

# Anleitung für den Selbstberechnenden Charakterbogen ++

Es ist einfacher, mit diesem Bogen zu arbeiten, als es aussieht.  
Es macht das Spielen leichter, als man denkt.

## Welche Blätter gibt es

Für normale Spieler (Grüne Tabs)

- **Bogen:** Das ist der Charakterbogen zum Spielen.
- **Kräfte:** Hier stehen alle Kräfte, Talente, Gifte usw. mit Kurzerklärung. Klassenbezogene Kräfte (Kampfrausch, Hexereien usw.) werden hier ausgewählt.
- **Zauberbuch:** Hier werden alle Zaubersprüche mit Kurzerklärungen aufgelistet. Sie sind nach Klasse und Stufe sortiert.
- **Auswahl:** Hier werden die Zaubersprüche des Charakters gewählt. Eine 1 bedeutet "Gelernt", eine 2 "Gelernt" und wird auch auf dem Blatt Kompakt aufgeführt. Dazu werden hier die verwendeten Regen und die Sprache für **Bogen** eingestellt.

Für erfahrene Spieler (Blaue Tabs)

- **Kompakt:** Eine Auswahl der wichtigsten Sprüche, der Kräfte und 3 Effekte.
- **Eigene:** Hier werden eigene Klassen, Völker, Sprüche, Talente, Waffen, Gifte usw. definiert.
- **Tools:** hier können Listen für Effekte (vergrößert, Kampfrausch usw.), Giftlisten, Listen für Verbündeten der Natur herbeizaubern, Zustände usw. ausgedruckt werden.

Für Master oder Spieler mit mehreren Charakteren (Rote Tabs, nur Masterbogen)

- **Lager:** Speichern von 99 Charakteren, Import/Export von Daten, Import Spielerbögen, Charakterschnellerstellung
- **Master:** Erstellung Spielerübersicht, Monsterübersicht für Spielsitzungen


Infos (Gelbe Tabs)

- **Legende:** Abkürzungsverzeichnis
- **Info:** Infos, Wichtig: Hier steht die Historie mit allen Änderungen

## Allgemein

Der Bogen wird wie nicht anders als ein Papierbogen ausgefüllt.

In **gelbe** Zellen werden Daten (Zahlen, Text) eingetragen. **Grüne** Zellen werden mit einer Pulldown Liste ausgefüllt (wenn man in ein grünes Feld klickt erscheint ein kleiner Knopf rechts neben dem Feld, teilweise recht klein)

Eine rote Ecke  in einer Zelle bedeutet, dass eine Hilfe angezeigt wird, wenn der Mauszeiger darüber ist.

Wenn eine Zelle **Rot** ist, dann passt der eingetragene Wert nicht zum Volk oder zur Klasse oder es sind zu hohe Werte vergeben (Fertigkeiten). Weiße Zellen werden automatisch berechnet.

## Was man tun muss

Vorab kann auf **Auswahl** eingestellt werden, welche Regeln verwendet werden.

Dann wird **Bogen** ausgefüllt (wie ein Papierbogen). Ein Charakter kann bis zu 3 Klassen haben.

Für Charaktere, die Magie beherrschen werden die Zaubersprüche auf **Auswahl** ausgewählt (eine 1 oder eine 2 eingeben um den Spruch zu lernen). Es werden nur Zauber angezeigt, die der Charakter aufgrund von Klasse, Stufe und Attribut lernen kann.

Klassen, die alle Sprüche einer Stufe beherrschen haben automatisch alle Sprüche der Stufe im Zauberbuch.

Die Sprüche werden auf **Zauberbuch** automatisch zusammengestellt.

Kräfte, Talente usw. werden auf **Kräfte** automatisch zusammengestellt. Klassenbezogene Kräfte (Kampfrausch, Hexereien usw.) werden hier ausgewählt.

Auf **Bogen**, **Zauberbuch** und **Kräfte** kann einfach auf Drucken geklickt werden. Es wird nur der benötigte Bereich gedruckt.

## Was man tun kann

- Auf **Tools** können 5 verschiedene Effekte-Kombis (Vergrößert, Kampfrausch, Erschöpft usw., max. 3 Effekte/Kombi) zusammengestellt (und ausgedruckt) werden. Die ersten 3 Kombis stehen auch auf **Kompakt**.
- Auf **Eigene** können selbstdefinierte Völker, Klassen, Waffen, Sprüche, Gifte usw. erstellt werden.
- Auf **Eigene** können für den aktuellen Charakter Fertigkeiten als Klassenfertigkeit definiert oder als Klassenfertigkeit entfernt werden.
- Auf **Lager** können 99 Charaktere gespeichert werden.
- Auf Lager können einer oder alle Charaktere, Daten von **Eigene**, die Monsterliste oder auch der ganze Bogen komplett Exportiert/Importiert werden (zum Wechsel auf einen neuen Bogen ☺).
- Auf **Lager** können Spielerbogen Importiert werden.
- Auf **Kräfte** oder **Lager** können Schablonen zugewiesen werden
- Auf **Master** können Spielerübersichten erstellt werden
- Auf **Master** können Monsterlisten für Begegnungen erstellt werden

## Um was man sich nicht kümmern muss

### Drucken

Auf allen Bögen wird nur das gedruckt, was auch gebraucht wird.

Einfach auf drucken klicken und fertig.

Auf Tools können verschiedene Bögen kombiniert werden für Duplexdruck.

### Berechnungen !

Der Bogen berechnet faste alles. Details stehen unten.

## Weitere Infos

Die Blätter mit den Daten zur Berechnung sind ausgeblendet. Sie können eingeblendet werden (Format-Blatt-Einblenden), sollten aber nicht bearbeitet werden.

Die Farben sind so gewählt, das, wenn der Ausdruck in Schwarz-Weiß erfolgt, der Hintergrund weiß ist.

### Regeln

- Es werden folgende Regeln berücksichtigt
  1. Grundregelwerk und Expertenregeln komplett
  2. Erweiterungsregeln Kampf und Magie Größtenteils
  3. Abenteuerpfade, Golarion usw. teilweiseWas aus welchen Regeln schon eingebaut ist steht auf Auswahl
- Alle Völker der Grundregeln, dazu Tiergefährte als eigenes Volk, 10 eigene Völker
- Basis-, Grund- und Prestigeklassen, alle NSC-Klassen, 2 Eigene Klassen

### Berechnungen

Alle Werte in den weißen Feldern werden berechnet. Das sind z.B.:

- Attributs-Modifikationen, Rüstungsklasse, Initiative usw.
- GAB: für max. 4 Angriffe/Runde

- Trefferwurf für max. 4 Angriffe/Runde incl. Stärke, Geschicklichkeit, Größe, Schild-Malus und Waffenplus
- Schaden mit allen Modifikationen (Talent Kampf mit 2 Waffen/Verbesserter Kampf mit 2 Waffen, Waffen finesse, Doppelschnitt, Ungeübt Waffen usw.)
- Waffen- und Rüstungsauswahlliste kann auf geübt Waffen begrenzt werden
- Bewegungsrate abhängig von der Größe und Rüstung (incl. Extra für Barbaren, Rüstung bei Zwergen, schnelle Mönchsbewegung...)
- Fertigkeitpunkte für Multiklassen, Extrapunkte für Menschen und Aufstieg, Gesamtpunkte und Vergebene. Wenn zu viele Punkte pro Rang vergeben sind wird das Feld rot, ebenso bei zu vielen Punkten insgesamt.
- Fertigungs-Modifikationen für Volk, Klasse, Archetyp, Talente, Domänen, Schablonen, Wesenszüge (auch abhängig von der aktuellen Stufe)
- Rettungswürfe incl. aller Modifikationen
- Gewicht der Ausrüstung und der Rüstungsgegenstände, mehrfach gelistete Waffen (Einhand/Zweihand) werden einzeln berechnet
- Anzahl der kombinierten Zauber für arkane und göttliche Zauber, incl. Attributs- und Domänen Bonus. Die Anzahl der Sprüche pro Tag pro Klasse sind einzeln aufgeführt auf **Bogen** und **Zauberbuch**
- Domänen, Schulen, Volksmerkmale, Archetypen, nach Klassen gelistet.
- Alle Zaubersprüche, Talente, Domänenkräfte, Wesenszüge usw. werden auf **Kräfte** mit Beschreibung und Werten (Reichweite, Ziel, Komponenten usw.) aufgelistet.

## **Zauber**

Die Auswahl der Sprüche für jede Klasse steht auf dem Blatt "Auswahl".

Die Auswahl errechnet sich aus Klasse, Stufe und Attribut. Auf **Auswahl** können Sprüche verschiedener Regeln mit dem Ja-Nein Feldern hinter den Regeln ein- und ausgeblendet werden

Klassen, die alle Sprüche/Stufe-0= Zauber einer Stufe kennen bekommen automatisch alle Sprüche der Stufe.

Bei den anderen Klassen werden bekannte Sprüche mit einer 1 oder 2 in der Spalte als gelernt markiert. Mit einer 2 kommen die Sprüche auch auf **Kompakt**.

Ausgewählte Sprüche sind Fett markiert. Die gelernten Sprüche werden automatisch in das Zauberbuch übertragen. Dort werden sie nach Klassen und Stufen sortiert.

Bonuszauber werden abhängig von Volk, Klasse und alternative Klassenmerkmalen auf **Kräfte** aufgelistet. Sie können aber auch auf **Auswahl** von Hand eingetragen werden.

## **Talente**

Talente werden auf **Bogen** ausgewählt. Dann werden Sie mit Beschreibung auf **Kräfte** aufgelistet.

## **Auswahlkräfte**

Auswahlkräfte (wie z.B. Kampfrauschkraft) werden auf **Kräfte** gewählt und werden dort aufgelistet.

## **Sonstiges**

Boni für Kampf können unter die Waffentabelle in das Feld Notizen eingetragen werden. Ebenso werden unter "Talente, Notizen, Sonstiges" die Tränke, besondere Ausrüstung und alles andere eingetragen.

Tiergefährte ist ein eigenes Volk. Wenn Tiergefährte als Volk ausgewählt ist ändern sich die Klassen in Tierarten.

## **Eigene**

Auf Blatt "Eigene" können 2 eigene Klassen, 10 Völker, eigene Waffen, Gifte, Tiergefährten etc. erstellt werden. Dazu Sprüche, Spruchlisten, usw.