

1. Vorbemerkung zur Anleitung

Im Bogen gibt es viele Funktionen und Felder, deswegen ist die Anleitung nicht gerade kurz. Damit man sich schneller zurechtfinden kann, gibt es erst zwei kurze Abschnitte: einmal eine kurze Erklärung zu den Ebenen und Lesezeichen und außerdem eine Schritt für Schritt-Kurzanleitung. Danach folgt dann die längere ausführliche Erklärung zu den einzelnen Seiten, die man bei Fragen zum Nachschlagen nutzen kann.

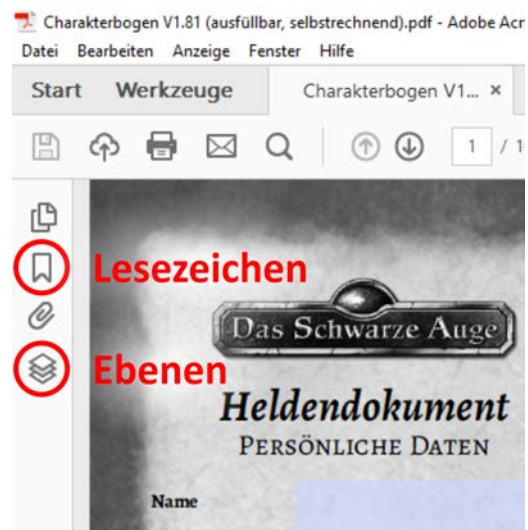
Sollte der Bogen langsam reagieren, kann man auf der ersten Seite die Berechnung abstellen, was das Tempo dann deutlich erhöht. Wenn man am Ende die Berechnung wieder aktiviert, werden die Rechnungen aktualisiert und alle Werte stimmen wieder. Lässt man die Rechnung abgestellt, können im Übrigen alle Felder frei beschrieben werden. Generell kann es bei der Vielzahl der PDF-Programme auch zu Problemen in der Bedienung kommen. Grundsätzlich gut funktionieren sollte der Bogen mit dem Acrobat-Reader von Adobe, da mit Acrobat auch die Formulare erstellt wurden.

Ebenen und Lesezeichen

Je nach verwendeter Software finden sich diese beiden Punkte an unterschiedlicher Stelle, dazu muss man sich in den Menüs der Programme einmal umschauchen.

Ebenen sind quasi Schichten im Dokument, auf denen bestimmte Elemente (z.B. Linien, Schrift oder Boxen) liegen. Bei PDFs kann man Ebenen einzeln an- und abschalten. Wer sich bspw. an den farbigen Umrandungen der Eigenschaften stört, kann im Ebenenmenü einfach die „farbige Eigenschaften“-Ebene auf den jeweiligen Seiten abschalten. Dies ist auch für einige andere Elemente möglich (Boxen, Schrift etc.).

Unter **Lesezeichen** findet man im Normalfall Verlinkungen zu einzelnen Stellen im Dokument. Diese gibt es auch hier, sodass man schnell zur passenden Seite gelangen kann. Man kann Lesezeichen aber auch noch weitere Funktionen zuordnen. Hier kann man so durch einen Klick auch bestimmte Elemente ein- oder ausblenden. Der Eintrag „Notizfeld ein-/ausblenden“ sorgt so bspw. dafür, dass auf den entsprechenden Seiten ein Textfeld für Notizen ein- bzw. ausgeblendet wird.



2. Schritt für Schritt Kurzanleitung

Was man bedenken muss:

- Der Bogen achtet nicht auf Voraussetzungen und Maximalwerte, die muss man selbst im Auge behalten.
- Die verfügbaren Abenteuerpunkte sieht man auf Seite 1 im Feld *AP verfügbar*, das sich selbstständig anpasst (das kann auf den Seiten 9 bis 12 auch abgestellt werden). Auf den Seiten 9 bis 12 findet man jeweils oben auch eine detaillierte Aufschlüsselung der Punkte.
- Für karmales und magisches Wirken gibt es im Bogen zwei Eintragungsmöglichkeiten: Einmal einen Kombinationsbogen für Zauber und Liturgien auf Seite 8 und einmal einen einzelnen Zauberbogen (Seite 6) bzw. einen einzelnen Liturgienbogen (Seite 7). Wo Liturgien und Zauber automatisch eingetragen werden, kann man auf Seite 12 einstellen. Standard ist der Eintrag in die spezialisierten Bögen. Der Kombibogen kann auch genutzt werden, wenn der Platz in den anderen beiden Bögen nicht ausreicht.

- Es gibt zwei Kampfseiten, eine enthält Rüstungsangaben für das Spiel ohne Zonenrüstung, eine Angaben für das Spiel mit Zonenrüstung. Die übrigen Felder sind auf den beiden Seiten gleich.

Wie erstellt man nun einen Charakter mit dem Bogen?

1. **Erfahrungsgrad wählen:** Auf der ersten Seite oben den gewünschten Grad auswählen. Die verfügbaren AP werden automatisch angepasst, das Listenfeld ausgeblendet¹.
2. **Geschlecht wählen:** Der Eintrag beim Geschlecht hat zwar keine regeltechnische Bedeutung, sorgt aber dafür, dass beim Spezies und Profession nur noch die Hälfte der Einträge (nämlich die zum Geschlecht passenden) angezeigt werden. Sobald ein „w“ oder „f“ im Feld vorkommt, nimmt der Bogen das Geschlecht „weiblich“ an, bei einem „m“ das Geschlecht „männlich“.
3. **Spezies wählen:** Auf der ersten Seite oben im Spezies-Feld die passende Spezies auswählen. Die Werte werden automatisch übertragen, das Listenfeld ausgeblendet.
4. **Kultur wählen:** Auf der ersten Seite oben im Kultur-Feld die passende Kultur auswählen. Die Werte werden automatisch übertragen, das Listenfeld ausgeblendet.
5. **Eigenschaftspunkte verteilen:** In den Eigenschaftsfeldern auf der ersten Seite die gewünschten Eigenschaftspunkte verteilen. (Die Summe der Punkte und die AP-Kosten dafür werden darunter angezeigt. Man kann die Eigenschaften auch auf den anderen Seiten, auf denen sie zu finden sind, anpassen, aber die Punkte-Info findet sich nur auf der ersten Seite).
6. **Profession wählen:** Auf der ersten Seite oben im Professions-Feld die passende Profession auswählen. Die Werte werden automatisch übertragen (das kann bei der Profession auch einmal länger dauern), das Listenfeld ausgeblendet.
7. Nach der Professionswahl zur Sicherheit das Kreuz auf der ersten Seite oben beim Punkt „Daten für Spezies, Kultur, Profession und Erfahrungsgrad bei Auswahl eintragen?“ wegnehmen. Dann führt eine Änderung der (an diesem Punkt aber vermutlich eh ausgeblendeten) Listenfelder nicht dazu, dass der Bogen noch einmal Werte überträgt. In den sichtbaren Textfeldern zu Spezies, Kultur, Profession und Erfahrungsgrad kann man ansonsten die Bezeichnungen wie gewünscht anpassen, ohne dass an den Werten sich etwas ändert.
8. Im Bereich unter den persönlichen Hintergrunddaten steht nach der Professionswahl in der Regel ein Informationssatz, der alternative Auswahlmöglichkeiten anzeigt. Diese kann man in den folgenden Schritten bedenken. Das betrifft bspw. Sprachwahlen (der Bogen setzt hier teilweise als Bezeichnung nur „Sprache 1“ o.ä. ein) oder die Auswahl von Zaubertricks. Der Satz selber kann markiert und gelöscht werden, wenn man ihn nicht mehr braucht.

Alle folgenden Schritte können in beliebiger Reihenfolge erfolgen. Man kann auch nach Talentsteigerungen noch Vorteile wählen etc. Es empfiehlt sich aber, vorher auf einer der vier Seiten 9 bis 12 die Option „Automatischer Übertrag von Vor-/Nachteilen etc.“ abzuschalten. Diese verlangsamt den Bogen ansonsten bei jeder Wahl auf diesen drei Seiten, was gerade bei der Generierung stört.

9. **Porträt wählen:** Durch das Klicken auf das Porträt kann man eine Datei mit einem Bild auswählen. Benutzt man den Acrobat Reader (und nicht die Vollversion von Acrobat), dann muss das Bild dazu in einer PDF-Datei vorliegen.
10. **Vorteile und Nachteile wählen:** Auf Seite 9 finden sich links Auswahlfelder für Vorteile und Nachteile. Automatisch zugewiesene (z.B. „Zauberer“ bei Elfen) sind hier schon verzeichnet. In der zweiten Spalte findet sich eine Auswahl für solche Vor- und Nachteile, die sich auf ein bestimmtes Gebiet beziehen. Bei Begabungen kann man hier beispielsweise die Fertigkeit auswählen, in der man begabt ist. Die Summe der AP für Vor- und Nachteile wird ganz oben gezählt, so dass man sehen kann, ob man die Begrenzung dafür noch einhält.
11. **(profane) Fertigkeiten und Kampftechniken steigern:** Auf Seite 2 finden sich die (Talent-) Fertigkeiten, auf Seite 11 die der Kampftechniken. Hier kann man in der Spalte „Fw“ bzw. „Ktw“ die gewünschten Werte eintragen (die AT/PA-Werte werden automatisch berechnet). Die eingesetzten AP finden sich jeweils am Ende der Listen (und auf den Seiten 9 bis 12 oben).

¹ Mehr zu den Listenfeldern in der ausführlichen Bogendarstellung nach diesem Kapitel.

- 12. Zauber und Liturgien wählen und steigern:** Alle magischen Fertigkeiten, die einen Fertigkeitswert haben (z.B. Zauber, Rituale und Hexenflüche) und alle karmalen Fertigkeiten, die einen Fertigkeitswert haben (Liturgien und Zeremonien) können auf den passenden Seiten ausgewählt und gesteigert werden (magisch: Seite 6 oder 8, karmal: Seite 7 oder 8). Zaubertricks oder Segnungen lassen sich dagegen auf der Seite 12 auswählen.
- 13. Sonderfertigkeiten wählen:** Sonderfertigkeiten werden auf den Seiten 9 bis 12 ausgewählt: Sprachen und Schriften auf Seite 9, allgemeine und kämpferische Sonderfertigkeiten auf Seite 10, magische und karmale Sonderfertigkeiten auf Seite 12.

Hat man alle Wahlen getroffen und die AP passend versteigert, dann kann man auf den Seiten 9, 10 und 12 die Listen jeweils mittels *Sortiere* alphabetisch sortieren und mit dem Button *Übertrage alles* am Ende in die passenden Felder auf den ersten sieben Seiten übertragen. Dort kann man den Text nachträglich auch noch beliebig anpassen. Aktiviert man nun wieder die automatische Übertragung von Vor-/Nachteilen etc., werden weitere Änderungen automatisch übertragen (falls das gewünscht wird).

- 14.** Auf Seite 1 kann man nun noch die restlichen persönlichen Daten eintragen.
- 15.** Auf Seite 3 (normale Rüstung) bzw. 4 (mit Zonenrüstung) kann man Waffen, Schilde und Rüstungen auswählen. Die Kampfwerte der Waffen werden auf Basis der aktuellen Kampftechniken berechnet, allerdings ohne Einfluss der Rüstung dargestellt.
- 16.** Auf Seite 5 kann man den Besitz oder Tierbegleiter eintragen. Gewichte, als Zahl (mit Punkt oder Komma) eingetragen, werden automatisch zusammengerechnet, ebenso der Wert.

3. Detailinformationen

Seitenübergreifende Punkte

Buttons:

Es gibt Buttons, um bspw. Listen zu sortieren oder Inhalte von den letzten Seiten in den Hauptteil zu übertragen und noch ein paar weitere. Beim Druck des Bogens sind die Buttons nicht zu sehen, man kann sie über die Lesezeichen auch ausblenden (und wieder einblenden), wenn sie stören.

Abenteuerpunkte und Optionen:

Die berechneten Abenteuerpunkte für Unterebereiche (also z.B. für „Vorteile“ oder „Sprachen“) werden auf dem Bogen standardgemäß dargestellt und auch gedruckt. Auf den Seiten 9 bis 12 und bei den Lesezeichen gibt es jeweils Möglichkeiten, die Angaben einzublenden oder auszublenden. Das gilt ebenso für die Angabe von Optionen. Letztere kann man über die Lesezeichen auch ganz ausblenden, wenn sie stören.

Listenfelder:

Wahlmöglichkeiten erfolgen über Listenfelder. Beim Klick auf diese öffnet sich eine Liste, aus der man auswählen kann. In der Regel kann man auch eigene Angaben eintragen. Wichtig ist, dass die Listenfelder auf den Seiten 1 bis 8 ausgeblendet werden können und auch nicht gedruckt werden. Unter ihnen liegen reine Textfelder, die bei Auswahl mit dem gleichen Inhalt gefüllt werden, den man gerade im Listenfeld eingetragen hat. Den Text in den Textfeldern kann man anschließend anpassen wie man möchte, ohne dass es bei Berechnungen stört. Um Listenfelder auszublenden (oder wieder einzublenden) kann man den passenden Button auf Seite 1 oder die Option in den Lesezeichen nutzen.

RTF-Option und Schriftgrößen:

Über die Lesezeichen können Einstellmöglichkeiten eingeblendet werden, mit denen man für die Textfelder die Schriftgröße einstellen oder die Formatierung als *Rich Text Format (RTF)* aktivieren kann. Beide Funktionen sind allerdings nicht gleichzeitig nutzbar: Ist das RTF aktiv, kann man die Schriftgröße nicht über das Feld einstellen.

Was bringt das RTF überhaupt? Ist es aktiv, kann man aus anderen Programmen formatierte Texte per Copy & Paste in das entsprechende Feld kopieren und die Schriftart, -größe, -farbe und -formatierung bleibt erhalten. Außerdem kann man im Feld Text markieren und dann per Rechtsklick dessen Formatierung ändern.

Bei den Schriftgrößen kann man dafür sorgen, dass alle Felder in einem Bereich die gleiche Schriftgröße aufweisen. Normalerweise sind alle Felder auf Auto-Schriftgröße gestellt (was der Angabe „0“ im Feld entspricht) und bei viel Text wird der Eintrag dadurch in kleinerer Schrift dargestellt. Stellt man eine entsprechend kleine Zahl im Feld ein (und ist RTF für diesen Bereich nicht aktiv), dann werden alle Felder in der gleichen (kleineren) Schriftgröße einheitlich dargestellt.

Berechnungsseiten:

Die letzten drei Seiten dienen nur der Verwaltung der Kosten von Vorteilen, Nachteilen, Sprachen, Schriften, Sonderfertigkeiten, Zaubertricks und Segnungen. Bei den meisten Einträgen kann man den automatisch berechneten AP-Kosten-Wert abändern. Die Einträge können sortiert werden und die Inhalte per Knopfdruck in die passenden Bereiche des eigentlichen Dokuments übertragen werden. Die Sortierung kann teilweise per Option verändert werden (bspw. nur alphabetisch oder nach Typ und dann nur typgleiche Fertigkeiten untereinander alphabetisch).

4. Die einzelnen Seiten im Detail

S. 1 – Persönliche Daten

A Buttons für Reset, Export, Import, Rechnungen ein-/ausschalten und Listen ein-/ausblenden

Mit dem **Reset**-Button kann man alle Felder und Einträge in den Startzustand zurücksetzen. Mit dem **Import**-Button kann man die exportierten Daten eines anderen Heldenbogens importieren. Solche Daten liegen nach einem Export in einer FDF-Datei vor. Das Exportieren von Daten mit dem **Export**-Button geht leider nur mit einer Vollversion von Adobe Acrobat. Es gibt aber kostenlose Tools, die einen solchen Export auch ohne den Button zulassen, z.B. den *Foxit-Reader*. Dort kann man über „Form > Export“ die Daten als FDF-Datei exportieren und danach bspw. in einer neuen Version des Bogens importieren. Zum Import sollte der Adobe Reader genutzt werden, da der Foxit-Reader ein Problem mit den Schriftarten nach dem Import hat.

Der **Rechnung**-Button stellt die Berechnung der Felder an bzw. aus. Wenn die Berechnung nicht aktiv ist, kann man deutlich schneller Eingaben tätigen, allerdings werden dann abgeleitete Werte (wie z.B. die AP-Kosten) solange nicht berechnet. Stellt man die Berechnung nach den Eingaben wieder an, so werden diese Werte aber wieder aktualisiert. Lässt man die Berechnung aus, so kann man im Bogen in alle Felder frei Werte eintragen. Mit dem Button zum **Listen ein-/ausblenden** können auf den ersten sieben Seiten alle Listenfelder aus- und wieder eingeblendet werden. Unter jedem Listenfeld ist ein Textfeld, das beim Ausdrucken des Bogens statt des Listenfelds zu sehen ist und in dem man die Einträge nach Belieben anpassen kann. Das Ein- und Ausblenden geht zusätzlich auch über die Lesezeichen.

B Eigenschaften

Hier kann man die Eigenschaftswerte eintragen. Die Felder sind mit denen auf anderen Seiten verknüpft, so dass eine Änderung hier den Wert auf allen Seiten ändert. Unter den Kästen wird angezeigt, wie viele AP die Werte benötigen und wie hoch die Summe der Eigenschaftspunkte ist.

C persönlicher Hintergrund

Spezies, Kultur und Profession kann man aus Listenfeldern auswählen. Ist zudem die Option „*Daten für Spezies, Kultur, Profession und Erfahrungsgrad bei Auswahl eintragen?*“ aktiviert, führt eine solche Wahl dazu, dass die in den Paketen enthaltenen Werte eingetragen werden. Blendet man die Listenfelder aus, so sieht man die darunterliegenden Textfelder, in die man beliebigen Text eintragen kann. Trägt man das Geschlecht ein, so wird die Liste bei Spezies- und Professions-Wahl angepasst. In alle übrigen Felder kann man ohne weitere Auswirkungen völlig frei Text eintragen.

D Abenteuerpunkte / Bild

Ist die Option „*Daten für Spezies, Kultur, Profession und Erfahrungsgrad bei Auswahl eintragen?*“ aktiviert, dann führt die Auswahl eines Erfahrungsgrads dazu, dass die zugehörigen Abenteuerpunkte als Gesamt-AP eingetragen werden. Diese lassen sich ansonsten frei verändern. Die verfügbaren AP werden aus den Gesamt-AP und den ausgegebenen AP berechnet und können deshalb nicht frei eingetragen werden. Die ausgegebenen AP werden standardgemäß ebenfalls automatisch berechnet. Diese Option kann man aber auf einer der Seiten 9 bis 12 abstellen, dann kann man den Wert hier frei eintragen. Unter dem Listefeld für den Erfahrungsgrad liegt ein Textfeld, in das man frei Text eintragen kann.

Als Bild kann eine Bilddatei eingebunden werden, die dazu aber als PDF vorliegen muss, sofern man nicht über die Vollversion von Adobe Acrobat verfügt. Dazu einfach auf das Feld klicken und die passende Datei suchen und auswählen. Das Bild wird automatisch ins Feld eingepasst, dabei bleibt das Seitenverhältnis erhalten. Die Größe des Feldes beträgt 31,3 mm x 37,6 mm. Bei 300 DPI Auflösung entspricht dies in etwa einer Bildgröße von 374 Pixeln x 449 Pixeln. (Das Bild wird bei einem Export nicht mit exportiert und muss dann neu eingebunden werden!)

E Infozeile

Hier steht nach der Wahl einer Profession in der Regel ein Infotext, der über Anpassungsmöglichkeiten informiert. Der Text kann markiert und gelöscht werden.

F Vorteile, Nachteile und allgemeine Sonderfertigkeiten

Der Text hier kann beliebig verändert werden. Die Abenteuerpunkte, die hier angegeben werden, berechnen sich aus den Angaben auf den Seiten 9 bzw. 10. Für die Felder ist standardgemäß das RTF aktiv. Überträgt man die Informationen zu Vorteilen und Nachteilen (Seite 9) bzw. allgemeinen Sonderfertigkeiten (Seite 10), dann landen die Werte hier.

G Energien

Ist auf Seite 9 nicht der Vorteil Zauberer gewählt, steht in allen Astralenergiefelder ein Strich, ebenso in allen Karmaenergiefeldern, wenn nicht der Vorteil Geweihter gewählt ist. Die Leitfähigkeiten der Traditionen kann man auf den Seiten 6 bis 8 eintragen bzw. ändern.

Als „**Wert**“ wird der jeweilige Grundwert eingetragen. Dieser wird berechnet und kann nicht frei eingegeben werden. In der „**Bonus/Malus**“-Spalte findet sich standardgemäß automatisch der sich aus Vorteilen, Nachteilen und Sonderfertigkeiten ergebende Bonus bzw. Malus. Der automatische Übertrag der Modifikatoren kann auf den Seiten 9 bis 12 deaktiviert werden, dann kann (bzw. muss) man diese per Hand selbst eintragen. Unter „**Zukauf**“ kann man die zugekauften Punkte für Lebens-, Karma- und Astralenergie eintragen. Diese Werte gehen in die Energie-AP-Kosten mit ein. Die „**Max**“-Spalte gibt den jeweiligen Maximalwert an, bis zu dem man Punkte regenerieren kann. Dieser Wert wird berechnet und kann nicht frei eingetragen werden.

Als **spezielle Werte** gibt es noch das Feld für den Lebensenergie-Grundwert, der sich aus der Spezies ergibt. Diese kann man frei ändern, allerdings muss man die sich daraus ergebenden veränderten Spezies-Kosten auf einer der Seiten 9 bis 12 ebenfalls per Hand anpassen (diese werden noch nicht automatisch berechnet). Bei der Astral- und Karmaenergie kann man zusätzlich permanent investierte Punkte angeben und wie viele davon zurückgekauft wurden. Die letzteren gehen mit 2 AP je Punkt in die ausgegebenen AP ein. Die Gesamtkosten für die Energien werden hier ebenfalls angegeben.

H abgeleitete Werte

In der „**Wert**“-Spalte wird jeweils der Grundwert eingetragen. Dieser wird berechnet und kann nicht frei eingegeben werden. In der „**Bonus/Malus**“-Spalte findet sich standardgemäß automatisch der sich aus Vorteilen, Nachteilen und Sonderfertigkeiten ergebende Bonus bzw. Malus. Der automatische Übertrag der Modifikatoren kann auf einer der Seiten 9 bis 12 deaktiviert werden, dann kann (bzw. muss) man diese per Hand selbst eintragen. Die „**Max**“-Spalte gibt jeweils den Wert an, den die abgeleitete Eigenschaft im Normalfall besitzt (bei der INI oder GS bspw. aber ohne die Abzüge aus einer Rüstung). Dieser Wert wird berechnet und kann nicht frei eingetragen werden.

Als **spezielle Werte** gibt es noch Felder für die Grundwerte, die sich aus der Spezies ergeben, nämlich für Seelenkraft, Zähigkeit und Geschwindigkeit. Diese kann man frei ändern, allerdings müssen die sich daraus ergebenden veränderten Spezies-Kosten auf einer der Seiten 9 bis 12 ebenfalls per Hand angepasst werden (diese werden noch nicht automatisch berechnet). Beim Ausweichen kann man zudem den Wert für die optionale pauschale Paradeerhöhung eingeben (s. Regelwerk). Dieser Wert wird dann nicht nur beim Ausweichen-Wert eingerechnet, sondern auch bei den PA-Werten der Kampftechniken auf den Seiten 3, 4 und 11.

I Schicksalspunkte

Der „**Wert**“ kann hier frei eingegeben werden. Als Standard gilt 3, andere Werte werden nicht mit AP verrechnet. Unter „**Bonus**“ findet sich standardgemäß automatisch der sich aus dem Vorteil „Glück“ oder dem Nachteil „Pech“ ergebende Bonus bzw. Malus. Dieser automatische Übertrag kann auf den Seiten 9 bis 12 deaktiviert werden, dann kann man diesen Wert per Hand selbst eintragen. Unter „**Max**“ wird die Summe aus „Wert“ und „Bonus“ dargestellt. Dieser Wert kann nicht frei eingegeben werden. Unter „**Aktuell**“ kann man frei den aktuellen SchiP-Wert eintragen.

S. 2 – Spielwerte

A Eigenschaften

Hier kann man die Eigenschaftswerte eintragen. Die Felder sind mit denen auf anderen Seiten verknüpft, so dass eine Änderung hier den Wert auf allen Seiten ändert.

B profane Fertigkeiten

Hier finden sich zunächst fest die üblichen Angaben zu den Talenten (Probe, Behinderung, Steigerungsfaktor).

In der Spalte „**Fw**“ kann man die Fertigkeitwerte frei eingeben. Aus diesen ergeben sich die Kosten der Talente, die ganz am Ende der Liste gezeigt werden.

In der Spalte „**R**“ zeigt der Bogen, ab welcher Probenerschwernis/-erleichterung eine Probe als Routine angesehen werden kann. Steht hier ein Strich, ist die Voraussetzung für eine Routineprobe nie erfüllt. Ist hier ein „!“ vermerkt, dann sind die Eigenschaften zwar eigentlich zu niedrig für Routine, der Probenwert aber so hoch, dass er dies ausgleichen kann (Optionalregel). In der Routinespalte kann man den Text nicht frei eingeben.

In der Spalte „**Anmerkung**“ kann man frei Text eintragen. Ist allerdings auf Seite 9 oder Seite 10 die Option „Sollen die Bemerkung bei Talenten mit den Spezialisierungen, Zusatzgebieten und Hinweisen ersetzt werden?“ aktiviert, dann werden bei einem Übertrag diese Felder überschrieben. Ein V, N oder S heißt dann, dass ein Vorteil, Nachteil oder eine Sonderfertigkeit, die der Charakter besitzt, die Fertigkeit beeinflussen kann. Auch zusätzlich erworbene Anwendungsgebiete und Spezialisierungen sind dann hier verzeichnet.

Unter dem Feld befindet sich ein Button, der es erlaubt, bei den Probendarstellungen zwischen der Angabe der Eigenschaftskürzel und der der Angabe der tatsächlichen Werte zu wechseln.

C Sprachen

Hier kann man die erlernten Sprachen auflisten, mitsamt der Lernstufe. Die angegebenen AP-Kosten werden aber anhand der Liste auf Seite 9 berechnet. Ändert man diese und drückt auf „Übertragen“, wird die Liste hier neu aufgebaut. Ansonsten kann man hier die Einträge völlig frei selbst gestalten.

D Schriften

Hier kann man die erlernten Schriften auflisten. Die angegebenen AP-Kosten werden anhand der Liste auf Seite 9 berechnet. Ändert man diese und drückt auf „Übertragen“, wird die Liste hier neu aufgebaut. Ansonsten kann man hier die Einträge völlig frei selbst gestalten.

E Eigenschaftsmodifikationen / Notizfeld

Die Eigenschaftsmodifikatoren werden automatisch berechnet und eingetragen. Benötigt man diese nicht, dann kann man über die Lesezeichen ein Notizfeld einblenden, das frei beschrieben werden kann und die Eigenschaftsmodifikatoren verdeckt.

F Wertübersichten

Hier finden sich Informations- Übersichten zu den Routine-Voraussetzungen und den QS.

S. 3 und 4 – Kampf

Die Seiten 3 und 4 sind in weiten Teilen identisch, nur bei den Angaben zur Rüstung gibt es Unterschiede: Auf Seite 3 kann man hier Rüstungen ohne Nutzung der Zonenregeln auswählen, auf Seite 4 finden sich stattdessen Angaben zur Zonenrüstung. Diese werden im Normalfall von Seite 11 übernommen, was dort aber auch abgestellt werden kann.

A abgeleitete Werte und Eigenschaften

In der oberen Reihe finden sich die Maximalwerte von Lebensenergie, Ausweichen, Initiative, Seelenkraft, Zähigkeit und die Wundschwelle. Diese werden automatisch berechnet und können nicht frei eingegeben werden.

In der unteren Reihe kann man die Eigenschaftswerte eintragen. Die Felder sind mit denen auf anderen Seiten verknüpft, so dass eine Änderung hier den Wert auf allen Seiten ändert.

B Kampftechniken

Die Liste der Kampftechniken bezieht ihre Werte von der Gesamtliste auf Seite 11. In der ersten Spalte kann man auswählen, welche Kampftechnik angezeigt werden soll. Der Sortier-Button sortiert die Liste alphabetisch, mit der Option kann man dabei einstellen, dass Fern- und Nahkampftechniken getrennt gruppiert werden. Je nach ausgewählter Technik werden die Leiteigenschaft(en) und der Steigerungsfaktor angezeigt.

In der Spalte „Ktw“ wird der Kampftechnikwert (wie auf Seite 11 eingegeben) eintragen. In den Spalten „AT/FK“ und „PA“ findet man die zugehörigen Werte, die aus dem Kampftechnikwert und den Leiteigenschaften berechnet werden. Bei der Parade wird auch eine optionale Parade-Erhöhung (s. Seite 1) eingerechnet.

Die unter dem Block angegebenen Kosten beziehen sich auf alle Kampftechniken, also u. U. auch auf solche, die nicht hier, aber auf Seite 11 angezeigt werden.

C Lebensenergie und Schmerz

Hier wird der maximale Lebensenergiewert aufgeführt – berechnet, ohne freie Eingabe. Daneben sind zwei Felder, wo man den aktuellen Wert frei eingeben kann. Darunter finden sich die vier Stufen, bei denen im Normalfall der Zustand Schmerz seine Schwellenwerte hat. Die vierte Stufe liegt dabei fest bei 5 LeP.

D Nahkampfwaffen

Hier sind fünf Zeilen zur Eingabe der Nahkampfwaffen. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

In der Spalte „**Waffe**“ kann man aus der Liste eine Waffe auswählen, die dann mit ihren Standardwerten übernommen wird. Den Text kann man aber auch völlig frei eingeben. In der Spalte „**Kampftechnik**“ kann man die zugehörige Kampftechnik wählen. Auf dieser basieren die AT/PA-Wert am Ende. Beide Listenfelder kann man ausblenden, darunter sind Textfelder, in der man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen.

In der Spalte „**Schadensbonus**“ gibt es jeweils zwei Felder: Vorne gibt man die Eigenschaft(en) an (meist GE, KK oder GE/KK), hinten den Schwellenwert. Im Bereich „**TP**“ gibt es jeweils drei Felder: Im ersten gibt man die Anzahl und Art der Schadenswürfel ein, im zweiten den festen Schadensanteil. Beides kann frei eingegeben werden. Im dritten Feld wird dann der komplette Schaden inklusive Schadensbonus aufgeführt. Dieses Feld kann nicht frei eingegeben werden, sondern wird berechnet. Unter „**AT/PA-Mod**“ finden sich die Modifikatoren für Attacke und Parade. Diese können beliebig eingegeben werden. Unter „**Reichweite**“ kann die Reichweitenkategorie der Waffe (also: kurz – mittel – lang) eingegeben werden. In der Spalte „**BF**“ findet sich der Bruchfaktor, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt. Unter „**V.**“ kann die Verschleißstufe eingetragen werden, die derselben Fokusregel entspringt. Die Auswahl erfolgt über ein Listenfeld, das aber ausgeblendet werden kann. Darunter ist ein frei editierbares Textfeld. Unter „**AT**“ und „**PA**“ findet man die berechneten Kampfwerte. Diese können nicht direkt verändert werden. Will man sie anpassen, dann geht das am schnellsten über den AT/PA-Modifikator der Waffe. Das „**Gewicht**“ kann frei eingegeben werden. Soll die Waffe in die Ausrüstung eingefügt werden, dann sollte man bei Gewicht einen Zahlenwert in Stein angeben. Bei Kommawerten gehen sowohl Punkt als auch Komma. Mit dem Button „**Übertrage**“ werden die Waffen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

E Fernkampfwaffen

Hier sind vier Zeilen zur Eingabe der Fernkampfwaffen. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

In der Spalte „**Waffe**“ kann man aus der Liste eine Waffe auswählen, die dann mit ihren Standardwerten übernommen wird. Den Text kann man aber auch völlig frei eingeben. In der Spalte „**Kampftechnik**“ kann man die zugehörige Kampftechnik wählen. Auf dieser basiert der FK-Wert am Ende. Beide Listenfelder kann man ausblenden, darunter sind Textfelder, in der man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen.

In der Spalte „**Ladezeiten**“ kann man frei die Dauer eintragen. Im Bereich „**TP**“ kann man frei den Schadenswert der Waffe eingeben. Unter „**Munition**“ kann man frei Informationen zu Munitionstyp und -menge eingeben. Unter „**Reichweite**“ kann man ebenfalls frei die Reichweiten der Waffe eingeben. In der Spalte „**BF**“ findet sich der Bruchfaktor, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt. Unter „**V.**“ kann die Verschleißstufe eingetragen werden, die derselben Fokusregel entspringt. Die Auswahl erfolgt über ein Listenfeld, das aber ausgeblendet werden kann. Unter „**Fernkampf**“ findet man den berechneten Fernkampfwert. Dieser kann nicht direkt verändert werden. Das „**Gewicht**“ kann frei eingegeben werden. Soll die Waffe in die Ausrüstung eingefügt werden, dann sollte man bei Gewicht einen Zahlenwert in Stein angeben. Bei Kommawerten gehen sowohl Punkt als auch Komma. Mit dem Button „**Übertrage**“ werden die Waffen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

F Rüstungen

Auf beiden Seiten finden sich jeweils vier Zeilen zur Eingabe der Rüstungen. Auf Seite 3 sind dort Angaben zu Rüstungen ohne Zoneninformationen möglich. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen. Auf Seite 4 finden sich Angaben zur Zonenrüstung, die im Normalfall von Seite 12 übernommen werden. Das kann dort aber auch abgestellt werden, dann kann man die Werte komplett frei eintragen.

Einträge auf Seite 3:

In der Spalte „**Rüstung**“ kann man aus der Liste eine Rüstung auswählen, die dann mit ihren Standardwerten übernommen wird. Den Text kann man aber auch völlig frei eingeben. Das Listenfeld kann man ausblenden, darunter ist ein Textfeld, in dem man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen. In der Spalte „**St.**“ findet sich der Stabilitätswert, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt. Unter „**V.**“ kann die Verschleißstufe eingetragen werden, die derselben Fokusregel entspringt. Die Auswahl erfolgt über ein Listenfeld, das aber ausgeblendet werden kann. Darunter ist ein frei editierbares Textfeld. In den Spalten „**RS**“ und „**BE**“ werden die beiden Werte dargestellt. Hier erfolgt teilweise eine Berechnung durch den Bogen. Ändert sich durch bestimmte Umstände einer der beiden Werte (z.B. durch Verschleiß oder die SF Rüstungsgewöhnung), dann wird der eigentliche Grundwert in Klammern angegeben und der wirksame Wert davor gesetzt (also bspw.: 3 (4)). Will man den Grundwert verändern, so kann man einfach die Zahl in der Klammer anpassen. Gibt es durch Verschleiß etc. keine Veränderung der Werte, so kann man die in den Spalten stehenden Zahlen auch einfach so anpassen. In der Spalte „**zus. Abzüge**“ werde die Abzüge für GS und INI eingetragen, falls es sie gibt. Fallen diese durch die SF Belastungsgewöhnung weg, so werden die Grundabzüge in Klammern gesetzt und davor ein Strich angezeigt. Das Feld kann ansonsten frei verändert werden. Das „**Gewicht**“ kann frei eingegeben werden. Soll die Rüstung in die Ausrüstung eingefügt werden, dann sollte man bei Gewicht einen Zahlenwert in Stein angeben. Bei Kommawerten gehen sowohl Punkt als auch Komma. Generell wird in der Ausrüstung das Gewicht der getragenen Rüstung in Klammern gesetzt, da dessen Wert nach Regeln schon in der BE der Rüstung verarbeitet ist. In der Spalte „**Reise, Schlacht...**“ kann frei eintragen, wann diese Rüstung getragen wird. Mit dem Button „**Übertrage**“ werden die Rüstungen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

Einträge auf Seite 4:

In der Spalte „**Rüstung**“ kann man eine Bezeichnung für die jeweilige Rüstungskombination eingeben. Danach folgen die Splaten mit den RS-Werten der einzelnen Zonen: Ko(pf), To(rso), l(inker) A(rm), r(echter) A(rm), l(inkes) B(ein) und r(echtes) B(ein). Danach folgen Spalten für die Belastung und die zusätzlichen Abzüge auf INI und GS. Die letzte Spalte ist für die Angabe des Gewichts. Mit dem Button „**Übertrage**“ werden die Rüstungen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

G Schilde und Parierwaffen

Hier sind vier Zeilen zur Eingabe der Schilde und Parierwaffen. Die Werte werden (bisher) noch nicht im Bogen weiter eingerechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

In der Spalte „**Schild/Parierwaffe**“ kann man aus der Liste ein entsprechendes Objekt auswählen, das dann mit seinen Standardwerten übernommen wird. Den Text kann man aber auch völlig frei eingeben. Das Listenfeld kann man ausblenden, darunter ist ein Textfeld, in dem man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen.

In der Spalte „**Strukturp.**“ kann man den zugehörigen Wert der Schilde frei eintragen. In der Spalte „**BF**“ findet sich der Bruchfaktor, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt. Unter „**V.**“ kann die Verschleißstufe eingetragen werden, die derselben Fokusregel entspringt. Die Auswahl erfolgt über ein Listenfeld, das aber ausgeblendet werden kann. Darunter ist ein frei editierbares Textfeld. kann man den zugehörigen Wert der Schilde frei eintragen. Unter „**AT/PA Mod.**“ findet man die Modifikatoren für die Kampfwerte der Hauptwaffe, wenn man die Parierwaffe als solche oder den Schild passiv einsetzt. Das „**Gewicht**“ kann frei eingegeben werden. Soll die Rüstung in die Ausrüstung eingefügt werden, dann sollte man bei Gewicht einen Zahlenwert in Stein angeben. Bei Kommawerten gehen sowohl Punkt als auch Komma. Mit dem Button „**Übertrage**“ werden die Objekte auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

H kämpferische Sonderfertigkeiten

Der Text hier kann beliebig verändert werden. Die Abenteuerpunkte, die hier angegeben werden, berechnen sich aus den Angaben auf Seite 10. Überträgt man die Informationen zu kämpferischen

Sonderfertigkeiten (Seite 10), dann landen die Werte hier. Für das Feld ist standardgemäß das RTF aktiv.

I: Status

Die Status haben keinen Einfluss auf andere Werte im Bogen. Beim Anwählen reagieren sie so, dass das Setzen eines Kreuzes in einer Reihe auch alle Kästchen links davon markiert. Wird ein Kreuzchen entfernt, dann werden auch alle Kreuze rechts davon entfernt.

S. 5 – Besitz

A Eigenschaften

Hier kann man die Eigenschaftswerte eintragen. Die Felder sind mit denen auf anderen Seiten verknüpft, so dass eine Änderung hier den Wert auf allen Seiten ändert.

B Sortieroptionen

Mittels Button kann die Ausrüstung sortiert werden. Dafür gibt es zwei Optionen: Einmal kann man dafür sorgen, dass die beiden Spalten beim Sortieren unter sich bleiben (z.B. falls man sie nach getragenen, nicht getragenen Sachen trennen möchte), die zweite Option bietet die Möglichkeit, dass Gegenstände mit gleichem Trageort zusammenbleiben.

C Ausrüstung

Hier können frei alle Gegenstände im Besitz mit Name, Anzahl, Wert, Gewicht und Trageort eingetragen werden. Im Auswahlfeld kann aus der Liste einer ausgewählt werden, dessen Werte dann eingetragen werden. Das Listenfeld kann man ausblenden, darunter ist ein Textfeld, in dem man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen.

Das Gewicht wird für beide Spalten getrennt zusammengerechnet und unten angegeben. Kommazahlen werden dabei sowohl mit Punkt und mit Komma akzeptiert. Soll ein Gewicht nicht in die Summe gerechnet werden (z.B. bei der getragenen Rüstung, die nicht ins Tragegewicht geht), dann kann man das Gewicht einfach in Klammern setzen (genauer: Fängt das Gewicht nicht mit einer Zahl an, wird es nicht eingerechnet). Auch die Werte werden für beide Spalten getrennt zusammengerechnet. Ist bei der Anzahl ein Wert größer 1 eingegeben, wird dieser beim Summieren jeweils mit der Anzahl und dem Wert multipliziert. Waffen, Rüstungen und Schilde können auf Seite 3 bzw. 4 per Knopfdruck automatisch auf diese Seite übertragen werden.

D Geldbeutel

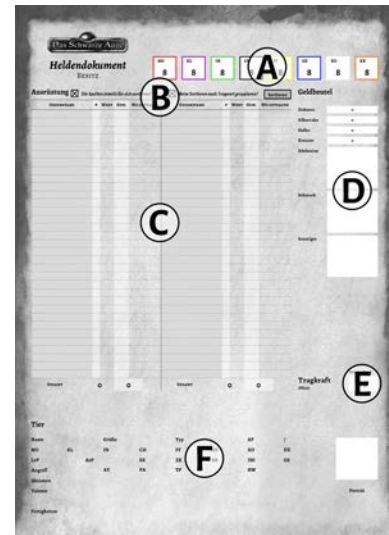
Die Felder zum Vermögen können komplett frei eingetragen werden.

E Tragkraft

Die Tragkraft wird automatisch auf Basis des Körperkraftwertes berechnet und kann nicht frei eingegeben werden.

F Tier

In diese Felder kann man frei die Werte und das Bild eines tierischen Begleiters (als PDF, s.a. die Anmerkungen zum Charakterbild auf Seite 1) eintragen.



S. 6-8 – Zauber & Liturgien

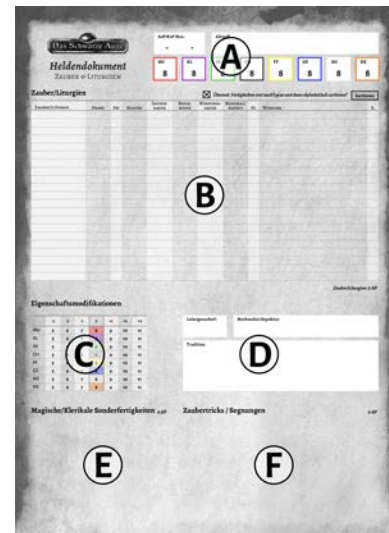
Die drei Bögen auf den Seiten 6 bis 8 sind vom Aufbau her nahezu identisch. Der Unterschied besteht jeweils nur darin, ob es um magische (Seite 6), karmale (Seite 7) oder beide Arten (Seite 8) Fertigkeiten gibt. In dieser Beschreibung werden der Einfachheit halber jeweils beide Inhalte angegeben.

Wo Zauber bzw. Liturgien bei der Professionswahl landen, hängt von den Einstellungen auf Seite 12 ab. Dort mehr dazu.

A Grundwerte & Eigenschaften

In der oberen Reihe werden die Maximalwerte von Karma- bzw. Astralenergie angezeigt. Diese Werte sind berechnet und können nicht frei eingegeben werden. Daneben ist ein Feld zur freien Eingabe, wo der aktuelle Wert eingegeben werden kann.

In der unteren Reihe kann man die Eigenschaftswerte eintragen. Die Felder sind mit denen auf anderen Seiten verknüpft, so dass eine Änderung hier den Wert auf allen Seiten ändert.



B Zauber & Liturgien

In diesem Bereich können alle Zauberfertigkeiten bzw. liturgische Fertigkeiten aufgelistet werden, die einen Fertigkeitwert haben. Das sind neben Zaubern, Ritualen, Liturgien und Zeremonien z.B. auch Hexenflüche. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

In der ersten Spalte kann eine Fertigkeit ausgewählt werden. Die übrigen Spalten werden anschließend mit den gespeicherten Werten gefüllt (Wirkung ist dabei aktuell noch ausgenommen). Das Listenfeld kann man ausblenden, darunter ist ein Textfeld, in dem man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen.

Die übrigen Spalten können frei gefüllt werden. Die AP-Kosten der Seite werden unter dem Block angegeben und ergeben sich aus dem Fertigkeitwert in der Spalte „Fw“ und dem Steigerungsfaktor in der Spalte „Sf“.

C Eigenschaftsmodifikatoren / Notizfeld

Die Eigenschaftsmodifikatoren werden automatisch berechnet und eingetragen. Benötigt man diese nicht, kann man über die Lesezeichen ein Notizfeld einblenden, das frei beschrieben werden kann und die Eigenschaftsmodifikatoren verdeckt.

D Werte der Tradition

Hier kann die Leiteigenschaft der Tradition eingegeben werden (freie Eingabe, der Bogen versteht für die weiteren Rechnungen aber nur die Kürzel der Eigenschaften), die erlernten Merkmal- bzw. Aspektkenntnisse und die Besonderheiten der Tradition. Das Listenfeld der Leiteigenschaft kann man ausblenden, darunter ist ein Textfeld, in dem man den Text frei anpassen kann, ohne die weiteren Werte zu beeinflussen. Die ersten beiden Werte werden bei Übertragung der magischen bzw. klerikalen Sonderfertigkeiten auf Seite 12 vom Bogen überschrieben, können danach aber wieder verändert werden. Für das Traditionsfeld ist standardgemäß das RTF aktiv.

E magische bzw. klerikale Sonderfertigkeiten

Der Text hier kann beliebig verändert werden. Die Abenteurpunkte, die hier angegeben werden, berechnen sich aus den Angaben auf Seite 12. Überträgt man die Informationen zu magischen bzw. klerikalen Sonderfertigkeiten (Seite 12), dann landen die Werte hier. Für das Feld ist standardgemäß das RTF aktiv.

F Segnungen bzw. Zaubertricks

Das Feld hier kann frei beschrieben werden. Die Abenteurpunkte berechnen sich auf Basis der Einträge auf Seite 12. Wenn die Segnungen bzw. Zaubertricks von Seite 12 übertragen werden, landen sie in diesem Feld. Für das Feld ist standardgemäß das RTF aktiv.

S. 9 – Berechnung: Vorteile, Nachteile, Sprachen, Schriften

A Abenteuerpunkte & Modifikatoren

In diesem Feld sind die Abenteuerpunkte nach Gruppen aufgeschlüsselt. Diese Werte werden automatisch berechnet. Ebenfalls berechnet werden die Modifikatoren in den unteren beiden Reihen. Hier gehen relevante Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten ein.

Oben rechts ist ein frei veränderbares Feld, das angibt, wie viele AP in der Spezies stecken, wobei Vorteile oder Nachteile herausgerechnet sein sollten (für Elfen ergibt sich so ein Wert von --12 AP, für Zwerge von 61 AP). Das Feld ist mit denen auf den Seiten 10 bis 12 verbunden. Änderungen wirken sich auf alle vier aus.

Mit dem Button „Übertrage“ können die eingesetzten AP und die Modifikatoren auf die erste Seite übertragen werden. Dies kann auch automatisch erfolgen (siehe C).

B Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der Seiten 9 bis 12 auf die zugehörigen Plätze der ersten sieben Seiten übertragen.

C Optionen für AP, Modifikatoren und Einträge

Hier kann man einstellen, ob die AP-Angaben auf den ersten sieben Seiten angezeigt und auch gedruckt werden sollen oder nicht. Dazu kann man wählen, ob der Wert der berechneten AP, die berechneten Modifikatoren und die eingetragenen Fertigkeiten automatisch auf die erste Seite übertragen werden sollen oder nicht.

Man kann auch die Option wählen, dass beim Übertrag von Vorteilen oder Nachteilen auch die Anmerkungen der Talente neu überschrieben werden, z.B. mit Hinweisen auf zusätzliche Gebiete oder mögliche Beeinflussungen durch Vorteile (V) bzw. Nachteile (N). Auch die Sonderfertigkeiten auf der Seite 10 werden dabei berücksichtigt. Ist diese Option nicht gewählt, bleiben die Talentanmerkungen bestehen wie sie sind.

Für die Sprachen ist die Option wählbar, dass Sprachen erst nach der Sprachstufe (MS – III – II – I) und erst dann in diesen alphabetisch sortiert werden. Ist die Option nicht gewählt, dann werden sie nur alphabetisch sortiert.

D Vorteile

In der ersten Spalte kann man einen Vorteil aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt der Vorteil eine genauere Angabe (z.B. die Fertigkeit bei einer Begabung), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die AP-Kosten der Vorteile, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die Vorteile auf Seite 1 und u.U. (siehe Punkt C) die relevanten Talentanmerkungen auf Seite 2. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

E Nachteile

In der ersten Spalte kann man einen Nachteil aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt der Nachteil eine genauere Angabe (z.B. die Fertigkeit bei einer Unfähigkeit), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die AP-Kosten der Nachteile, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die Nachteile auf Seite 1 und u.U. (siehe Punkt C) die relevanten Talentanmerkungen auf Seite 2. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

F Sprachen

In der ersten Spalte kann der Name einer Sprache ausgewählt werden, in der zweiten Spalte die Stufe, auf der sie beherrscht wird. Für Muttersprachen sollte man hier „MS“ wählen, dann werden sie als kostenlos gewertet. Die AP-Kosten werden in der dritten Spalte verzeichnet. Der Wert dort kann nach Wahl frei verändert werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die AP-Kosten der Sprachen, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die Sprachen auf Seite 2. Ist die Zahl der Sprachen größer, als die Zahl der verfügbaren Listeneinträge dort, werden Sprachen mit gleicher Sprachstufe teilweise zusammengefasst. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen, wobei unter Punkt C die Art der Sortierung angepasst werden kann.

G Schriften

In der ersten Spalte kann den Namen einer Schrift auswählen, in der zweiten Spalte die Komplexität. Die AP-Kosten werden in der dritten Spalte verzeichnet. Der Wert dort kann nach Wahl frei verändert werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die AP-Kosten der Schriften, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die Schriften auf Seite 2. Ist die Zahl der Schriften größer, als die Zahl der verfügbaren Listeneinträge dort, werden sie teilweise zusammengefasst. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

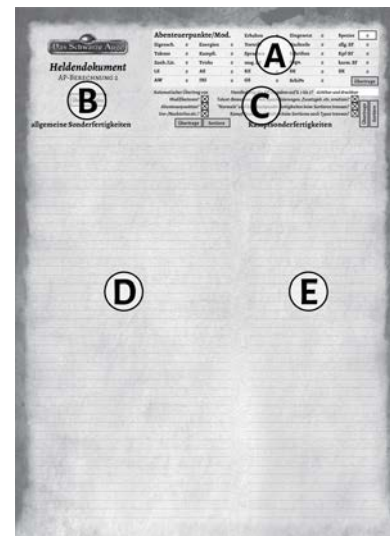
S. 10 – Berechnung: allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten

A Abenteuerpunkte & Modifikatoren

In diesem Feld sind die Abenteuerpunkte nach Gruppen aufgeschlüsselt. Diese Werte werden automatisch berechnet. Ebenfalls berechnet werden die Modifikatoren in den unteren beiden Reihen. Hier gehen relevante Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten ein.

Oben rechts ist ein frei veränderbares Feld, das angibt, wie viele AP in der Spezies stecken, wobei Vorteile oder Nachteile herausgerechnet sein sollten (für Elfen ergibt sich so ein Wert von --12 AP, für Zwerge von 61 AP). Das Feld ist mit denen auf den Seiten 9, 11 und 12 verbunden. Änderungen wirken sich auf alle vier aus.

Mit dem Button „Übertrage“ können die eingesetzten AP und die Modifikatoren auf die erste Seite übertragen werden. Dies kann auch automatisch erfolgen (siehe C).



B Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der Seiten 9 bis 12 auf die zugehörigen Plätze der ersten sieben Seiten übertragen.

C Optionen für AP, Modifikatoren und Einträge

Hier kann man einstellen, ob die AP-Angaben auf den ersten sieben Seiten angezeigt und auch gedruckt werden sollen oder nicht. Dazu kann man wählen, ob der Wert der berechneten AP, die berechneten Modifikatoren und die eingetragenen Fertigkeiten automatisch auf die erste Seite übertragen werden sollen oder nicht.

Man kann auch die Option wählen, dass beim Übertrag von allgemeinen Sonderfertigkeiten auch die Anmerkungen der Talente neu überschrieben werden, z.B. mit Hinweisen auf zusätzliche Gebiete oder

mögliche Beeinflussungen durch Sonderfertigkeiten (S). Auch die Vorteile und Nachteile auf Seite 9 werden dabei berücksichtigt. Ist diese Option nicht gewählt, bleiben die Talentanmerkungen bestehen wie sie sind.

Eine weitere Option erlaubt beim Sortieren der allgemeinen Sonderfertigkeiten diese nach „normalen“ und Schicksalspunkt-Sonderfertigkeiten zu trennen.

Eine dritte Option bestimmt, ob beim Sortieren der Kampf-Sonderfertigkeiten diese nach Typus getrennt werden.

D allgemeine Sonderfertigkeiten

In der ersten Spalte kann man eine Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt diese eine genauere Angabe (z.B. die Fertigkeit bei einer Fertigkeitsspezialisierung), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können (außer bei Fertigkeitsspezialisierungen, hier erfolgt die Berechnung immer automatisch) anschließend aber beliebig angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die AP-Kosten der allgemeinen Sonderfertigkeiten, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die allgemeinen Sonderfertigkeiten auf Seite 1 und u.U. (siehe Punkt C) die relevanten Talentanmerkungen auf Seite 2. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen (Sortieroption s. Punkt C).

E Kampfsonderfertigkeiten

In der ersten Spalte kann man eine Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. In der zweiten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die AP-Kosten der kämpferischen Sonderfertigkeiten, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die kämpferischen Sonderfertigkeiten auf Seite 3 und 4. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen (Sortieroptionen s. Punkt C).

S. 11 – Kampftechniken & Zonenrüstung

A Abenteuerpunkte & Modifikatoren

In diesem Feld sind die Abenteuerpunkte nach Gruppen aufgeschlüsselt. Diese Werte werden automatisch berechnet. Ebenfalls berechnet werden die Modifikatoren in den unteren beiden Reihen. Hier gehen relevante Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten ein.

Oben rechts ist ein frei veränderbares Feld, das angibt, wie viele AP in der Spezies stecken, wobei Vorteile oder Nachteile herausgerechnet sein sollten (für Elfen ergibt sich so ein Wert von -12 AP, für Zwerge von 61 AP). Das Feld ist mit denen auf den Seiten 9, 10 und 12 verbunden. Änderungen wirken sich auf alle vier aus.

Mit dem Button „Übertrage“ können die eingesetzten AP und die Modifikatoren auf die erste Seite übertragen werden. Dies kann auch automatisch erfolgen (siehe C).

B Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der Seiten 9 bis 12 auf die zugehörigen Plätze der ersten sieben Seiten übertragen.

C Optionen für AP und Modifikatoren, Übertrag der Kampftechnikwerte

Hier kann man einstellen, ob die AP-Angaben auf den ersten sieben Seiten angezeigt und auch gedruckt werden sollen oder nicht. Dazu kann man wählen, ob der Wert der berechneten AP, die berechneten Modifikatoren und die eingetragenen Fertigkeiten automatisch auf die erste Seite übertragen werden sollen oder nicht.

Mit dem Übertragebutton werden die Werte der Kampftechniken auf die Seiten 3 und 4 übertragen.

D Nahkampftechniken

Hier werden die Daten zu allen Nahkampftechniken angezeigt. In der Spalte **KtW** kann man den Wert der Kampftechnik setzen. Auf dessen Basis werden AT, PA und die AP berechnet.

E Fernkampftechniken

Hier werden die Daten zu allen Nahkampftechniken angezeigt. In der Spalte **KtW** kann man den Wert der Kampftechnik setzen. Auf dessen Basis werden FK und die AP berechnet.

F Zonenrüstungen

Hier können Angaben zu Rüstungen entsprechend des Zonensystems gemacht werden. Hier kann außerdem gewählt werden, ob die Zonenwerte direkt auf Seite 4 des Bogens übernommen werden sollen oder nicht. Ist die Option nicht gewählt, können die Werte manuell auch mittels des „Übertrage“-Button übertragen werden.

Bei jeder der vier Rüstungskombinationen kann für jede Zone der Rüstungstyp ausgewählt werden. Aus den einzelnen gewählten Arten berechnet der Bogen anhand der Regeln der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** die gesamte **Belastung** und die **zusätzlichen Abzüge**. Dabei wird Rüstungsgewöhnung eingerechnet. Außerdem werden **Gewicht** und **Preis** der Kombination berechnet.

Für jede Zone wird außerdem der **Stabilitätswert** des Rüstungstyps angegeben, man kann dazu die **Verschleißstufe** wählen. Diese hat u. U. Einfluss auf den RS der Zone, außerdem wird sie in die Belastung eingerechnet, wofür es allerdings keine konkrete Grundlage in den Regeln gibt.

S. 12 – Berechnung: klerikale und magische Sonderfertigkeiten, Zaubertricks und Segnungen**A Abenteuerpunkte & Modifikatoren**

In diesem Feld sind die Abenteuerpunkte nach Gruppen aufgeschlüsselt. Diese Werte werden automatisch berechnet. Ebenfalls berechnet werden die Modifikatoren in den unteren beiden Reihen. Hier gehen relevante Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten ein.

Oben rechts ist ein frei veränderbares Feld, das angibt, wie viele AP in der Spezies stecken, wobei Vorteile oder Nachteile herausgerechnet sein sollten (für Elfen ergibt sich so ein Wert von --12 AP, für Zwerge von 61 AP). Das Feld ist mit denen auf den Seiten 9 bis 11 verbunden. Änderungen wirken sich auf alle vier aus.

Mit dem Button „Übertrage“ können die eingesetzten AP und die Modifikatoren auf die erste Seite übertragen werden. Dies kann auch automatisch erfolgen (siehe C).

B Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der Seiten 9 bis 12 auf die zugehörigen Plätze der ersten sieben Seiten übertragen.

C Optionen für AP, Modifikatoren und Einträge

Hier kann man einstellen, ob die AP-Angaben auf den ersten sieben Seiten angezeigt und auch gedruckt werden sollen oder nicht. Dazu kann man wählen, ob der Wert der berechneten AP, die berechneten

Modifikatoren und die eingetragenen Fertigkeiten automatisch auf die erste Seite übertragen werden sollen oder nicht.

Es gibt eine Option, die entscheidet, ob bei Professionswahl die Liturgien und Zauber auf den Spezialseiten (6 bzw. 7) oder der Kombiseite (8) landen.

Eine weitere Option gibt an, ob die magischen Sonderfertigkeiten erst nach Typus und dann alphabetisch oder nur alphabetisch sortiert werden sollen.

D Zaubertricks

Hier kann man Zaubertricks aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Für jeden Eintrag wird ein AP auf die Zaubertrick-Kosten addiert, die der Bogen einrechnet.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die Zaubertricks auf die Seiten 6 und 8. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

E magische Sonderfertigkeiten

In der ersten Spalte kann man eine Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. In der Liste finden sich auch Bannkreise und Stabzauber. Benötigt die Fertigkeit eine genauere Angabe (z.B. das Merkmal einer Merkmalskenntnis), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden, außer bei Merkmalskenntnissen und der Hexentradition, bei denen die Kosten automatisch berechnet werden. Wählt man die aktive Bindung des Stabes (oder Dolches) aus, werden außerdem die permanent investierten Astralpunkte auf Seite 1 um 2 erhöht. Die Summe der dritten Spalte ergibt die AP-Kosten der magischen Sonderfertigkeiten, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die magischen Sonderfertigkeiten auf die Seiten 6 und 8. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen. Dazu gibt es unter Punkt C eine Sortieroption.

F Segnungen

Hier kann man Segnungen aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Für jeden Eintrag wird ein AP auf die Segnungs-Kosten addiert, die der Bogen einrechnet.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die Segnungen auf die Seiten 7 und 8. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

G klerikale Sonderfertigkeiten

In der ersten Spalte kann man eine Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt die Fertigkeit eine genauere Angabe (z.B. der Aspekt einer Aspektkenntnis), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden, außer bei Aspektkenntnissen, bei denen die Kosten automatisch berechnet werden. Die Summe der dritten Spalte ergibt die AP-Kosten der klerikalen Sonderfertigkeiten, die der Bogen einrechnet. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der „Übertrage“-Button neben dem Feld überträgt die klerikalen Sonderfertigkeiten auf die Seiten 7 und 8. Mit dem „Sortiere“-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen (Sortieroptionen siehe Punkt C).

Inhaltsverzeichnis

1. Vorbemerkung zur Anleitung	1	E Tragkraft	10
Ebenen und Lesezeichen	1	F Tier.....	10
2. Schritt für Schritt Kurzanleitung	1	S. 6-8 – Zauber & Liturgien.....	11
3. Detailinformationen.....	3	A Grundwerte & Eigenschaften.....	11
Seitenübergreifende Punkte	3	B Zauber & Liturgien.....	11
Buttons:	3	C Eigenschaftsmodifikatoren / Notizfeld.....	11
Abenteurpunkte und Optionen:.....	3	D Werte der Tradition	11
Listenfelder:.....	3	E magische bzw. klerikale Sonderfertigkeiten	11
RTF-Option und Schriftgrößen:	3	11
Berechnungsseiten:	4	F Segnungen bzw. Zaubertricks.....	11
4. Die einzelnen Seiten im Detail	4	S. 9 – Berechnung: Vorteile, Nachteile,	
S. 1 – Persönliche Daten.....	4	Sprachen, Schriften	12
A Buttons für Reset, Export, Import,		A Abenteuerpunkte & Modifikatoren	12
Rechnungen ein-/ausschalten und Listen ein-		B Übertrage alles	12
/ausblenden	4	C Optionen für AP, Modifikatoren und	
B Eigenschaften	4	Einträge	12
C persönlicher Hintergrund	5	D Vorteile	12
D Abenteuerpunkte / Bild	5	E Nachteile	12
E Infozeile	5	F Sprachen	13
F Vorteile, Nachteile und allgemeine		G Schriften.....	13
Sonderfertigkeiten	5	S. 10 – Berechnung: allgemeine und	
G Energien	5	Kampfsonderfertigkeiten	13
H abgeleitete Werte	6	A Abenteuerpunkte & Modifikatoren	13
I Schicksalspunkte.....	6	B Übertrage alles	13
S. 2 – Spielwerte	6	C Optionen für AP, Modifikatoren und	
A Eigenschaften	6	Einträge	13
B profane Fertigkeiten.....	6	D allgemeine Sonderfertigkeiten.....	14
C Sprachen.....	7	E Kampfsonderfertigkeiten	14
D Schriften	7	S. 11 – Kampftechniken & Zonenrüstung.....	14
E Eigenschaftsmodifikationen / Notizfeld	7	A Abenteuerpunkte & Modifikatoren	14
F Wertübersichten.....	7	B Übertrage alles	14
S. 3 und 4 – Kampf	7	C Optionen für AP und Modifikatoren,	
A abgeleitete Werte und Eigenschaften.....	7	Übertrag der Kampftechnikwerte	15
B Kampftechniken	7	D Nahkampftechniken.....	15
C Lebensenergie und Schmerz	7	E Fernkampftechniken	15
D Nahkampfwaffen	8	F Zonenrüstungen	15
E Fernkampfwaffen	8	S. 12 – Berechnung: klerikale und magische	
F Rüstungen.....	8	Sonderfertigkeiten, Zaubertricks und	
G Schilde und Parierwaffen	9	Segnungen	15
H kämpferische Sonderfertigkeiten	9	A Abenteuerpunkte & Modifikatoren	15
I: Status.....	10	B Übertrage alles	15
S. 5 – Besitz	10	C Optionen für AP, Modifikatoren und	
A Eigenschaften	10	Einträge	15
B Sortieroptionen	10	D Zaubertricks	16
C Ausrüstung	10	E magische Sonderfertigkeiten.....	16
D Geldbeutel	10	F Segnungen	16
		G klerikale Sonderfertigkeiten.....	16