktuelle ZfW wird rechts neben den Fehlermeldungen als Information in blauer Schrift eingeblendet.

Rituale und weitere Aspekte eines magischen Helden wie Ritualkenntnis, Repräsentation sind unterhalb der Zauber untergebracht. Im vorliegenden Fall wird jedoch nichts weiter gesteigert.

3.1.11. Heldenbogen

Die Generierung ist nun beinahe abgeschlossen und das Resultat kann in den ausdruckbaren Blättern betrachtet werden. Im Heldenbogen ist noch Platz für manuelle Angaben, insbesondere den Namen & das Aussehen des Helden.





Hier noch den Namen und zusätzliche Angaben zum Aussehen & zur Familie des Helden eintragen. Die beschreibbaren Bereich sind gelb eingefärbt. Im Prinzip können auch andere Bereich überschrieben werden – die Funktion des Heldenblattes wird dadurch nicht gestört. Das kann z.B. hilfreich sein, wenn nicht jeder sehen soll, dass man einen Dieb spielt.

3.1.12. Kampfwerte

Zum Abschluss werden noch die Waffen im Blatt Kampfwerte ausgewählt sowie Kleider/Rüstungen, welche einen Einfluss auf den RS und die BE haben.

Панкамрешаете	Ťyp/zBE	DK	ŤP	TP/KK	ΑŤ	PA	iπi	WH	2. Напп	Bag	CHF	aktor
Säbel	Säbel (-2)	N	1₩+3	12/4	11	10	1	0/0	unmgl.	2		
Dolch	Dolche (-1)	Н	1W+1	12/5	10	8	0	0/-1	unmgl.	2		
Elfischer Jagdspieß	Speere (-3)	S	1W+6	12/4	8	7	-1	0/-1	unmgl.	2		
		+			_	_	-			⊢	Н	
		+				\vdash				H	H	
Nahkampf-SF: Aufmerks	amkeit, Kampf im Wass	er										
Fernkampfwaffe	Ťyp (el	BE)	Ептеврупс	m ÎP	/Entern	IG.	FΚ	ŤP	Апааг	il G	ESCH	OSSE
Kurzbogen	Bogen	(2)	5/15/25/40/6		1 410101	43	13	1W+4	20			
Nurzoogen	bogen	(-3)	5/15/25/40/6	0 (+1	/+1/0/0/	-1)	13	100+4	20			

Das standardmässig enthaltene Bild für die Zonenanzeige kann ausgetauscht werden: Es gibt online weitere Schattenwürfe und eine Anleitung, wie diese ausgetauscht werden.

3.2. Steigerung mit AP

Euch interessiert nun natürlich sicherlich noch, wie die Steigerung mit AP durchgeführt wird. Nehmen wir also an, dass unser Held die ersten beiden Abenteuer bestanden hat und grosszügige 1500 AP erwerben konnte.

3.2.1. Personen Abenteuer

Die Erfahrungen aus den Abenteuern trage ich im Blatt "Personen_Abenteuer" nach. Dieses Blatt dient im HB als Notizblatt, hat also keine tiefere funktionale Bedeutung. Entsprechend müsst ihr es nicht zwingend verwenden. Ich persönlich finde es nützlich, wenn man das Abenteuer vermerkt und mit einer Kurzbeschreibung versieht sowie die erworbenen SE, Gegenstände, Geld und die erhaltenen AP einträgt. Dies hilft einem spätestens dann, wenn einmal DAS 5.0 kommen sollte und wieder alle Regeln ändern. Dazu nutze ich den Bereich Abenteuer.

ABEDTEVER	ΠR.	Beschreibung	Stuff	ΑP	Datum
Der Glanz des Karfunkels	A1	Airico findet in verborgenen Ruinen den Karfunkelsteins eines Drachen. Der Geist des Drachen ist noch am Leben und sendet ihn aus, eine Nachricht zu überbringen. SE Eigenschaffen: MU SE Talente: Athletik, Sich verstecken	0	500	1.1.10
Die Rache des Karfunkels	A2	Der Geist des Drachen rächt sich an allen, die sich in den Götterlaufen nach seinem Tod an ihm vergangen haben. Erlernung des Friedenslieds, Belohnung: 20D, Salasandra: Akrobatik, SE: Magiekunde, Geschichte	1	900	15.1.10 16.1.10 17.1.10

Ebenfalls vermerke ich die Mitstreiter und andere wichtige NSC, welche der Held getroffen hat. Dazu verwende ich den Abschnitt Freunde/Bekannte. Es ist nach einiger Zeit ganz hilfreich wenn man noch weiss, welche anderen Helden man in Aventurien schon kennt, speziell wenn Eure Gruppe mit mehreren Helden pro Person unterwegs ist.

ALTER	Rasse/Beruf	Bemerkungen
23	Tulamidin/Hexe	A1, A2
24	Mittelländer/Söldner	A1, A2
33	Ambosszwerg/Geode	A2
	23 24	23 Tulamidin/Hexe 24 Mittelländer/Söldner

Im Blatt kann man auch besuchte Orte oder über den Vorteil Verbindungen erworbene Bekanntschaften festhalten.

3.2.2. Ausrüstung

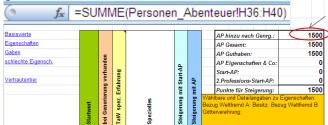
Das erworbene Vermögen trage ich im Blatt "Ausrüstung" nach, ebenfalls erworbene Artekfakte, Kleidung und ähnliches.

Vermögen	Start (1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)							
Dukaten	0	11						
Silber j aler	9	7						
Heller		4						
Kreue er		2						

Das aktuelle Vermögen kann ich entweder in der ersten freien Spalte eintragen oder ich überschreibe die enthaltenen Formeln Bei Dukaten und Silbertaler. Diese werden eigentlich nur für die Startberechnung benötigt.

3.2.3. Eigenschaften

Die erworbenen AP-Punkte werden im Blatt Eigenschaften in der Zelle bei "AP hinzu nach Genrg.:" eingefügt. Wenn man das Blatt Personen_Abenteuer nutzt und dort die AP einträgt, kann man diese mit einer Summen-Formel übernehmen(siehe unten). Man kann auch eine manuelle Formel "=600+900" eintragen und je Abenteuer die neuen APs eingeben.



In diesem Blatt lassen sich auch LP oder wie in diesem Fall AsP mit AP hinzukaufen und



die Eigenschaftswerte anheben. Da auf die Eigenschaft MU eine SE erteilt wurde, wird diese eingetragen und eine Steigerung um 1 bei den AP eingetragen.

Basiswerte							▼ Fehlermeldungen ▼ (AP: 1307
Lebenspunkte (LP)	0				1		
Astralenergie-Punkte (AsP)	0				1	1	
Permanente AsP (pAsP)	Einsatz			Rückkauf:			
Karmaenergie (KE)	Zukauf	KE					
Karmaenergie (KE)	Karmal	quest	9				
Magieresistenz (MR)	0						
Ausdauer (AU)	0						
Eigenschaften (nach Ge	nerier	ung)				▼ Fehlermeldungen ▼ (AP: 1307)
Mut	12		;13;			1	
Klugheit	12						

Soll der MU-Wert nochmals um eins angehoben werden, ersetzte ich bei der nächsten Steigerung die 1 durch eine 2 – man trägt als immer die gesamte Anhebung ein (Summe aus gewünschtem Anstieg und bisherigen Werten). Dazu kann natürlich auch mit einer Formel gearbeitet werden, wenn man möchte.

3.2.4. Sonderfertigkeiten

Weitere SF können einfach erworben werden, in dem ein "x" in die hellblaue Spalte geschrieben wird. Allfällige fehlende Voraussetzungen werden überprüft und es gibt eine Anzeige, falls etwas fehlt. Anbei wollte ich zuerst die SF "Ausweichen III" erlernen. Dies ist jedoch noch nicht möglich, da die SF Kampfreflexe" fehlt

"r tarripire	IICAC	, ,	CI	π.			_
Nahkampf							noch 1307 AP übrig
Aufmerksamkeit		×			х		
Ausfall							Гаралана
Ausweichen I	х						Fehleranzeige
Ausweichen II	x						
Ausweichen III						х	SF Kampfreflexe nötig

Entsprechend wurde zuerst die SF "Kampfreflexe" erlernt und das "x" bei "Ausweichen III" wieder gelöscht. Weitere SF können analog aktiviert werden.

3.2.5. Talente

Auch bei der Talentsteigerung wird einfach der insgesamt zu steigernde Wert eingetragen.

Körperl. Talente	·							▼ Fehlermeldungen ▼ (AP: 1062)	TaW
Akrobatik	0				2		2~		4
Athletik	4	В						Steigerung mit AP	4
Fliegen								Gtorgorung mit 7 ii	
Gaukeleien									
Klettern	3	В							3
Körperbeherrschung	8	В							8
Reiten									
Schleichen	8	В							8
Schwimmen	6	В							- 6
Selbstbeherrschung	0	В			2				2
Sich Verstecken	8	В		;9;			1		9
Singen	4	В			↸				4
Sinnenschärfe	10	В			/	$\overline{}$			10
Skifahren					$\overline{}$		$\overline{}$		
Stimmen imitieren	2	х			SE	eır	ntra	gen	2
Tanzen	3	В							3
Taschendiebstahl									
Zechen	-2	В							-2

Spezielle Erfahrungen und Vergünstigungen können in der hellgelben Spalte eingetragen werden, dazu mehr im nächsten Kapitel.

3.2.6. Spezielle Erfahrungen bei Talenten & Zaubern

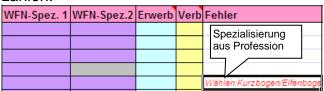
Spezielle Erfahrungen werden immer für den Wert eingetragen, für den sie gelten sollen. Um also z.B. die Steigerung von Akrobatik von 3 auf 4 auf Grund einer erhaltenen Speziellen Erfahrung (SE) um eine Spalte zu vergünstigen, trägt man ;4; (oder ;4:1;) ein. Die mögliche Syntax ist in der nachfolgenden Tabelle erläutert.

Syntax SE	Bedeutung
; W ; oder ; W:1 ;	Kosten zur Anhebung auf den Wert W um eine Spalte verringert.
;W:0;	Gratis um 1 anheben ohne Start-AP/AP-Kosten auf den Wert W
;W:V;	V=1-9, Vergünstigung um 1-9 Spalten bei Steigerung um 1 auf Wert W
;W+V;	V=1-9, Erschwernis um 1-9 Spalten bei Steigerung um 1 auf Wert W

In der Spalte SE kann auch eine Erschwernis der Steigerung eingegeben werden, z.B. im Falle eines Selbststudiums oder anderer (Haus-)Regeln.

3.2.7. Talente: Spezialisierungen

Es sind zwei Spezialisierungen ab ZfW 7 und 14 möglich. Gemäss WdH ist auch auf Wert 21 und 28 noch eine Spezialisierung erlernbar – dies wird zur Zeit jedoch nicht unterstützt. Bei der ersten Spezialisierung kann gewählt werden, wie diese bezahlt wird. Die 2. Spezialisierung lässt sich nur mit AP bezahlen.



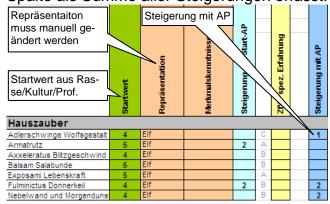
Vor der Prof. gegebene Spezialisierungen werden in roter Schrift angezeigt, müssen jedoch noch manuell eingetragen werden. Andere Spezialisierungen können ausgewählt werden oder als Text eingetragen werden (Dropdown-Auswahl kann überschrieben werden).

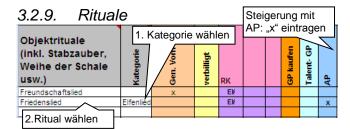
3.2.8. Zauber

Bei Zaubern funktioniert das Ganze analog zu den Talenten. Einfach allfällige SE eintra-



gen, die Syntax ist gleich wie bei den Talenten. Die Steigerung wird wieder in der AP Spalte als Summe aller Steigerungen erfasst.





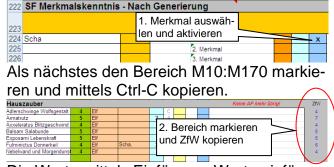
Objektrituale werden im Blatt Zauber ausgewählt. Von der Profession gegebene Rituale sind in der Dropdownliste eingetragen, müssen aber noch manuell ausgewählt werden. Falls neue Rituale erlernt werden, kann man diese entweder aus der vollständigen Ritualliste auswählen, oder zuerst die Kategorie vorauswählen, dann findet man das Ritual einfacher. Die Kategorie muss jedoch nicht gewählt werden, diese ist nur eine Hilfe für die Auswahl.

3.2.10. Merkmalskenntnis

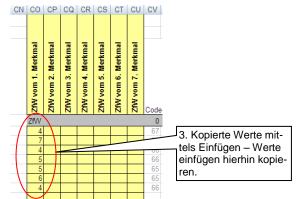
Nachfolgend noch ein Spezialfall, der für den Auelfen im Beispiels-Heldenblatt nicht eingetragen wurde.

Falls eine Merkmalskenntnis mit AP erworben wird, so wirkt sich diese auch auf bereits gesteigerte Zauber auf. Dies deshalb, da ja immer alle Formeln mit den aktuellen Informationen neu berechnet werden. Deshalb ist es für ein korrektes Funktionieren wichtig, dass ihr die ZfW zum Zeitpunkt des Erlernens der Merkmalskenntnis manuell in den vorgesehen Bereich kopiert.

Im Bereich der Merkmalskenntnisse das zu erlernde auswählen und mit "x" aktivieren.



Die Werte mittels Einfügen – Werte einfügen in den Bereich CO10:CO170 (bzw. in die zum Merkmal gehörende Spalte) einfügen



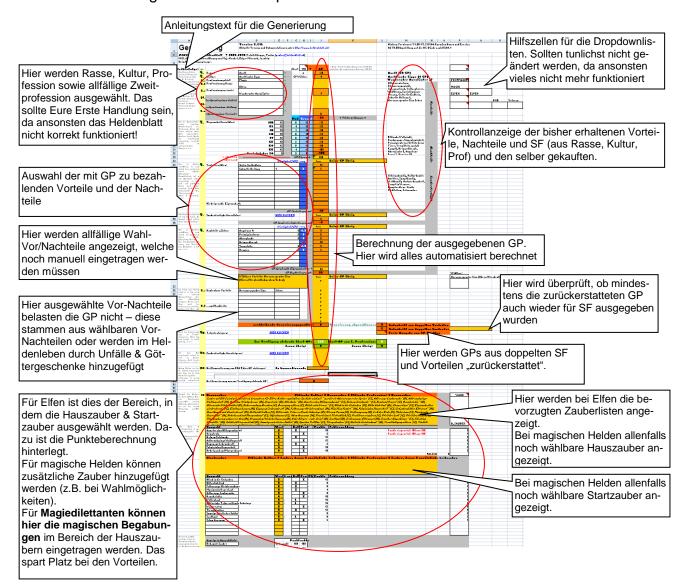
Durch die Angabe der ZfW-Werte zum Erlernungszeitpunkt wirkt sich die Vergünstigung bei vorhandenem Merkmal erst für zukünftige Steigerungen aus.



4. Arbeitsblätter im Detail

4.1. Generierung

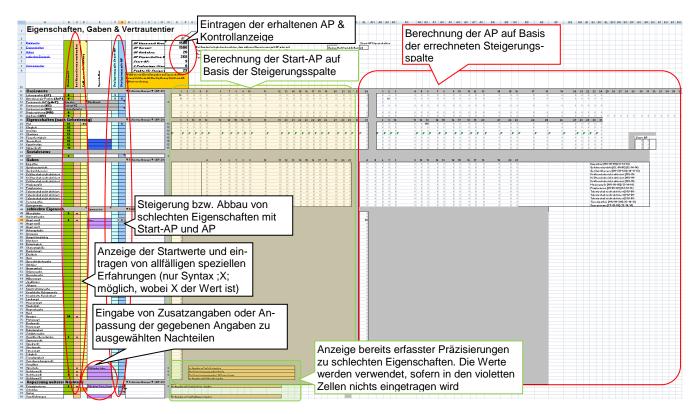
Für die Generierung ist dies das Haupt-Arbeitsblatt





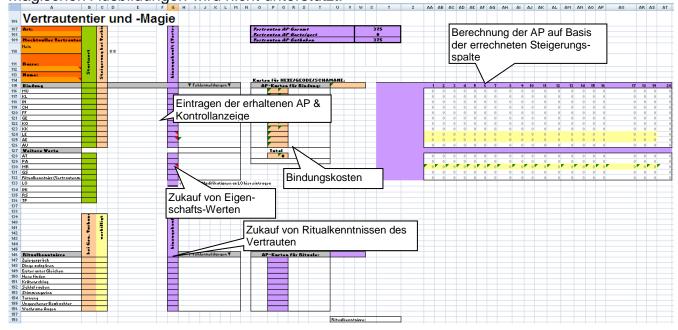
4.2. Eigenschaften

Das Blatt Eigenschaften dient dem Zukauf von Basiswerten, der Steigerung von Eigenschaften und Gaben sowie der Senkung von schlechten Eigenschaften. Zudem können hier Präzisierungen zu gewissen Nachteilen erfasst werden und Nachteile wie Schulden, Prinzipientreue können verwaltet werden.



Der Nachteil Verbindungen wurde hier nicht berücksichtigt. Ich persönlich verwalte diesen auf dem Blatt Personen_Abenteuer, wo ich allfällige Verbindungsvorteile unter den Personen vermerke.

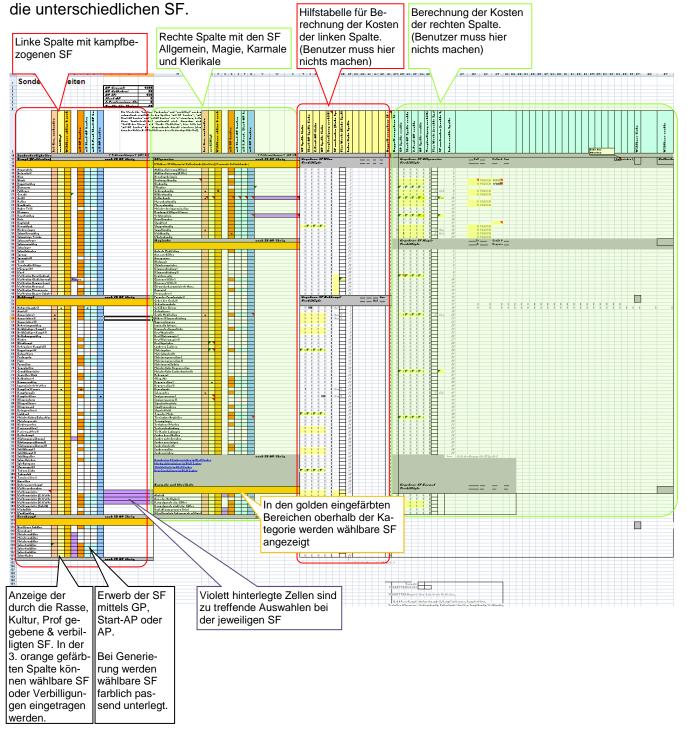
Die Verwaltung des Vertrautentiers kann hier vorgenommen werden. Das Erlernen von nicht magischen Ausbildungen wird nicht unterstützt.





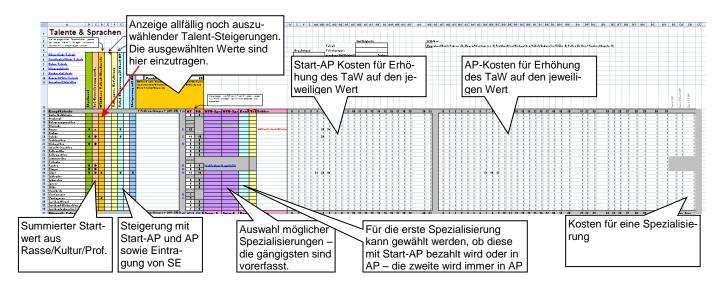
4.3. SF

Das Blatt SF dient zum Aktivierung der Sonderfertigkeiten. Diese können mit GP, Start-AP (1. und 2. Profession) sowie AP erworben werden. Das Blatt hat zwei symmetrische Spalten für

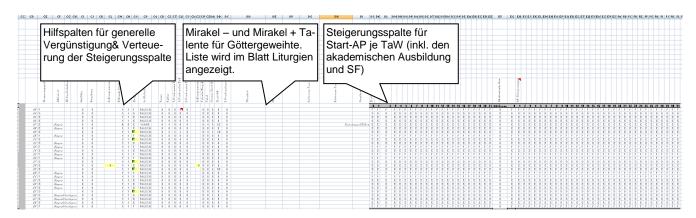




4.4. Talente

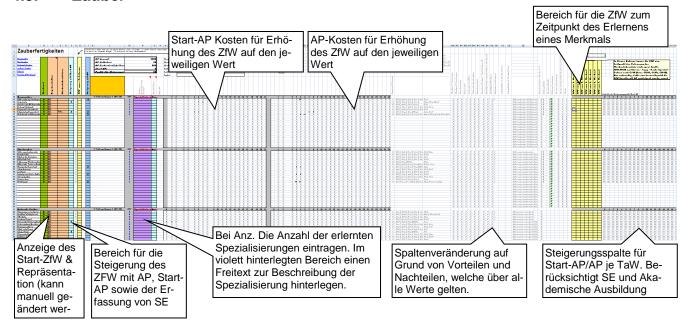


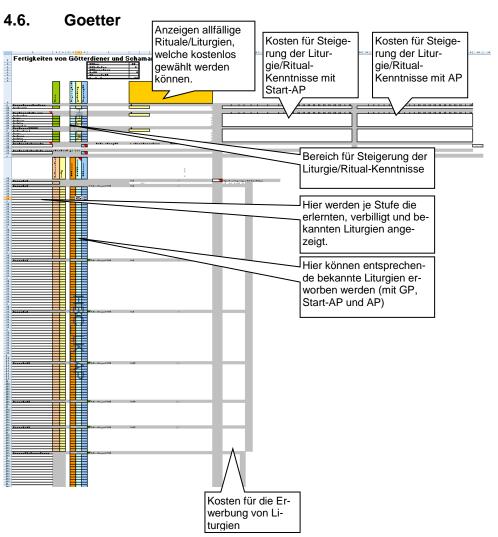
Die 2. Hälfte des Talentblattes enthält noch weitere Hilfspalten zur Berechnung der Steigerungsspalte. Für den Benutzer haben diese rein informativen Charakter.



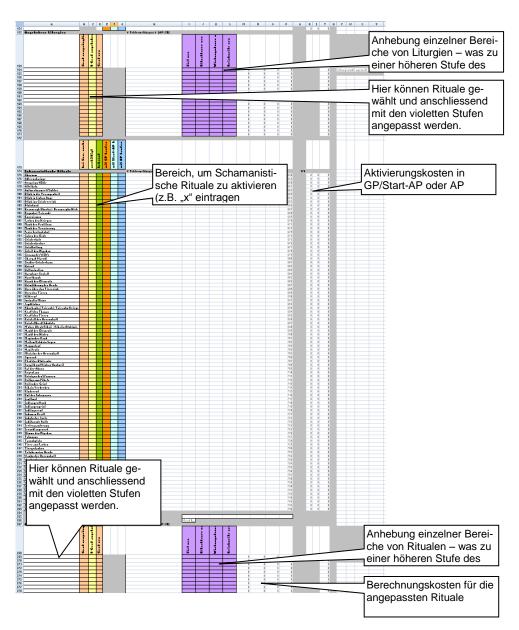


4.5. Zauber



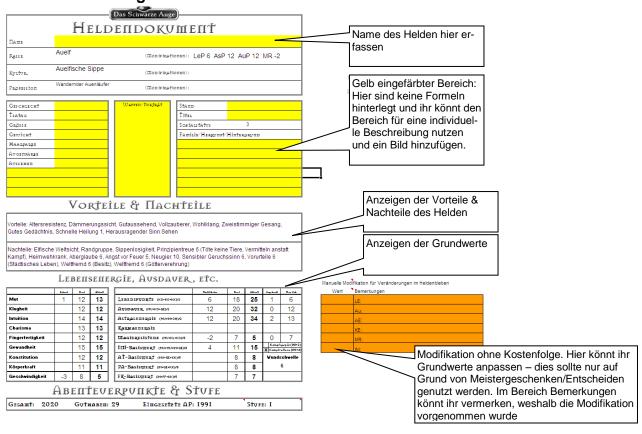




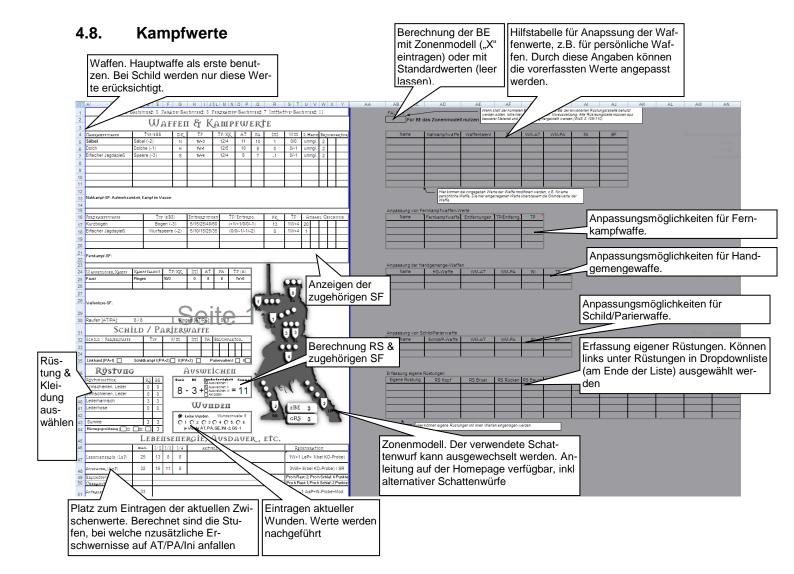




4.7. Heldenbogen









- 5. FAQ
- 5.1. Viertelzauberer
- 5.2. Repräsentation
- 5.3. Vertrautentier
- 5.4. Schamanen
- 5.5. Götter

Dieser Bereich wird noch ausgearbeitet.

Falls ihr spezielle Wünsche zu aus eurer Sicht fehlendem Inhalt habt, nehmt bitte an der Diskussion im Forum teil oder sendet mir ein E-Mail mit euren Anliegen. Ich werde dann bei der nächsten Überarbeitung den Inhalt entsprechend ergänzen.