

Inhaltsverzeichnis

0. Häufige Fragen und generelle Punkte...	3	S. 3 – Profane Fertigkeiten (GZ, G, Z, P).....	13
Wenn der Bogen sehr langsam ist oder die		A Zusätzliche Seite	13
Einträge sehr unübersichtlich sind	3	B Talentstil.....	13
Lesezeichen, Ebenen und Filter	3	C allgemeine Sonderfertigkeiten	13
1. Schritt für Schritt Kurzanleitung	4	D Eigenschaftsmodifikationen	13
Voraussetzungen und Abenteuerpunkte:.....	4	E Wertübersichten	13
Erstellung eines Charakters mit dem Bogen: .	4	F Sprachen	13
2. Seitenübergreifende Punkte	5	G Schriften.....	13
Lesezeichen	5	H Wesenszüge	13
Abenteuerpunkte und Optionen	5	S. 4 – Kampfwerte (GZ, G, Z, P).....	14
Verwaltungsseiten	5	A Zusätzliche Seite	14
Buttons.....	5	B optionale Parade-Erhöhung.....	14
Seitenverweise.....	5	C Eigenschaften	14
Filtereinstellungen	5	D Kampftechniken	14
Listenfelder	5	E abgeleitete Werte	14
RTF-Option und Schriftgrößen.....	5	F Nahkampfwaffen.....	14
Die vier Versionen des Bogens	6	G Fernkampfwaffen	15
3. Die einzelnen Seiten im Detail	7	H Rüstungen	15
Die Mantelseiten (GZ, G, Z, P).....	7	I Schilde und Parierwaffen.....	16
Der Anhang (GZ, G, Z, P)	7	S. 4 – Kampffilter (GZ, G, Z, P)	17
S. 1 – Persönliche Daten (GZ, G, Z, P).....	8	A Filter für Nahkampfwaffen nach	
A Export, Import, Blankodokument, Reset und		Waffengruppen.....	17
Berechnungen ein-/ausschalten.....	8	B Filter für Nahkampfwaffen nach	
B Infozeile	8	Kampftechniken.....	17
C Name, persönlicher Hintergrund.....	8	C Filter für Fernkampfwaffen nach	
D Bild	8	Waffengruppen.....	17
E Eigenschaften	8	D Filter für Fernkampfwaffen nach	
F Vorteile und Nachteile	8	Kampftechniken.....	17
G Energien.....	8	E Filter für Rüstungen nach Rüstungsgruppen .	17
H Seelenkraft, Zähigkeit, Geschwindigkeit.....	9	F Filter für Schilde bzw. Parierwaffen nach	
I Schicksalspunkte.....	9	Waffengruppen.....	17
J Abenteuerpunkte	9	G Filter für Schilde bzw. Parierwaffen nach	
S. 1 – Globale Filter und Verlinkungen (GZ, G,		Kampftechniken.....	17
Z, P)	10	S. 5 – Kampfsonderfertigkeiten, Zonenrüstung	
A Filter für Werke	10	und weitere Werte (GZ, G, Z, P)	18
B Verlinkungstyp	10	A Zusätzliche Seite	18
C Favoriten und Aktualisierungen	10	B Lebensenergie und Schmerz.....	18
D PDF-Verlinkungen.....	10	C Zustände & Status.....	18
S. 1 – Auswahl von Erfahrungsgrad, Spezies,		D Kampfstil	18
Kultur und Profession (GZ, G, Z, P)	11	E Kampfsonderfertigkeiten.....	18
A Bestätigung und Abbruch	11	F Zonenrüstung.....	18
B Einstellungen.....	11	G Wundeffekte	18
C Erfahrungsgrad.....	11	S. 6 – Besitz (GZ, G, Z, P)	19
D Spezies.....	11	A Zusätzliche Seite	19
E Kultur	11	B Ausrüstung	19
F Kultur-Filter	11	C Tragkraft, zusätzliche Belastung	19
G Professions-Textfilter	11	D Geldbeutel.....	19
H Professions-Gruppenfilter	11	S. 6 – Besitzfilter (GZ, G, Z, P)	20
I Profession	11	A Besitzfilter	20
S. 2 – Talente	12	S. 7 – Tierbegleiter (GZ, G, Z, P)	21
A Eigenschaften.....	12	A Neue Seite	21
B Talente.....	12	B Vertrauter.....	21
C Umstellmöglichkeiten	12	C Tierbegleiter	21
		D Reittier	21
		S. 7 – Tierfilter (GZ, G, Z, P)	21

A Vertrautenfilter nach Heldentyp	21	D Optionen für AP, Modifikatoren und Sammleinträge	29
B Vertrautenfilter nach Tierart	21	E Optionen für Einträge	29
C Tierfilter	21	F Vorteile	29
S. 8 – Zauber & Rituale (GZ, Z)	22	G Nachteile	29
A Zusätzliche Seite	22	H Sprachen	30
B Sortieroption	22	I Schriften	30
C Eigenschaften	22	S. 14 – Filter für Vorteile, Nachteile, Sprachen und Schriften (GZ, G, Z, P)	30
D Zauber & Rituale	22	A Filter für Vorteile	30
E Zaubertricks	22	B Filter für Nachteile	30
S. 8 – Filter für Zauberfertigkeiten und Zaubertricks (GZ, Z)	23	C Filter für Sprachen nach Regionen	30
A Zauberfilter nach Fertigkeitstyp	23	D Filter für Sprachen nach Epoche	30
B Zauberfilter nach Merkmal	23	E Filter für Sprachen nach Anwendergruppen ..	30
C Zauberfilter nach Tradition	23	F Filter für Schriften nach Regionen	30
D Zaubertrickfilter nach Hauptnutzenden	23	G Filter für Schriften nach Epoche	30
E Zaubertrickfilter nach Merkmal	23	H Filter für Sprachen nach Anwendergruppen ..	30
S. 9 – magische Fertigkeiten (GZ, Z)	24	S. 15 – Anhang: allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten (GZ, G, Z, P)	31
A Zusätzliche Seite	24	A Weitere Seiten	31
B Übersichten	24	B Abenteurpunkte & Modifikatoren	31
C Astralenergie	24	C Übertrage alles	31
D Zauberstil	24	D Optionen für AP, Modifikatoren und Talentanmerkungen	31
E magische Sonderfertigkeiten	24	E Optionen für Einträge	31
F Traditionsartefakt	24	F allgemeine Sonderfertigkeiten	31
G Kategorien	24	G Kampfsonderfertigkeiten	31
S. 10 – Liturgien & Zeremonien (GZ, G)	25	S. 15 – Filter für allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten	32
A Zusätzliche Seite	25	A Filter für allgemeine Sonderfertigkeiten	32
B Sortieroption	25	B Filter für Berufsgeheimnisse	32
C Eigenschaften	25	C Filter für Kampfsonderfertigkeiten	32
D Liturgien & Zeremonien	25	S. 16 – Anhang: Kampftechniken, Zonenrüstung und Feldanpassungen (GZ, G, Z, P)	33
E Segnungen	25	A Abenteurpunkte & Modifikatoren	33
S. 10 – Filter für Liturgiefertigkeiten und Segnungen (GZ, G)	26	B Übertrage alles	33
A Liturgiefilter nach Fertigkeitstyp	26	C Optionen für AP, Modifikatoren und Einträge ..	33
B Liturgiefilter nach Tradition	26	D Nahkampftechniken	33
C Liturgiefilter nach Aspekt	26	E Fernkampftechniken	33
D Segnungsfilter nach Tradition	26	F Zonenrüstungen	33
S. 11 – karmale Fertigkeiten	27	G Feldanpassungen	33
A Zusätzliche Seite	27	S. 17 – Anhang: magische (GZ, Z) und karmale Sonderfertigkeiten (GZ, G)	34
B Übersichten	27	A Weitere Seiten	34
C Karmaenergie, Zustände	27	B Abenteurpunkte & Modifikatoren	34
D Liturgiestil	27	C Übertrage alles	34
E karmale Sonderfertigkeiten	27	D Optionen für AP, Modifikatoren, Sortierung ..	34
F Wohlgefällige Talente	27	E Optionen für Erweiterungen und Traditionen ..	34
G Zeremonialgegenstände	27	F magische Sonderfertigkeiten	34
H Kategorien	27	G karmale Sonderfertigkeiten	34
S. 12 – Persönliche Angaben (GZ, G, Z, P)	28	S. 17 – Filter für magische (GZ, Z) und karmale (GZ, G) Sonderfertigkeiten	35
A Wappen	28	A Filter für magische Sonderfertigkeiten (GZ, Z)	35
B Hintergrundinfos	28	B Filter für karmale Sonderfertigkeiten (GZ, G) ..	35
S. 13 – Heldenchronik (GZ, G, Z, P)	28		
A Zusätzliche Seite	28		
B AP-Berechnung	28		
C Abenteuer-Einträge	28		
S. 14 – Anhang: Vorteile, Nachteile, Sprachen, Schriften (GZ, G, Z, P)	29		
A Weitere Seiten	29		
B Abenteurpunkte & Modifikatoren	29		
C Übertrage alles	29		

0. Häufige Fragen und generelle Punkte

Für Fragen, die häufiger vorkommen, gibt es ein eigenes FAQ-Dokument. Da die Anleitung recht lang ist, kann dieses u. U. schneller eine Antwort geben.

Wenn der Bogen sehr langsam ist oder die Einträge sehr unübersichtlich sind ...

Im Bogen gibt es viele Felder für Eintragungen, in vielen Feldern finden Berechnungen statt und in den Auswahlfeldern sind teilweise sehr viele Einträge. Damit kann der Bogen sehr langsam werden und auch die Übersicht bei der Auswahl leidet. Drei Tipps:

- I. **Auf der ersten Seite die Berechnung ausstellen.** Ohne Rechnung ist der Bogen sehr viel schneller. Wenn man die Berechnung später wieder anstellt, werden die korrekten Werte neu berechnet – man hat nur in der Zwischenzeit keinen Überblick über die Kosten und abgeleiteten Werte.
- II. **Filter einstellen.** Wenn man die vorhandenen Filter im Bogen so einstellt, dass im Wesentlichen nur die Werke und Gruppen angezeigt werden, die für den eigenen Charakter relevant sind, dann nimmt die Zahl der Einträge deutlich ab, was die Übersicht erhöht.
- III. **Genus wählen.** Wenn für die Listen alle Genera aktiv sind, führt dies zu sehr vielen Einträgen. Die Deaktivierung von Genera reduziert diese. Die Option findet sich im Fenster zur Wahl von Erfahrungsgrad, Spezies, Kultur und Profession.

Lesezeichen, Ebenen und Filter

Je nach verwendeter Software finden sich Ebenen und Lesezeichen an anderen Stellen als den in der Abbildung unten markierten. Hier hilft es, sich in den Menüs der Programme einmal umzuschauen.

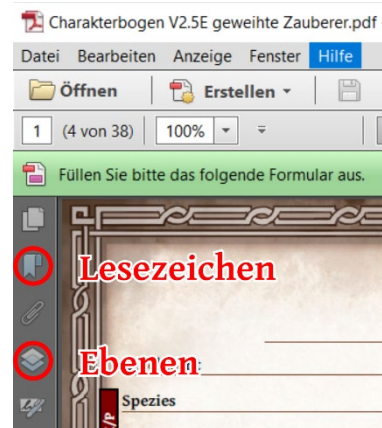


Abb. 1 – Ebenen und Lesezeichen im Adobe Reader

Lesezeichen sind im Normalfall Verlinkungen zu einzelnen Stellen im Dokument. Diese gibt es auch hier, sodass man schnell zur passenden Seite gelangen kann.

Dazu können Lesezeichen aber auch noch weitere Funktionen haben. Im Bogen können sie bspw. Elemente ein- oder ausblenden, Filterseiten aufrufen und die Farbe des Infofeldes verändern. Der Eintrag „AP-Angaben ein-/ausblenden“ sorgt bspw. dafür, dass die Angaben zu den AP-Kosten im Bogen ein- bzw. ausgeblendet werden.

Ebenen sind Schichten im Dokument, auf denen bestimmte Elemente (z. B. Linien, Schrift oder Textboxen) liegen. Bei PDFs kann man Ebenen einzeln an- und abschalten. Wer bspw. die Linien auf einer bestimmten Seite ausblenden möchte, kann deren Ebene abschalten. Bei neu hinzugefügten Seiten funktioniert die Ebenenkontrolle allerdings leider nicht.

Filter dienen dazu, unerwünschte Elemente auszublenden, indem man die Auswahl bspw. auf bestimmte Werke oder Gruppen beschränkt. Die Seiten zum Einstellen der Filter können über die Lesezeichen aufgerufen werden.

1. Schritt für Schritt Kurzanleitung

Voraussetzungen und Abenteuerpunkte:

- Der Bogen achtet nicht auf Voraussetzungen und Maximalwerte, diese muss man selbst im Auge behalten. Man kann sich teilweise aber die Maximalwerte anzeigen lassen.
- Die verfügbaren Abenteuerpunkte werden automatisch berechnet. Man findet sie auf der Seite zu den *Persönlichen Daten* bzw. *Grunddaten*. Auf den *Verwaltungsseiten* hinten findet man jeweils eine detaillierte Aufschlüsselung der Punkte.

Erstellung eines Charakters mit dem Bogen:

1. Erfahrungsgrad, Spezies, Kultur und Profession wählen:

Auf der Seite zu den *Persönlichen Daten* bzw. *Grunddaten* gibt es einen Button mit der Beschriftung **E/S/K/P**. Dieser blendet verschiedene Auswahllisten ein. Hier kann man zunächst den Genus des Charakters festlegen, womit die Listen im Bogen schlanker werden.

In den eingeblendeten Listen kann man den gewünschten Erfahrungsgrad, die Spezies, Kultur und Profession auswählen und dann mit **OK** bestätigen. Informationen zur Professionswahl werden nun in einem Infofeld angezeigt.

2. Eigenschaftswerte setzen:

In den Eigenschaftsfeldern die gewünschten Werte eingeben. Die Summe der Punkte und die AP-Kosten werden darunter angezeigt.

3. Vorteile und Nachteile wählen:

Auf der *Verwaltungsseite* zu *Vorteilen und Nachteilen* finden sich Auswahlfelder für Vorteile und Nachteile. Die zweite Spalte dient jeweils der Präzisierung von Einträgen. Die Summen der AP für Vor- bzw. Nachteile werden oben angezeigt.

4. Talente und Kampftechniken steigern:

Auf der Seite zu *Spielwerten* bzw. *Talenten* kann man die Fertigkeitswerte für die Talente anpassen. Auf der *Verwaltungsseite für Kampftechniken* geht das gleiche für die Kampftechniken.

Die AT/PA-Werte werden automatisch berechnet. Die eingesetzten AP finden sich jeweils am Ende der Listen und jeweils oben auf den Verwaltungsseiten.

5. Zauber / Liturgien wählen und steigern:

Auf der Seite zu *Zaubern* können alle magischen Fertigkeiten mit Fertigkeitswert (Zauber, Rituale und magische Handlungen) angepasst werden, auf der Seite zu *Liturgien* alle karmalen Fertigkeiten mit Fertigkeitswert (Liturgien und Zeremonien).

Zaubertricks oder Segnungen lassen sich auf den Seiten zu Zaubertricks bzw. Segnungen auswählen.

6. Sonderfertigkeiten wählen:

Sonderfertigkeiten können auf den *Verwaltungsseiten* zu *allgemeinen SF*, *Kampf-SF*, *magischen SF* und *karmalen SF* ausgewählt werden.

Sprachen und Schriften finden sich auf der *Verwaltungsseite* zu *Sprachen und Schriften*.

Talentstile finden sich bei den allgemeinen SF, Kampfstile bei den kämpferischen SF.

Zauberstile und -erweiterungen finden sich bei den magischen, Liturgiестile und -erweiterungen bei den karmalen SF.

7. Porträt wählen:

Durch das Klicken auf das Porträt kann man eine Datei mit einem Bild auswählen.

8. Abschließende Sachen:

Auf der *Kampfseite* kann man Waffen und Rüstungen eintragen. Die Kampfwerte der Waffen werden auf Basis der Kampftechniken berechnet, allerdings ohne Einfluss der Rüstung dargestellt.

Wer mit Zonenrüstungen spielt, kann die Werte auf der *Verwaltungsseite* zur *Zonenrüstung* auswählen.

Besitz und Tierbegleiter kann man auf der *Seite* zu *Besitz* bzw. *den Tierbegleitern* eintragen. Gewichte und Werte können als Zahl mit Punkt oder Komma eingetragen und werden automatisch zusammengerechnet.

Die meisten Listen können jeweils mittels der jeweiligen **Sortiere**-Buttons alphabetisch sortiert werden.

2. Seitenübergreifende Punkte

Lesezeichen

Bei den Lesezeichen gibt es die üblichen, die zur angegebenen Seite im Dokument springen, es gibt aber auch solche, die bestimmte Funktionen auslösen. Dies kann das Ein- und Ausblenden von Filtern sein, aber auch bestimmte Werkzeuge sind hier zu finden. Die Importwerkzeuge erlauben bspw. das Importieren von aus den Archetypen-Wertangaben in das Infocfeld kopierten Textblöcken.

Abenteurpunkte und Optionen

Die berechneten Abenteuerpunkte für Unterbereiche (also z. B. für *Vorteile* oder *Sprachen*) und die wählbaren Optionen werden auf dem Bogen angezeigt und auch gedruckt. In den Lesezeichen gibt es die Möglichkeiten, die Angaben aus- und wieder einzublenden.

Verwaltungsseiten

Die Verwaltungsseiten dienen nur der Verwaltung von *Vorteilen*, *Nachteilen*, *Sprachen*, *Schriften*, *Sonderfertigkeiten*, *Zaubertricks*, *Segnungen*, *Kampftechniken* und *Zonenrüstungen*. Bei den meisten Einträgen kann man den berechneten AP-Wert ändern. Die Einträge können sortiert werden. Die Sortierung kann teils per Option verändert werden. Ist der automatische Übertrag deaktiviert, können die Einträge per Knopfdruck in die passenden Bereiche des eigentlichen Dokuments übertragen werden.

Buttons

Beim Druck des Bogens sind die Buttons nicht zu sehen, man kann sie über die Lesezeichen auch ausblenden (und wieder einblenden), wenn sie stören.

Seitenverweise

Die Seitenverweise sind im Normalfall als Links gebaut, die man durch Anklicken aktivieren kann, wodurch dann das Regel-Wiki oder PDF geöffnet wird.

Welches Werk für den Verweis genutzt wird, kann auf zweierlei Art beeinflusst werden: Über die Favoritenliste (siehe S. 1 – Globale Filter und Verlinkungen) und über die jeweiligen Verweislisten. Diese lassen sich jeweils über die Lesezeichen ein- und ausblenden.

Filtereinstellungen

Für jeden Filter gibt es zwei Listen: Links eine mit allen möglichen Eintragstypen und rechts eine mit der Auswahl, für die Einträge angezeigt werden. Durch jeweils vier Buttons lassen sich die Einträge verändern.

- Mit „Alle“ werden alle Einträge aufgenommen.
- Mit „Keine“ werden alle Einträge entfernt.
- Mit „+“ werden alle markierten Einträge der Gesamtliste in die Auswahlliste aufgenommen.
- Mit „-“ werden alle markierten Einträge der Auswahlliste entfernt.

Aktiv werden die Filtereinstellungen erst, wenn die jeweilige Filterseite wieder ausgeblendet wird.

Listenfelder

Wahlmöglichkeiten erfolgen über Listenfelder. Beim Klick auf diese öffnet sich eine Auswahlliste. In der Regel kann man auch eigene Angaben eintragen. Wichtig ist, dass die Listenfelder (außer bei den *Verwaltungsseiten*) beim Druck ausgeblendet werden.

Diese Listenfelder können auch manuell aus- und wieder eingeblendet werden, dies geht über die Lesezeichen. Unter ihnen liegen reine Textfelder, die bei der Auswahl mit dem gleichen Inhalt gefüllt werden, den man gerade im Listenfeld eingetragen hat. Den Text in diesen Textfeldern kann man anschließend anpassen, wie man möchte, ohne dass es bei Berechnungen stört.

RTF-Option und Schriftgrößen

Über die Lesezeichen können Formatierungsfelder eingeblendet werden, um für Textfelder die Schriftgröße festzulegen oder das *Rich Text Format (RTF)* zu aktivieren. Beide Funktionen sind nicht gleichzeitig nutzbar: Ist RTF aktiv, kann man die Schriftgröße nicht über das Feld einstellen.

Ist RTF aktiv, kann man aus anderen Programmen formatierte Texte per C&P einfügen und die Schriftart, -größe, -farbe und -formatierung bleiben erhalten. Außerdem kann man im Feld Text markieren und dann per Rechtsklick seine Formatierung ändern.

Bei den Schriftgrößen kann man dafür sorgen, dass alle Felder in einem Bereich einheitlich die gleiche Schriftgröße aufweisen. Normalerweise sind alle Felder auf Auto-Schriftgröße gestellt, was der Angabe „0“ entspricht, und die Textgröße wird automatisch an die Textmenge angepasst.

Die vier Versionen des Bogens

Es gibt vier Versionen des Bogens: Eine inklusive Magie und karmalem Wirken (GZ), eine nur mit Magie (Z), eine nur mit karmalem Wirken (G) und eine ohne beides (P). Auf den Seiten ist über die Buchstaben in Klammern jeweils vermerkt, für welche der vier Versionen die Angaben gelten.

3. Die einzelnen Seiten im Detail

Die Mantelseiten (GZ, G, Z, P)

Die ersten drei und die letzten drei Seiten des Bogens bilden den Mantel, der keine großen digitalen Funktionen enthält. Die beiden Aventurienkarten, das Cover und die Rückseite sind einfach vorhanden.

Auf der zweiten Coverseite kann man über den Klick in den mittleren Bereich ein Porträt einfügen, darüber ist ein Textfeld, in das man den Namen des Charakters eintragen kann.

Auf der individuellen Rückseite lässt sich ebenfalls durch Klick in die Mitte ein Bild einfügen.

Als Tipp: Wenn bei einer PNG-Datei die Transparenz nicht übernommen wird, dann mittels eines PDF-Druckers die Datei in ein PDF umwandeln und dann als PDF einbinden.



Der Anhang (GZ, G, Z, P)

Nach dem Kernbogen gibt es einen Bereich mit römisch nummerierten Seiten. Hier gibt es Informationen zu Eigenschaften und Talenten (GZ, G, Z, P), zum Kampf (GZ, G, Z, P), zur Zauberei (GZ, Z), zum Götterwirken (GZ, G) und zu Detailregeln (GZ, G, Z, P). Außerdem gibt es eine Seite für Notizen, die ein Textfeld enthält, in das man beliebig Dinge eintragen kann.



Abb. 2 – Übersicht über Mantelseiten und Anhang

S. 1 – Persönliche Daten (GZ, G, Z, P)

A Export, Import, Blankodokument, Reset und Berechnungen ein-/ausschalten

Der Optolith-Export und -Import läuft über die Infozeile (B). Beim **Optolith-Import** muss der Text aus der JSON-Exportdatei des Charakters in die Infozeile kopiert werden, danach drückt man **Opt.-Imp.** Beim **Optolith-Export** werden nach Drücken von **Opt.-Exp.** die Daten in das Feld geschrieben, und man muss sie in eine Textdatei kopieren und mit JSON-Endung speichern. Diese Datei kann dann in Optolith oder anderen Programmen importiert werden, die das Format unterstützen, z. B. verschiedene Discord-Bots.

Das Exportieren von Daten für den Import in eine andere Version des Bogens geht ähnlich: Mit dem **Export**-Button werden die Daten in das Infofeld geschrieben. Man muss sie in eine Textdatei kopieren und diese mit FDF-Endung speichern. Mit dem **Import**-Button kann ein so exportierter Charakter wieder importiert werden.

Der **Blanko**-Button erzeugt aus dem Bogen einen Blanko-Bogen: Alle Listfelder, Buttons etc. werden ausgeblendet, die Berechnung ausgestellt und die Felder gelöscht, sodass man sie komplett frei beschreiben kann.

Mit dem **Reset**-Button kann man alle Felder und Einträge in den Startzustand zurücksetzen.

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 Werte nicht berechnet, bis man die Berechnung wieder aktiviert.

B Infozeile

Hier steht nach der Wahl einer Profession in der Regel ein Infotext, der über Anpassungsmöglichkeiten informiert. Der Text kann markiert und gelöscht werden. Wenn die Zeile als Notizfeld genutzt werden soll, kann die Schriftfarbe über die Lesezeichen auf Schwarz gestellt werden.

C Name, persönlicher Hintergrund

Hier findet man die grundsätzlichen Infos zum Hintergrund des Charakters. Die Auswahl von Erfahrungsgrad, Spezies, Kultur und Profession kann mit dem **E/S/K/P**-Button aktiviert werden.

Die Bezeichnungen können hier angepasst werden. So wird „Haarfarbe“ bei Wahl einer befallten Spezies automatisch zu „Fellfarbe“ verändert.

D Bild

Als Bild kann eine Bilddatei eingebunden werden. 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!)

Als Tipp: Wenn bei einer PNG-Datei die Transparenz nicht übernommen wird, dann mittels eines PDF-Druckers die Datei in ein PDF umwandeln und dann als PDF einbinden.

Als Tipp: Wenn bei einer PNG-Datei die Transparenz nicht übernommen wird, dann mittels eines PDF-Druckers die Datei in ein PDF umwandeln und dann als PDF einbinden.

E Eigenschaften

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

wird angezeigt, wie viele AP die Werte kosten und wie hoch die Summe der Eigenschaftspunkte ist.

F Vorteile und Nachteile

Der Text hier kann im Prinzip beliebig verändert werden. Ist allerdings die automatische Übertragung aktiviert, dann werden bei Änderungen im hinteren Teil diese Felder automatisch neu befüllt und vorhandener Text geht verloren. Die Abenteuerpunkte, die hier angegeben werden, berechnen sich aus den Angaben auf den hinteren Seiten.

G Energien

Ohne Vorteil *Zauberer* steht in allen Astralenergiefeldern ein Strich, ohne Vorteil *Geweihter* in allen Karmaenergiefeldern. Die Leitfähigkeiten der Traditionen kann man auf den Zauber- bzw.

Abb. 3 – Persönliche Daten

Liturgie-Seite ändern. Die Gesamtkosten für die Energien werden hier angegeben.

Als **Wert** wird der jeweilige Grundwert eingetragen. Dieser wird berechnet und kann nicht frei eingegeben werden.

In der **Bonus/Malus**-Spalte findet sich der aus Vorteilen, Nachteilen und Sonderfertigkeiten ergebende Bonus bzw. Malus. Der automatische Übertrag der Modifikatoren kann auf den hinteren Seiten deaktiviert werden.

Unter **Zukauf** kann man die zugekauften Punkte für Lebens-, Karma- und Astralenergie eintragen. Diese Werte gehen in die Energie-AP-Kosten mit ein.

Solange der **Max-Button** gedrückt wird, zeigen die Zukauf-Felder an, wie viele Punkte nach Regeln maximal zugekauft werden können. 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 hinteren Seiten ebenfalls per Hand anpassen. Bei der Astral- und Karmaenergie kann man permanent investierte Punkte angeben, ebenso, wie viele davon zurückgekauft wurden. Der Rückkauf wird mit 2 AP je Punkt verrechnet.

H Seelenkraft, Zähigkeit, Geschwindigkeit

In der **Wert**-Spalte wird der Grundwert eingetragen. Dieser wird berechnet und kann nicht frei eingegeben werden.

In der **Bonus/Malus**-Spalte findet sich der aus Vorteilen, Nachteilen und Sonderfertigkeiten ergebende Bonus bzw. Malus. Der automatische Übertrag der Modifikatoren kann auf den hinteren Seiten deaktiviert werden.

Die **Max**-Spalte gibt jeweils den Wert an, den die abgeleitete Eigenschaft im Normalfall besitzt. Dieser Wert wird berechnet und kann nicht frei eingetragen werden.

Als **spezielle Werte** gibt es für Seelenkraft, Zähigkeit noch Felder für die Grundwerte, die sich aus der Spezies ergeben. Diese kann man frei ändern, allerdings müssen die sich daraus ergebenden veränderten Spezies-Kosten auf

einer der hinteren Seiten per Hand angepasst werden. Beim Ausweichen kann man zudem den Wert für die optionale pauschale Paradeerhöhung eingeben (siehe **Regelwerk**). Dieser Wert wird dann nicht nur beim Ausweichen-Wert eingerechnet, sondern auch bei den PA-Werten der Kampftechniken.

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 hinteren Seiten deaktiviert werden.

Unter **Max** wird die Summe aus *Wert* und *Bonus* dargestellt. Dieser Wert kann nicht frei eingegeben werden.

Unter **Aktuell** kann man frei den aktuellen Wert der Schicksalspunkte eintragen.

J Abenteuerpunkte

Will man den Erfahrungsgrad und die zugehörigen AP automatisch eintragen lassen, so geht das über den **E/S/K/P**-Button (siehe **C**). 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 auf den hinteren Seiten abstellen, dann kann man den Wert hier frei eintragen.

S. 1 – Globale Filter und Verlinkungen (GZ, G, Z, P)

A Filter für Werke

Auf der linken Seite finden sich alle Werke, deren Inhalte im Bogen enthalten sein können. Aufgeführt werden aber nur solche Inhalte, die in Werken enthalten sind, die auf der rechten Seite aufgeführt werden. Zur Einstellung der Auswahl siehe *Filtereinstellungen* unter 2.

Mit dem Button **Kein Mythos** können alle Werke gestrichen werden, die zur Gruppe der Bände von Sandy Petersens Cthulhu Mythos für DSA gehören.

Zusätzlich können mit dem Button **Kein WdV** alle Werke gestrichen werden, die zum Paket von Wege der Vereinigungen gehören.

B Verlinkungstyp

Seitenzahlen von Einträgen können verlinkt werden. Hier kann man einstellen, ob sie, wenn passende Links vorhanden sind, mit den Einträgen im Regelwiki, mit den PDF-Dateien (siehe **D**) oder gar nicht verlinkt werden sollen.

C Favoriten und Aktualisierungen

Für Einträge gibt es meist mehr als eine Literaturverweisstelle. Wenn ein Eintrag ausgewählt wird, wird normalerweise einfach der erste Eintrag der Liste eingetragen. Sind in der Liste hier Werke hinterlegt, werden diese bevorzugt als Seitenverweise genutzt, je weiter oben stehend, desto eher.

Die beiden Optionen unter der Liste erlauben zusätzlich die Anpassung bereits bestehender Einträge:

- Kosteneinträge bzw. Steigerungsfaktoren können neu gesetzt und so an Änderungen angepasst werden.
- Seitenverweise können neu auf Basis der Favoriten gesetzt werden.

D PDF-Verlinkungen

Für die Verlinkung in die PDFs müssen im unteren Teil die Pfade zu diesen eingestellt sein – die Einträge dort sollten die Form haben Kürzel [Pfad] Seitenoffset. Der Seitenoffset beschreibt den Unterschied zwischen der tatsächlichen Seitenzahl und der im PDF aufgeführten Seitenzahl, wenn diese nicht übereinstimmen. Man kann die korrekte Eingabe mit Hilfe der beiden untersten Felder und des **OK**-Buttons vornehmen oder den Text direkt editieren.

Abb. 4 – Globale Filter und Verlinkung

S. 1 – Auswahl von Erfahrungsgrad, Spezies, Kultur und Profession (GZ, G, Z, P)

A Bestätigung und Abbruch

Beide Buttons blenden die Auswahlseite wieder aus. Mit **OK** werden dabei für die getätigten Wahlen alle Werte im Bogen eingetragen. Mit **Abbruch** wird dagegen nichts eingetragen.

B Einstellungen

Hier kann ausgewählt werden, ob **dringend angeratenen Vor- und Nachteile** mancher Spezies ebenfalls bei der Wahl berücksichtigt werden sollen.

Ebenfalls kann man festlegen, ob **Haar- und Augenfarbe, Größe und Gewicht** per Wahl zufällig gesetzt werden sollen.

Als drittes kann man hier den **Genus** oder die **Genera** festlegen, für die Listeneinträge angezeigt werden sollen.

C Erfahrungsgrad

Hier kann ein passender Erfahrungsgrad ausgewählt werden. Ist einer ausgewählt und wird **OK** gedrückt, wird nicht nur der Erfahrungsgrad in das passende Feld eingetragen, sondern auch die Abenteuerpunkte in das AP-Guthaben-Feld.

D Spezies

Hier kann eine passende Spezies ausgewählt werden. Ist eine ausgewählt und wird **OK** gedrückt, werden die Werte für die Spezies im Bogen übernommen.

E Kultur

Hier kann eine passende Kultur ausgewählt werden. Ist eine ausgewählt und wird **OK** gedrückt, werden die Werte für die Kultur im Bogen übernommen.

F Kultur-Filter

Um die Übersicht zu erhöhen, kann man hier die angezeigten Kulturen auf bestimmte Spezies eingrenzen.

G Professions-Textfilter

Um die Übersicht zu erhöhen, kann man hier die angezeigten Professionen eingrenzen. Es werden nur solche angezeigt, die im Namen den eingegebenen Text enthalten.

Damit der Filter angewendet wird, muss das Textfeld nach Eingabe verlassen werden, beispielsweise durch Drücken der Tabulator-Taste.

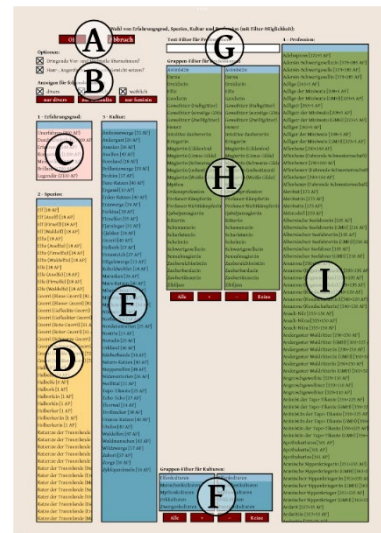


Abb. 5 – Erfahrungsgrad, Spezies, Kultur und Profession

H Professions-Gruppenfilter

Um die Übersicht zu erhöhen, kann man hier die angezeigten Professionen auf bestimmte Typen eingrenzen.

I Profession

Hier kann eine passende Profession ausgewählt werden. Ist eine ausgewählt und wird **OK** gedrückt, werden die Werte für die Profession im Bogen übernommen.

S. 2 – Talente

A Eigenschaften

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

B Talente

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

Die kleinen i-Buttons am Seitenrand geben in einem Pop-Up-Fenster Informationen zu den Talenten, darunter Erfolgswahrscheinlichkeiten und Anwendungsgebiete.

In der Spalte **Fw** kann man die Fertigkeitswerte frei eingeben. Aus diesen ergeben sich die Kosten der Talente, die ganz am Ende der Liste gezeigt werden. Als *Tooltip* werden die resultierenden Probenwerte für 1W20-Proben nach **Aventurische Meisterschaft** angezeigt.

In der Spalte **R** können verschiedene Werte angezeigt werden, siehe **C**

In der Spalte **Anmerkung** kann man frei Text eintragen. Ist allerdings auf den hinteren Seiten die Option „Sollen die Bemerkung bei Talenten mit den Spezialisierungen, Zusatzgebieten und Hinweisen ersetzt werden?“ aktiviert, dann werden bei einem Übertrag diese Felder überschrieben. Die Angaben weisen dann auf Charakteristika hin, die die Fähigkeit beeinflussen können:

V	Vorteil
N	Nachteil
S	Sonderfertigkeit
A	Artefakt/Zeremonialgegenstand
G	Vampirgabe
P	Paktgeschenk
PrPat	Primärer Patron
SkPat	Sekundärer Patron

Will man eigene Angaben hier vor dem Überschreiben sichern, dann müssen diese mit „/“ beginnen.

Zusätzlich wird beim automatischen Übertrag ein *Tooltip* gesetzt, der auch angibt, welche der Charakteristika hier gemeint sind. Den *Tooltip*

sieht man, wenn der Mauszeiger über dem Feld verweilt.

C Umstellmöglichkeiten

Die Probenanzeige kann über den Button » **Werte** bzw. » **Kürzel** zwischen der Angabe der Eigenschaftskürzel und der Angabe der Eigenschaftswerte wechseln. Als *Tooltip* zeigt die Anzeige zudem an, wie wahrscheinlich die Probe +0 die QS 1 bis 6 erreicht. Da die automatische Berechnung den Bogen deutlich verlangsamen würde, muss diese Statistik manuell aktualisiert werden. Dafür gibt es den Button **Erfolg**.

In der Spalte **R** kann mit dem Button **Routine** / **Maximum** / **1W20 I** / **1W20 II** / **1W20 III** zwischen verschiedenen Angaben durchschalten:

Routine: Der Bogen zeigt, ab welcher Erschwernis bzw. Erleichterung eine Probe *Routine* ist. Steht hier ein Strich, ist die Voraussetzung für eine Routineprobe nie erfüllt. Ist hier ein „!“ vermerkt, dann sind die Eigenschaften zwar eigentlich zu niedrig, der Probenwert aber so hoch, dass er dies ausgleichen kann (Optionalregel).

Maximum: Die regeltechnischen Maximalwerte der Fertigkeiten werden angegeben.

1W20 I/II/III: Der Probenwert für 1W20-Proben nach Methode 1/2/3 aus **Aventurische Meisterschaft** wird angezeigt.

Abb. 6 – Talente

S. 3 – Profane Fertigkeiten (GZ, G, Z, P)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die allgemeinen Sonderfertigkeiten nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Die Erstellung der neuen Seite kann eine ganze Zeit dauern.

B Talentstil

Wurde auf Seite 15 ein Talentstil gewählt, wird er hier angegeben, inklusive Seitenverweis.

C allgemeine Sonderfertigkeiten

Hier finden sich die auf Seite 15 gewählten allgemeinen Sonderfertigkeiten wieder, inklusive Seitenverweisen. Auch übernatürliche Sonderfertigkeiten finden sich hier wieder, sofern sie nicht-zauberkundigen und nicht-geweihten Charakteren zur Verfügung stehen.

D Eigenschaftsmodifikationen

Die Eigenschaftsmodifikatoren werden automatisch berechnet und eingetragen.

E Wertübersichten

Hier finden sich Übersichten zu den Routinevoraussetzungen und den Qualitätsstufen.

F Sprachen

Hier kann man die erlernten Sprachen (mitsamt der Lernstufe) sehen. Die angegebenen AP-Kosten werden anhand der Liste auf den hinteren Seiten berechnet. Im Normalfall wird der Eintrag automatisch erstellt.

G Schriften

Hier kann man die erlernten Schriften sehen. Die angegebenen AP-Kosten werden anhand der Liste auf den hinteren Seiten berechnet. Im Normalfall wird der Eintrag automatisch erstellt.

H Wesenszüge

Hier kann man die aktivierten Wesenszüge samt ihrer Folgen sehen.

Abb. 7 – allgemeine Sonderfertigkeiten, Sprachen, Schriften, Wesenszüge

S. 4 – Kampfwerte (GZ, G, Z, P)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die Waffen nicht aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Die Erstellung der neuen Seite kann eine ganze Zeit dauern.

B optionale Parade-Erhöhung

Spielt man mit der Optionalregel der erhöhten Parade, kann die Erhöhung hier angegeben werden.

C Eigenschaften

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

D Kampftechniken

Die Liste der Kampftechniken bezieht ihre Werte von der Gesamtliste auf Seite 9. In der ersten Spalte kann man auswählen, welche Kampftechnik angezeigt werden soll. Der Sortier-Button sortiert die Liste alphabetisch. Man kann dabei einstellen, ob Fern- und Nahkampftechniken getrennt gruppiert werden. Je nach ausgewählter Technik werden die Leiteigenschaft(en) und der Steigerungsfaktor angezeigt.

In der Spalte **Ktw** steht der Kampftechnikwert, wie auf Seite 16 eingegeben.

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 (siehe Seite 1) eingerechnet.

In der Spalte **S.** findet sich ein Verweis auf die passende Stelle im **Regelwerk**.

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

E abgeleitete Werte

Hier finden sich die Maximalwerte von *Lebensenergie*, *Ausweichen*, *Initiative*, *Seelenkraft* und *Zähigkeit*. Diese werden automatisch berechnet und können nicht frei eingegeben werden.

Für *Ausweichen* und *Initiative* sind außerdem noch der Grundwert und der Modifikator (durch Vorteile und Nachteile) angegeben. Der durch die Spezies bestimmte Grundwert der Initiative kann frei eingegeben werden, Kostenänderungen dadurch müssen aber ebenfalls von Hand im hinteren Teil des Bogens nachgetragen werden.

F Nahkampfwaffen

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

Die kleinen i-Buttons am linken Rand geben über ein Pop-Up-Fenster Informationen zur ausgewählten Waffe wieder.

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.

Ist die Waffe dem Bogen bekannt und besitzt sie Waffenvor- und -nachteile, so werden diese als *Tooltip* zu diesem Feld angezeigt.

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. Ist die Option

„Kampftechnik bestimmt Waffenauswahl“ aktiv, dann werden nach Auswahl einer Kampftechnik nur noch Waffen in der Auswahl angezeigt, die zu dieser Kampftechnik passen.

In der Spalte **Schadensbonus** gibt es zwei Felder: Vorne für die Eigenschaft(en) (meist GE, KK oder GE/KK), hinten für den Schwellenwert.

Im Bereich **TP** gibt es jeweils drei Felder: Im ersten gibt man die Anzahl und Art der Schadenswürfel an, im zweiten den festen Schadensanteil. Beides kann frei eingegeben werden. Im dritten Feld wird dann der komplette Schaden inklusive Schadensbonus aufgeführt. Dieses Feld wird berechnet.

Abb. 8 – Kampfwerte

Unter **AT/PA-Mod** finden sich die Modifikatoren für Attacke und Parade. Diese können beliebig eingegeben werden.

Unter **RW** kann die Reichweitenkategorie der Waffe (also: kurz – mittel – lang – überlang) eingegeben werden.

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.

In der Spalte **BF** findet sich der Bruchfaktor, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt.

Unter **BS** kann die Beschädigung eingetragen werden, die derselben Fokusregel entspringt. Die Auswahl erfolgt über ein Listenfeld, das aber ausgeblendet werden kann. Darunter ist ein frei editierbares Textfeld.

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.

In der Zeile unterhalb der Einträge können **Vor- und Nachteile** einer Waffe vermerkt werden.

Mit dem Button **Übertrage** werden die Waffen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

G Fernkampfwaffen

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

Die kleinen i-Buttons am linken Rand geben über ein Pop-Up-Fenster Informationen zur ausgewählten Waffe wieder.

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.

Ist die Waffe dem Bogen bekannt und besitzt sie Waffenvor- und -nachteile, so werden diese als *Tooltip* zu diesem Feld angezeigt.

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. Ist die Option „Kampftechnik bestimmt Waffenauswahl“ aktiv, dann werden nach Auswahl einer Kampftechnik nur noch Waffen in der Auswahl angezeigt, die zu dieser Kampftechnik passen.

Unter **RW** kann man ebenfalls frei die Reichweiten der Waffe eingeben.

Im Bereich **TP** kann man frei den Schadenswert der Waffe eingeben.

In der Spalte **LZ** kann man die Ladezeit eintragen. Ist die zur Kampftechnik passende Sonderfertigkeit *Schnellladen* vorhanden, so wird diese hier verrechnet. Der Eintrag hat dann die Form X (Y) Akt, wobei X die verkürzte Dauer und Y die Basisdauer ist. Ändert man Y, so wird auch X angepasst; Y direkt zu ändern, funktioniert nicht. Ist die zur Kampftechnik passende Sonderfertigkeit *Nachladespezialist* vorhanden, so wird das mit der Angabe „NLS“ vermerkt.

Unter **Munition** kann man frei Informationen zu Munitionstyp und -menge eingeben.

Unter **FK** findet man den berechneten Fernkampfwert. Dieser wird berechnet.

In der Spalte **BF** findet sich der Bruchfaktor, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt.

Unter **BS** kann die Beschädigung eingetragen werden, die derselben Fokusregel entspringt. Die Auswahl erfolgt über ein Listenfeld, das aber ausgeblendet werden kann.

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.

In der Zeile unterhalb der Einträge können **Vor- und Nachteile** einer Waffe vermerkt werden.

Mit dem Button **Übertrage** werden die Waffen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

H Rüstungen

In der Spalte **Rüstung** kann 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.

Die kleinen i-Buttons am linken Rand geben über ein Pop-Up-Fenster Informationen zur ausgewählten Gesamtrüstung wieder.

Ist die Rüstung dem Bogen bekannt und besitzt sie Rüstungsvor- und -nachteile, so werden diese als *Tool Tip* zu diesem Feld angezeigt.

In den Spalten **RS** und **BE** werden genau diese beiden Werte dargestellt. Hier erfolgt teilweise eine Berechnung durch den Bogen. Ändert sich durch bestimmte Umstände einer der beiden (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.

In der Spalte **SW** findet sich der Stabilitätswert, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt.

Unter **VE** 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.

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 **Wann getragen** kann man frei eintragen, wann die Rüstung getragen wird.

In der Zeile unterhalb der Einträge können **Vor- und Nachteile** einer Rüstung vermerkt werden.

Mit dem Button **Übertrage** werden die Rüstungen auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

I 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.

Die kleinen i-Buttons am linken Rand geben über ein Pop-Up-Fenster Informationen zur ausgewählten Parierwaffe bzw. zum Schild wieder.

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.

Ist der Schild bzw. die Parierwaffe dem Bogen bekannt und besitzt sie Waffenvor- und -nachteile, so werden diese als *Tool Tip* zu diesem Feld angezeigt.

In der Spalte **BF** findet sich der Bruchfaktor, wie er sich nach der entsprechenden Fokusregel der **Aventurischen Rüstkammer** ergibt.

Unter **BS** kann die Beschädigung 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 bzw. den Schild passiv einsetzt (für aktive Werte: Waffeneintrag!).

In der Spalte **StP** kann man die Strukturpunkte des Schilds eintragen.

Das **Gewicht** kann frei eingegeben werden. Soll die Parierwaffe bzw. der Schild in die Ausrüstung eingefügt werden, dann sollte man bei Gewicht einen Zahlenwert in Stein angeben. Bei Kommawerten gehen sowohl Punkt als auch Komma.

In der Zeile unterhalb der Einträge können **Vor- und Nachteile** eines Schilds oder einer Parierwaffe vermerkt werden.

Mit dem Button **Übertrage** werden die Objekte auf die nächsten freien Plätze im Besitz überführt.

S. 4 – Kampffilter (GZ, G, Z, P)

A Filter für Nahkampfwaffen nach Waffengruppen

Hier kann man die Nahkampfwaffen nach bestimmten Typen filtern, bspw. Druiden-Waffen, improvisierte Waffe o. ä.

B Filter für Nahkampfwaffen nach Kampftechniken

Hier kann man die Nahkampfwaffen nach den zugehörigen Kampftechniktalenten filtern.

C Filter für Fernkampfwaffen nach Waffengruppen

Hier kann man die Fernkampfwaffen nach bestimmten Typen filtern, bspw. Elfen-Waffen, improvisierte Waffe o. ä.

D Filter für Fernkampfwaffen nach Kampftechniken

Hier kann man die Fernkampfwaffen nach den zugehörigen Kampftechniktalenten filtern.

E Filter für Rüstungen nach Rüstungsgruppen

Hier kann man die Rüstungen nach bestimmten Typen filtern, bspw. Zwergen-Rüstungen, einzigartige Rüstungen o. ä.

F Filter für Schilde bzw. Parierwaffen nach Waffengruppen

Hier kann man die Schilde bzw. Parierwaffen nach bestimmten Typen filtern, bspw. solche von Geweihten, improvisierte o. ä.

G Filter für Schilde bzw. Parierwaffen nach Kampftechniken

Hier kann man die Schilde bzw. Parierwaffen nach den zugehörigen Kampftechniktalenten filtern.

Abb. 9 – Kampffilter

S. 5 – Kampfsonderfertigkeiten, Zonenrüstung und weitere Werte (GZ, G, Z, P)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die Kampfsonderfertigkeiten nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Die Erstellung der neuen Seite kann eine ganze Zeit dauern.

B Lebensenergie und Schmerz

Hier wird der maximale Lebensenergiewert aufgeführt – berechnet, ohne freie Eingabe. Daneben gibt es ein Feld, in das 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.

C Zustände & Status

Für Zustände und Status kann man hier Häkchen setzen, sie haben aber keinen Einfluss auf andere Werte im Bogen. Beim Anwählen der Zustände reagieren diese 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. Für den jeweils letzten Eintrag kann man eine eigene Bezeichnung einführen.

Die kleinen i-Buttons geben über ein Pop-Up-Fenster Informationen Zuständen und Status wieder.

D Kampfstil

Wurde auf Seite 15 bei den Kampfsonderfertigkeiten ein Kampfstil gewählt, wird er hier angegeben, inklusive Seitenverweis.

E Kampfsonderfertigkeiten

Hier finden sich die aus Seite 15 gewählten Kampfsonderfertigkeiten wieder, inklusive Seitenverweisen

F Zonenrüstung

Hier finden sich Angaben zu Trefferzonen und Zonenrüstungen. Die Werte der Zonenrüstung werden im Normalfall von Seite 16 des Bogens übernommen. Mit dem **Übertrag**-Button kann die Zonenrüstung in den Besitz übertragen werden

G Wundeffekte

Hier werden die Effekte von Wunden in den einzelnen Zonen aufgeführt.

Abb. 10 – LE, Zustände, Status, Kampfsonderfertigkeiten, Zonenrüstung

S. 6 – Besitz (GZ, G, Z, P)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für den Besitz nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Die Erstellung der neuen Seite kann eine ganze Zeit dauern.

B Ausrüstung

Mittels des oberen Buttons kann die Ausrüstung sortiert werden. Es gibt zwei Optionen: Inhalte nur in ihren Spalten sortieren und Inhalte mit gleichem Trageort gruppieren.

Die beiden i-Buttons am Rand haben zwei Aufgaben:

Der äußere Button dient der Verlinkung des Eintrags, da es hier keine Seitenangabe gibt, die sonst dafür genutzt wird.

Der innere Button gibt Informationen zum Gegenstand als Pop-Up-Fenster wieder.

In die Ausrüstungsfelder kann alles (Name, Anzahl, Wert, Gewicht und Trageort) frei eingetragen werden. Im Auswahlfeld kann aus der Liste ausgewählt werden. Das Listenfeld kann man ausblenden, darunter ist ein frei beschreibbares Textfeld.

Es ist möglich, die im **Regelwerk** verzeichneten Pakete auszuwählen (Wildnispaket etc.). Der Inhalt wird dann in die nächsten freien Zeilen eingetragen.

Als *Tooltip* der Bezeichnung werden, sofern bekannt, die Strukturpunkte des Objekts angegeben. Wenn die Angaben hinterlegt sind, werden auch Funktionen des Gegenstands erwähnt. Dies trifft aktuell aber nur auch wenige Objekte zu und ist erst im Aufbau.

Die Angabe **QS** gibt an, dass die Anzahl sich auf die QS des Produkts bezieht.

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 eingeht), 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 die 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 ihren Seiten per Knopfdruck automatisch auf diese Seite übertragen werden.

C Tragkraft, zusätzliche Belastung

Die Tragkraft wird automatisch auf Basis des Körperkraftwertes berechnet und kann nicht frei eingegeben werden. Das gilt auch für die Stufen zusätzlicher Belastung durch Gewicht.

D Geldbeutel

Die Felder zum Vermögen können komplett frei eingetragen werden.

Abb. 11 – Besitz

S. 7 – Tierbegleiter (GZ, G, Z, P)

A Neue Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die Tiere nicht aus, kann man über diesen Button weitere Seiten hinzufügen. Die Erstellung der neuen Seite kann eine ganze Zeit dauern.

B Vertrauter

Hier kann man die Werte und das Bild (wie beim Charakterbild auf Seite 1) eines tierischen Begleiters eintragen. Über den Button **Vertrauter** kann man sich eine Auswahlliste mit Vertrauten-tieren einblenden lassen. Wählt man eins aus, werden dessen Werte eingetragen. Die farbig hinterlegten Felder bieten dabei die Referenzwerte für die AP-Berechnung. Über einen weiteren Klick auf **Vertrauter** können sie wieder ausgeblendet werden.

Verschiedene Optionen sind auswählbar:

- Wer zahlt die LO-Kosten?
- Sollen alle Tiere als Vertraute wählbar sein?
- Sollen die erhaltenen AP automatisch berechnet werden?
- Sollen die ausgegeben AP automatisch berechnet werden?
- Sollen bei Auswahl eines Tiers/eines Vertrauten die Werte auch direkt in die Wertefelder übernommen werden?

Werte für Eigenschaften etc. können direkt in den Feldern geändert werden. Am unteren Rand sind vier Felder für Fähigkeiten wie Vorteile, Nachteile und Tricks, die per Button hinzugefügt werden können.

Bei den Referenzfeldern gibt es vier besondere Felder: Ein Modifikatorfeld für zusätzliche Tier-AP, ein Feld, das nötige AP-Anpassungen bei der Berechnung nachhält, ein Feld, das angibt, ab welchem AP-Stand des Charakters weitere AP für das Tier verrechnet werden und ein Feld, das den Teiler für diese Berechnung angibt.

C Tierbegleiter

Ähnlich wie **A**, aber nicht für magische Tierbegleiter, sondern für profane Tiere gedacht. Es gibt kein Feld für Vertrautentricks, diese würden bei den Sonderfertigkeiten eingereiht.

D Reittier

Ähnlich wie **A**, aber nicht für magische Tierbegleiter, sondern für Reittiere gedacht.

Abb. 13 – Tierbegleiter & Vertraute

S. 7 – Tierfilter (GZ, G, Z, P)

A Vertrautenfilter nach Heldentyp

Über diesen Filter kann eingestellt werden, für welche Charaktertypen die Vertrautentiere in der Auswahl aufgeführt werden sollen.

B Vertrautenfilter nach Tierart

Über diesen Filter kann eingeschränkt werden, welche Tierarten für Vertraute angezeigt werden.

C Tierfilter

Über diesen Filter kann die Auswahl der Tierbegleiter auf bestimmte Tierarten eingeschränkt werden.

Abb. 14 – Tierfilter

S. 8 – Zauber & Rituale (GZ, Z)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die Zauberfertigkeiten nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Deren Erstellung kann eine ganze Zeit dauern.

B Sortieroption

Hier kann man wählen, ob bei der Sortierung der Zauberfertigkeiten, diese nach Typ gruppiert werden sollen oder nicht.

C Eigenschaften

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

D Zauber & Rituale

In diesem Bereich können alle Zauberfertigkeiten mit Fertigkeitswert (Zauber, Rituale, magische Handlungen) aufgelistet werden. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Die i-Buttons am linken Rand liefern als Pop-Up-Fenster Informationen zum Zauber, die am rechten Rand zur Probenstatistik und zu den Erweiterungen.

In der ersten Spalte kann eine Fertigkeit ausgewählt werden. Die übrigen Spalten werden anschließend mit den gespeicherten Werten gefüllt. Als *Tooltip* werden dann die Traditionen, die den Zauber beherrschen, und die Regeltechnik angezeigt. Das Listefeld 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. Als *Tooltip* der Probenspalte wird angezeigt, wie wahrscheinlich eine Probe +0 die QS 1 bis 6 erreicht. Da die automatische Berechnung den Bogen deutlich verlangsamen würde, muss diese Statistik manuell aktualisiert werden. Dafür gibt es den Button **Erfolg**.

Sind Zaubererweiterungen vorhanden, werden diese, falls dies nicht als Option auf den Verwaltungsseiten deaktiviert wurde, in einer eigenen

Infozeile aufgeführt (ansonsten bei den magischen Sonderfertigkeiten). Ihre Regelmechanik wird als *Tooltip* dieser Zeile angezeigt.

Die AP-Kosten der Seite werden unter dem Block angegeben und ergeben sich aus dem Fertigkeitswert in der Spalte **FW** und dem Steigerungsfaktor in der Spalte **Stf**. Als *Tooltip* für den Fertigkeitswert werden die 1W20-Probenwerte nach **Aventurische Meisterschaft** angegeben.

Als Besonderheit kann mit dem Button **FW / Max / I / II / III** zwischen verschiedenen Darstellungen der **FW**-Spalte umgeschaltet werden:

FW: nur der Fertigkeitswert

Max: Fertigkeitswert / Maximum

I / II / III: Fertigkeitswert / 1W20-Probenwert nach

Aventurische Meisterschaft Methode 1/2/3

Mit dem **Sortieren**-Button können die Einträge sortiert werden. Es existieren die Optionen, ob die Einträge einfach komplett alphabetisch oder erst nach Typ und dann alphabetisch zu sortieren.

E 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. In den Spalten werden bei Auswahl automatisch die Daten

des Tricks eingetragen.

Nach Auswahl des Zaubertricks werden als *Tooltip* die Hauptnutzer und die Regelmechanik angezeigt.

Über die i-Buttons am linken Rand können Informationen zu den Zaubertricks über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

Mit **Sortiere** kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

Abb. 15 – Zauber & Rituale

S. 8 – Filter für Zauberfertigkeiten und Zaubertricks (GZ, Z)

A Zauberfilter nach Fertigkeitstyp

Mit diesem Filter kann eingestellt werden, welche Art von Zauberfertigkeiten auswählbar sind, also Zauber, Rituale und die verschiedenen magischen Handlungen.

B Zauberfilter nach Merkmal

Mit diesem Filter kann eingestellt werden, für welche Merkmale Zauberfertigkeiten auswählbar sind.

C Zauberfilter nach Tradition

Mit diesem Filter kann eingestellt werden, für welche Traditionen Zauberfertigkeiten auswählbar sind. Zauberbarden und -tänzer sind hier zusätzlich auch als Einzeltraditionen auswählbar.

D Zaubertrickfilter nach Hauptnutzenden

Hier kann man einstellen, für welche Hauptnutzenden Zaubertricks auswählbar sein sollen.

E Zaubertrickfilter nach Merkmal

Hier kann man einstellen, für welche Merkmale Zaubertricks ausgewählt werden können sollen.

Abb. 16 – Zauberfilter

S. 9 – magische Fertigkeiten (GZ, Z)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die magischen Sonderfertigkeiten nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Deren Erstellung kann eine ganze Zeit dauern.

B Übersichten

Hier finden sich Angaben zur Tradition, Leiteigenschaft, Prägung und Merkmalskenntnissen. Die Inhalte werden automatisch gesetzt, man kann die Leiteigenschaft aber nachträglich anpassen. Aus ihr ergibt sich u. a. der Bonus auf die Astralenergie.

C Astralenergie

Hier finden sich die maximal mögliche Astralenergie und ein Feld für die aktuell verfügbare Astralenergie.

D Zauberstil

Wurde auf Seite 17 bei den magischen Sonderfertigkeiten ein Zauberstil gewählt, wird er hier angegeben, inklusive Seitenverweis.

E magische Sonderfertigkeiten

Der Text hier wird im Normalfall durch die Angaben von Seite 17 automatisch erstellt. Die Abenteuerpunkte, die hier angegeben werden, berechnen sich aus den Angaben auf den hinteren Seiten.

F Traditionsartefakt

Sonderfertigkeiten, die auf dem Traditionsartefakt liegen, finden sich in diesen Feldern wieder. Der Text hier wird im Normalfall durch die Angaben von Seite 17 automatisch erstellt.

G Kategorien

Hier findet sich eine Übersicht für die Reichweitenabstufungen und die Zauber-/Ritualkosten

Abb. 17 – magische Fertigkeiten

S. 10 – Liturgien & Zeremonien (GZ, G)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die Liturgiefertigkeiten nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Deren Erstellung kann eine ganze Zeit dauern.

B Sortieroption

Hier kann man wählen, ob bei der Sortierung der Liturgiefertigkeiten, diese nach Typ gruppiert werden sollen oder nicht.

C Eigenschaften

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

D Liturgien & Zeremonien

Angabe aller Liturgien und Zeremonien. Zum Löschen der Zeile den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Die i-Buttons am linken Rand liefern als Pop-Up-Fenster Informationen zur Liturgie, die am rechten Rand zur Probenstatistik und zu den Erweiterungen.

In der ersten Spalte kann eine Fertigkeit ausgewählt werden. Die übrigen Spalten werden anschließend mit den gespeicherten Werten gefüllt. Als *Tooltip* werden die Traditionen, die die Fertigkeit beherrschen, und die Regeltechnik angezeigt. Das Feld 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. Als *Tooltip* der Probenspalte wird angezeigt, wie wahrscheinlich eine Probe +0 die QS 1 bis 6 erreicht. Da die automatische Berechnung den Bogen deutlich verlangsamen würde, muss diese Statistik manuell aktualisiert werden. Dafür gibt es den Button **Erfolg**.

Sind Liturgieerweiterungen vorhanden, werden diese, falls dies nicht als Option auf den Verwaltungsseiten deaktiviert wurde, in einer eigenen Infozeile aufgeführt (ansonsten bei den karmalen Sonderfertigkeiten). Ihre Regelmechanik wird als *Tooltip* dieser Zeile angezeigt.

Die AP-Kosten der Seite werden unter dem Block angegeben und ergeben sich aus dem Fertigkeitswert in der Spalte **Fw** und dem Steigerungsfaktor in der Spalte **Sf**. Als *Tooltip* für den Fertigkeitswert werden die 1W20-Probenwerte nach **Aventurische Meisterschaft** angegeben.

Als Besonderheit kann mit dem Button **FW / Max / I / II / III** zwischen verschiedenen Darstellungen der **FW**-Spalte umgeschaltet werden:

FW: nur der Fertigkeitswert

Max: Fertigkeitswert / Maximum

I / II / III: Fertigkeitswert / 1W20-Probenwert nach **Aventurische Meisterschaft** Methode 1/2/3

Mit dem **Sortieren**-Button können die Einträge sortiert werden. Es existieren die Optionen, ob die Einträge einfach komplett alphabetisch oder erst nach Typ und dann alphabetisch zu sortieren.

E Segnungen

Hier kann man Segnungen aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Die Auswahl **Die Zwölf Segnungen** trägt die zwölf so bezeichneten Segnungen ein. Für jeden Eintrag wird ein AP auf die Segnungs-Kosten addiert, die der Bogen einrechnet. In den Spalten werden bei Auswahl automatisch die Daten der Segnungen eingetragen.

Nach Auswahl der Segnung wird als *Tooltip* die Regelmechanik angezeigt.

Über die i-Buttons am linken Rand können Informationen zu den Zaubertricks über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

Mit **Sortiere** kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

Abb. 18 – Liturgien & Zeremonien

S. 10 – Filter für Liturgiefertigkeiten und Segnungen (GZ, G)

A Liturgiefilter nach Fertigkeitsstyp

Mit diesem Filter kann eingestellt werden, ob Liturgien, Zeremonien oder beide zur Auswahl stehen.

B Liturgiefilter nach Tradition

Mit diesem Filter kann eingestellt werden, für welche Traditionen liturgische Fertigkeiten auswählbar sind.

C Liturgiefilter nach Aspekt

Mit diesem Filter kann eingestellt werden, für welche Aspekte liturgische Fertigkeiten auswählbar sind.

D Segnungsfilter nach Tradition

Hier kann man einstellen, die Segnungen welcher Kulte auswählbar sein sollen.

Abb. 19 – Liturgiefilter

S. 11 – karmale Fertigkeiten

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die karmalen Sonderfertigkeiten nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Deren Erstellung kann eine ganze Zeit dauern.

B Übersichten

Hier finden sich Angaben zur Tradition, Leiteigenschaft, Prägung und Aspektkenntnissen. Die Inhalte werden automatisch gesetzt, man kann die Leiteigenschaft aber nachträglich anpassen. Aus ihr ergibt sich u. a. der Bonus auf die Astralenergie.

C Karmaenergie, Zustände

Hier finden sich die maximal mögliche Karmaenergie und ein Feld für die aktuell verfügbare Karmaenergie. Außerdem finden sich hier Marker für die Zustände *Trance* und *Entrückung*.

D Liturgiestil

Wurde auf Seiz 17 bei den karmalen Sonderfertigkeiten ein Liturgiestil gewählt, wird er hier angegeben, inklusive Seitenverweis.

E karmale Sonderfertigkeiten

Der Text hier wird im Normalfall durch die Angaben von Seite 17 automatisch erstellt. Die Abenteurpunkte, die hier angegeben werden, berechnen sich aus den Angaben auf den hinteren Seiten.

F Wohlgefällige Talente

Hier werden für die gewählte Tradition als „Wohlgefällig“ geltende Talente aufgeführt, was eine Rolle bei den Mirakeln spielt.

G Zeremonialgegenstände

Sonderfertigkeiten, die auf Zeremonialgegenständen liegen, finden sich in diesen Feldern wieder. Der Text hier wird im Normalfall durch die Angaben von Seite 17 automatisch erstellt.

H Kategorien

Hier findet sich eine Übersicht für die Reichweitenabstufungen und die Liturgie-/Zeremoniekosten

Abb. 20 – karmale Fertigkeiten

S. 12 – Persönliche Angaben (GZ, G, Z, P)

A Wappen

Ähnlich dem Heldenporträt kann man auch hier eine Bilddatei einbinden.

B Hintergrundinfos

Die Textfelder können vollkommen frei genutzt werden und sind zur Darstellung des Charakterhintergrunds gedacht.

Die Darstellung der Felder kann über die Lesezeichen zwischen einer mit Rahmen für alle und einer mit Rahmen nur für den Lebenslauf umgeschaltet werden.

Abb. 21 – persönliche Angaben

S. 13 – Heldenchronik (GZ, G, Z, P)

A Zusätzliche Seite

Reichen die Felder auf der Seite für die Abenteuer nicht mehr aus, kann man über diesen Button eine weitere Seite hinzufügen. Deren Erstellung kann eine ganze Zeit dauern.

B AP-Berechnung

Über diesen Button kann man die Berechnung der Gesamt-Abenteuerpunkte aus dem Erfahrungsgrad und den hier aufgeführten AP durchführen lassen.

C Abenteuer-Einträge

Hier kann man Abenteuer mit Notizen, wesentlichen Mächtigkeitsgruppen und erhaltenen AP aufführen.

Abb. 22 – Heldenchronik

S. 14 – Anhang: Vorteile, Nachteile, Sprachen, Schriften (GZ, G, Z, P)

A Weitere Seiten

Reichen die Felder auf der Seite nicht mehr aus, kann man über diese Buttons weitere Seiten hinzufügen. Mit **+V/N** wird eine neue Seite für Vorteile und Nachteile hinzugefügt, mit **+S/S** eine neue für Sprachen und Schriften. Die Erstellung neuer Seiten kann eine ganze Zeit dauern.

B Abenteuerpunkte & Modifikatoren

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

Die Felder **AP-Mod** und **Spezies** können frei geändert werden. **Spezies** enthält die Nettokosten für die Spezies, **AP-Mod** kann genutzt werden, um eigene AP-Anpassungen zum Verrechnen einzugeben.

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

C Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der hinteren Seiten auf die zugehörigen Plätze der vorderen Seiten übertragen. Nützlich, wenn man die automatische Übertragung ausgeschaltet hat.

D Optionen für AP, Modifikatoren und Sammeleinträge

Hier kann man einstellen, ob die Modifikatoren, AP-Werte und die Einträge auf den hinteren Seiten automatisch auf die vorderen Seiten übertragen werden. Dazu kann man hier ein Trennungszeichen für die Sammeleinträge bestimmen.

E Optionen für Einträge

Hier kann man entscheiden, ob Talentanmerkungen automatisch auf die Talentseite eingefügt werden sollen und ob beim Übertrag der Sprachen, diese zuerst nach der erlernten Stufe sortiert werden sollen und erst dann alphabetisch.

F Vorteile

Über die i-Buttons am linken Rand können Informationen zum Vorteil über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

In der ersten Spalte kann man einen Vorteil aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt dieser 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 findet sich der Verweis zur passenden Veröffentlichung. In der vierten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die Gesamt-AP-Kosten der Vorteile. Zum Löschen der

Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die Vorteile in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist. Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

G Nachteile

Über die i-Buttons am linken Rand können Informationen zum Nachteil über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

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

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die Nachteile in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist. Mit

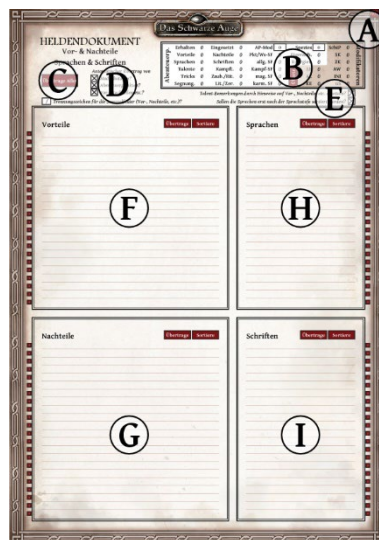


Abb. 23 – Vorteile, Nachteile, Sprachen, Schriften

dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

H Sprachen

Über die i-Buttons am rechten Rand können Informationen zur Sprache über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

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. In der dritten Spalte findet sich der Verweis zur passenden Veröffentlichung. Die AP-Kosten werden in der vierten Spalte verzeichnet. Der Wert dort kann nach Wahl frei verändert werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die Gesamt-AP-Kosten der Sprachen. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die Sprachen in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist. Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge

alphabetisch (und ggf. nach Sprachstufe) sortieren lassen.

I Schriften

Über die i-Buttons am rechten Rand können Informationen zur Sprache über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

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

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die Schriften in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist. Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

S. 14 – Filter für Vorteile, Nachteile, Sprachen und Schriften (GZ, G, Z, P)

A Filter für Vorteile

Hier kann man einstellen, welche Gruppen an Vorteilen auswählbar sein sollen.

B Filter für Nachteile

Hier kann man einstellen, welche Gruppen an Nachteilen auswählbar sein sollen.

C Filter für Sprachen nach Regionen

Hier kann man einstellen, aus welchen derischen Regionen die Sprachen angezeigt werden sollen.

D Filter für Sprachen nach Epoche

Hier kann man einstellen, ob historische und/oder aktuelle Sprachen angezeigt werden sollen.

E Filter für Sprachen nach Anwendergruppen

Hier kann man einstellen, für welche Anwendergruppen die Sprachen angezeigt werden sollen.

F Filter für Schriften nach Regionen

Hier kann man einstellen, aus welchen derischen Regionen die Schriften angezeigt werden sollen.

G Filter für Schriften nach Epoche

Hier kann man einstellen, ob historische und/oder aktuelle Schriften angezeigt werden sollen.

H Filter für Sprachen nach Anwendergruppen

Hier kann man einstellen, für welche Anwendergruppen die Sprachen angezeigt werden sollen.

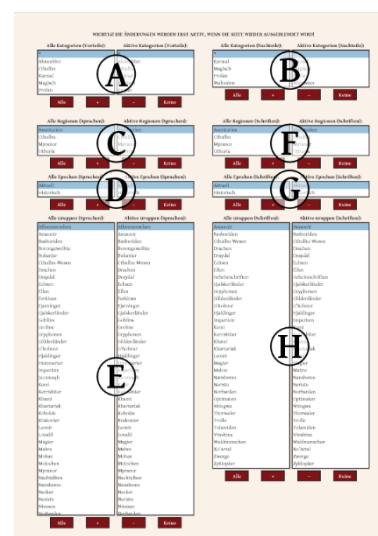


Abb. 24 – Filter für Vorteile, Nachteile, Sprachen, Schriften

S. 15 – Anhang: allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten (GZ, G, Z, P)

A Weitere Seiten

Reichen die Felder auf der Seite nicht mehr aus, kann man über diese Buttons weitere Seiten hinzufügen. Mit **+A** wird eine neue Seite für allgemeine Sonderfertigkeiten hinzugefügt, mit **+K** eine neue für Kampf-Sonderfertigkeiten. Die Erstellung neuer Seiten kann eine ganze Zeit dauern.

B Abenteuerpunkte & Modifikatoren

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

Die Felder **AP-Mod** und **Spezies** können frei geändert werden. **Spezies** enthält die Nettokosten für die Spezies, **AP-Mod** kann genutzt werden, um eigene AP-Anpassungen zum Verrechnen einzugeben.

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

C Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der hinteren Seiten auf die zugehörigen Plätze der vorderen Seiten übertragen. Nützlich, wenn man die automatische Übertragung ausgeschaltet hat.

D Optionen für AP, Modifikatoren und Talentanmerkungen

Hier kann man einstellen, ob die Modifikatoren, AP-Werte und die Einträge auf den hinteren Seiten automatisch auf die vorderen Seiten übertragen werden. Dazu kann man hier ein Trennungszeichen für die Sammeleinträge bestimmen.

E Optionen für Einträge

Man kann hier entscheiden, ob beim Sortieren die Sonderfertigkeiten nach Typ gruppiert werden sollen.

F allgemeine Sonderfertigkeiten

Über die i-Buttons am linken Rand können Informationen zur Sonderfertigkeit über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

In der ersten Spalte kann man eine allgemeine Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt diese eine genauere Angabe (z. B. der Stilname bei einem Talentstil), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte findet sich der Verweis zur passenden Veröffentlichung. In der vierten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber beliebig angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die Gesamt-AP-Kosten der allgemeinen Sonderfertigkeiten. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die allgemeinen Sonderfertigkeiten in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist. Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

G Kampfsonderfertigkeiten

Über die i-Buttons am rechten Rand können Informationen zur Sonderfertigkeit über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

In der ersten Spalte kann man eine Kampfsonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. In der zweiten Spalte findet sich der Verweis zur passenden Veröffentlichung. 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 Gesamt-AP-Kosten der Kampfsonderfertigkeiten. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die Kampfsonderfertigkeiten in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist. Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

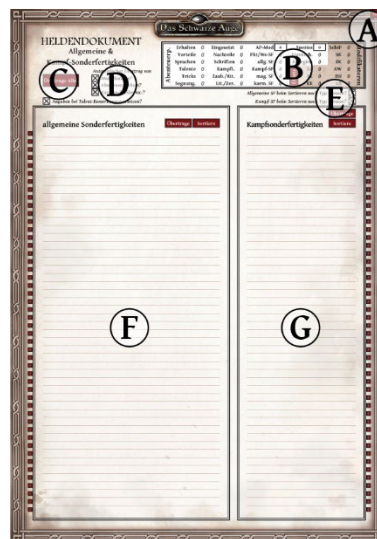


Abb. 25 – allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten

S. 15 – Filter für allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten

A Filter für allgemeine Sonderfertigkeiten

Hier kann man einstellen, welche Gruppen von allgemeinen Sonderfertigkeiten auswählbar sein sollen.

B Filter für Berufsgeheimnisse

Hier kann man einstellen, welche Gruppen von Berufsgeheimnissen auswählbar sein sollen. Berufsgeheimnisse werden unter den allgemeinen Sonderfertigkeiten ausgewählt.

C Filter für Kampfsonderfertigkeiten

Hier kann man einstellen, welche Gruppen von Kampfsonderfertigkeiten auswählbar sein sollen.

WICHTIG: DIE ANZEIGEN WERDEN NUR GEZEIGT, WENN DIE MITTIG WIEBER AUSGEWÄHLT WIRD!

Alle Fähigkeiten (Seite 15) Alle Kampfsonderfertigkeiten (Seite 15) Alle Berufsgeheimnisse (Seite 15)

A Filter für allgemeine Sonderfertigkeiten

B Filter für Berufsgeheimnisse

C Filter für Kampfsonderfertigkeiten

Abb. 26 – Filter für allgemeine und Kampfsonderfertigkeiten

S. 16 – Anhang: Kampftechniken, Zonenrüstung und Feldanpassungen (GZ, G, Z, P)

A Abenteuerpunkte & Modifikatoren

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

Die Felder **AP-Mod** und **Spezies** können frei geändert werden. **Spezies** enthält die Nettokosten für die Spezies, **AP-Mod** kann genutzt werden, um eigene AP-Anpassungen zum Verrechnen einzugeben.

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

B Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der hinteren Seiten auf die zugehörigen Plätze der vorderen Seiten übertragen. Nützlich, wenn man die automatische Übertragung ausgeschaltet hat.

C Optionen für AP, Modifikatoren und Einträge

Hier kann man einstellen, ob die Modifikatoren, AP-Werte und die Einträge auf den hinteren Seiten automatisch auf die vorderen Seiten übertragen werden. Dazu kann man hier ein Trennungszeichen für die Sammeleinträge bestimmen.

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 Fernkampftechniken angezeigt. In der Spalte **KtW** kann man den Wert der Kampftechnik setzen. Auf dessen Basis werden FK und die AP berechnet.

Unter dem Feld befindet sich der **Übertrage**-Button, mit dem man die Werte in den vorderen Bereich übertragen werden können, wenn man die automatische Übertragung deaktiviert hat.

F Zonenrüstungen

Hier können Angaben zu Rüstungen entsprechend des Zonensystems gemacht werden. Hier kann außerdem gewählt werden, ob die Zonenwerte direkt auf die Kampfseite mit Zonenrüstung übernommen werden sollen oder nicht. Ist die Option nicht gewählt, können die Werte manuell auch mittels des **Übertrage**-Button übertragen werden.

Bei jeder Rüstungskombination kann für jede Zone der Rüstungstyp ausgewählt werden. Der Bogen berechnet anhand der Regeln aus 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.

G Feldanpassungen

Dies ist ein experimentelles Werkzeug, das noch nicht umfassend erprobt ist. Man kann damit für einzelne Felder Eigenschaften ändern, wie die Position, Größe, Schriftart etc. Die Felder werden über ihren Namen ausgewählt,

wobei bei diesem vermutlich nicht immer klar ist, wie er lautet – die Dokumentation wäre aber sehr arbeitsaufwändig, weshalb diese erst einmal nicht erfolgt.

Änderungen, die erfolgt sind, werden in einem Feld aufgeführt und sollten dadurch auch bei Import eines Charakters in einen neuen Bogen übernommen werden.

Abb. 27 – Kampftechniken und Zonenrüstung

S. 17 – Anhang: magische (GZ, Z) und karmale Sonderfertigkeiten (GZ, G)

Diese Seite gibt es gemischt (GZ) oder nur mit magischen (Z) bzw. karmalen (G) Sonderfertigkeiten.

A Weitere Seiten

Reichen die Felder auf der Seite nicht mehr aus, kann man über diese Buttons weitere Seiten hinzufügen. Mit **+M** wird eine neue Seite für magische, mit **+K** eine neue für karmale Sonderfertigkeiten eingefügt. Die Erstellung neuer Seiten kann eine ganze Zeit dauern.

B Abenteuerpunkte & Modifikatoren

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

Die Felder **AP-Mod** und **Spezies** sind frei änderbar. **Spezies** enthält die Nettokosten der Spezies, **AP-Mod** kann genutzt werden, um eigene AP-Anpassungen zum Verrechnen einzugeben.

Mit dem **Übertrage**-Button können die eingesetzten AP und Modifikatoren auf Seite 1 übertragen werden. Dies kann auch automatisch erfolgen (siehe D).

C Übertrage alles

Mit diesem Button werden alle Werte der hinteren Seiten auf die zugehörigen Plätze der vorderen Seiten übertragen. Nützlich, wenn man die automatische Übertragung ausgeschaltet hat.

D Optionen für AP, Modifikatoren, Sortierung

Hier kann man einstellen, ob die Modifikatoren, AP-Werte und Einträge auf den hinteren Seiten automatisch auf die vorderen Seiten übertragen werden. Dazu kann man hier ein Trennzeichen für die Sammeleinträge bestimmen.

E Optionen für Erweiterungen und Traditionen

Hier kann man einmal allgemein einstellen, ob die Modifikatoren, AP-Werte und die Einträge auf den hinteren Seiten automatisch auf die vorderen Seiten übertragen werden sollen.

Für Zauber- und Liturgieerweiterungen kann man entscheiden, ob bei ihrer Auswahl nur solche von aktiven Zaubern und Liturgien angezeigt werden sollen und ob die Erweiterungen direkt bei diesen aufgeführt werden sollen. Dazu kann man auswählen, ob bei der Sortierung der Sonderfertigkeiten diese nach Typ gruppiert werden sollen und ob die Info-Blöcke der Traditionen beim Übertrag ebenfalls eingetragen werden sollen. Letztere Option zu deaktivieren macht bspw. Sinn, wenn man nach dem ersten Eintragen diese Texte so angepasst hat, wie man es möchte, und sie deshalb nicht mehr verändert werden sollen.

F magische Sonderfertigkeiten

Über die i-Buttons am linken Rand können Informationen zur Sonderfertigkeit über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

In der ersten Spalte kann man eine magische Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt diese eine genauere Angabe (z. B. der Name eines Zauberstils), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte findet sich der Verweis zur passenden Veröffentlichung. In der vierten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die Gesamt-AP-

Kosten der magischen Sonderfertigkeiten. Zum Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die allgemeinen Sonderfertigkeiten in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist.

Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

G karmale Sonderfertigkeiten

Über die i-Buttons am rechten Rand können Informationen zur Sonderfertigkeit über ein Pop-Up-Fenster angezeigt werden.

In der ersten Spalte kann man eine karmale Sonderfertigkeit aus der Liste aussuchen oder frei eingeben. Benötigt diese eine genauere Angabe

Abb. 28 – magische und karmale Sonderfertigkeiten

(z. B. der Name eines Liturgiestils), dann kann diese in der zweiten Spalte ausgewählt oder eingegeben werden. In der dritten Spalte findet sich der Verweis zur passenden Veröffentlichung. In der vierten Spalte stehen die AP-Kosten. Diese werden bei Auswahl automatisch eingetragen, können anschließend aber angepasst werden. Die Summe dieser Spalte ergibt die Gesamt-AP-Kosten der karmalen Sonderfertigkeiten. Zum

Löschen der Zeile kann man den leeren Eintrag am Anfang der Liste auswählen.

Der **Übertrage**-Button neben dem Feld überträgt die allgemeinen Sonderfertigkeiten in den vorderen Teil, was nicht nötig ist, wenn der automatische Übertrag aktiv ist.

Mit dem **Sortiere**-Button kann man die Einträge alphabetisch sortieren lassen.

S. 17 – Filter für magische (GZ, Z) und karmale (GZ, G) Sonderfertigkeiten

A Filter für magische Sonderfertigkeiten (GZ, Z)

Hier kann man einstellen, welche Gruppen von magischen Sonderfertigkeiten auswählbar sein sollen.

B Filter für karmale Sonderfertigkeiten (GZ, G)

Hier kann man einstellen, welche Gruppen von karmalen Sonderfertigkeiten auswählbar sein sollen.

The image shows a screenshot of a software interface for filtering special abilities. It consists of two main panels, A and B, each containing a list of abilities with checkboxes. Panel A is for magical abilities (GZ, Z) and Panel B is for karmal abilities (GZ, G). Both panels have a 'Filter' button at the bottom. The interface is titled 'S. 17 – Filter für magische (GZ, Z) und karmale (GZ, G) Sonderfertigkeiten'.

Abb. 29 – Filter für magische und karmale Sonderfertigkeiten