

Anleitung zur Benutzung



der Exceldateien zum Erstellen von Armeelisten

Die Dateien liegen im Format vor, welches MSOffice für Windows und für Apple Macintosh standardmäßig benutzt.

Die Armeeliste ermöglicht folgende Dinge

- Automatische Berechnung der Punktwerte der einzelnen Einheiten sowie der gesamten Armee
- Darstellung der Profilwerte jeder Einheit oder jedes Charaktermodells
- Darstellung der Ausrüstung jeder Einheit oder jedes Charaktermodells
- Automatische Berechnung der kanalisierbaren Energiewürfel zu Beginn des Spiels
- Automatische Berechnung der kanalisierbaren Bannwürfel zu Beginn des Spiels
- Automatische Berechnung der Höhe des Rettungswurfes

Wichtig! Der so berechnete Rüstungswurf berücksichtigt die Ausrüstungsoption eines Schildes und stellt somit den Rüstungswurf (RW) dar, der dem Modell oder der Einheit bei Beschuß zur Verfügung steht. Dies bedeutet gemäß den Regeln folgendes: Kämpft das Modell im Nahkampf mit einer zweihändig zu führenden Waffe und verfügt als Ausrüstung über ein Schild, ist dieser Rüstungswurf um -1 zu reduzieren. Die Anzahl der Energie- und Bannwürfel im Spiel ändert sich natürlich mit der Lebenserwartung der Zauberer und Runenmeister/-schmiede!

In folgenden Schritten sind die Armeelisten leicht zu benutzen:

1. Als erstes kann läßt sich der Titel der bevorstehenden Schlacht und der Name der eigenen Armee bzw. des Volkes eintragen.
2. Man wählt die Anzahl (Anz) der eingesetzten Charaktermodelle und die Gesamt-Truppenstärke der eingesetzten Einheiten aus den entsprechenden Pull Down-Menüs aus.
3. Hinter den Profilwerten kann man die Anzahl vorhandener Standartenträger (St), der Musiker (Mu) sowie die Ausrüstungsoptionen eintragen: Handwaffe(n) (H), Zweihandwaffe (ZW), Art der Rüstung (Rü) und Vorhandensein eines Schildes (Sch). Unter dem umrandeten Bereich sind die Optionen dargestellt, die in den entsprechenden Pull Down-Menü ausgewählt werden können
Die in der Armeeliste voreingetragenen Ausrüstungsoptionen stellen die Ausstattung dar, mit der die Einheit/das Charaktermodell von Hause aus ohne Mehrkosten ausgestattet ist. Weitere Ausrüstungsoptionen, die mit vorherigem Muster nicht zu erfassen waren, können hinter dem Bereich mit der Umrandung ausgewählt werden. Dies dient jedoch nur zur Punktberechnung! Diese Optionen sollten daher vom Spieler noch in die Spalte „Extras“ eingetragen werden!
4. Bei entsprechenden Charaktermodellen und Einheiten können nun noch die Punktwerte magischer Gegenstände und Standarten (MG) oder von Runenwaffen und -standarten (RU) ausgewählt werden.

5. Die Zeilen nicht benötigter Einheiten und Charaktermodelle kann man dann einfach löschen. Neben dem Zusammenfassen aller Krieger eines Einheitentyps unter einem Eintrag können die gesamten Zeilen einer Einheit auch beliebig oft kopiert werden, d.h. jede einzelne Einheit erhält einen Eintrag. Dies ist dem persönlichen Geschmack überlassen.
6. Da im Formular alle zur Kanalisierung der Energie- und Bannwürfel qualifizierten Zauberer und Runenmeister/-schmiede berücksichtigt sind, kann nach dem Löschen von Zeilen nun im Feld der Energie- und Bannwürfel „#Bezug“ stehen. Dem ist einfach Abhilfe zu schaffen:
Alle Wenn-Funktionen, in dem das Wort „#Bezug“ vorkommt, sind **von** dem Plus vor dem Wenn **bis** zur letzten Klammer, die zu diesem Wenn gehört (also einfach die letzte Klammer vor dem nächsten „+Wenn“), zu löschen. Dann ist die Berechnung wieder einwandfrei.
Beispiel: der rote Teil wäre in diesem Fall zu löschen
xyz)+WENN(#BEZUG!="-";0;#BEZUG!*4)+Wenn(xyz)
7. Den umrandeten Bereich Ausdrucken!
Eventuell ist eine Anpassung an die Seiteneinstellung des eigenen Druckers erforderlich. In den meisten Fällen sollte die Armeeliste auf eine DIN A4-Seite passen

Anmerkungen:

Die in der Spalte „Extras“ aufgeführten Erläuterungen der einzelnen Eigenschaften soll dem Spieler helfen, diese im Eifer des Gefechts nicht zu vergessen oder ständig nachschlagen zu müssen. Die entsprechenden Zeilen können aber auch gelöscht werden.

Zellen im Profil, die zwei Werte enthalten (etwa 3 [4]), stellen den ursprünglichen Wert des Modells sowie den neuen Wert dar, der sich aus Ausrüstungsoptionen oder Sonderegeln ergibt! Bei Kriegsmaschinen stellen die Werte in eckigen Klammern (z.B. [5]) unter Stärke (S) die Stärke des Treffers durch diese Kriegsmaschine dar.

Nun viel Spaß, und möge der Sieg Euer sein!

© 2012 by Axes of Aix / Thomas Straeten