

# Sephrasto

Ein Charaktergenerator für Ilaris

## 1 EINLEITUNG

---

Sephrasto entstand, weil ich eine Motivation suchte, mich mit Python auseinanderzusetzen. Weiterhin konnte ich es noch nie leiden, Charaktere auf Papier zu erstellen. Als das Tool schließlich eine gewisse Nützlichkeit erreicht hatte, entschied ich mich, es auch euch anderen Ilaristen zur Verfügung zu stellen. Ich hoffe, dass es den Einstieg in und das Spielen mit Ilaris vereinfacht.

Ich freue mich selbstverständlich darüber, wenn mir Fehlermeldungen und Verbesserungsvorschläge zugetragen werden – erstere idealerweise mit einer Beschreibung, wann der Fehler auftrat, und einer Kopie vom Charakter in Frage sowie falls relevant der Regelbasis. Das kann sowohl auf Github als auch im dsaforum geschehen oder unter [praiodor@gmail.com](mailto:praiodor@gmail.com).

Viel Spaß mit Sephrasto!

Aeolitus

## 2 KURZZUSAMMENFASSUNG

---

Sephrasto ist ein Charaktergenerator für Ilaris. Charaktere können erstellt, gespeichert, geladen und in den Charakterbogen exportiert werden. Das Tool überprüft selbstständig Voraussetzungen, errechnet EP-Kosten und Probenwerte.

Weiterhin gibt es einen Regelbasis-Editor, in dem Vorteile, Talente, Fertigkeiten und Waffen hinzugefügt, bearbeitet und gelöscht werden können, um die zugrundeliegenden Regeln individuell auf die eigene Runde anpassen zu können.

Sephrasto ist in Python 3.6 geschrieben und kann auf <https://github.com/Aeolitus/Sephrasto> heruntergeladen werden. Somit ist es Plattformunabhängig. Weiterhin stelle ich ein zip-Archiv mit einer für Windows kompilierten Version zur Verfügung.

Um Sephrasto starten zu können, müssen PyQt5 und lxml installiert sein. Wird die Windows-Version genutzt, sind diese bereits beigelegt.

Um Charakterbögen ausfüllen zu können, muss weiterhin PDFtk installiert werden. PDFtk ist unter <https://www.pdflabs.com/tools/pdftk-server/> verfügbar. Nach der Installation muss Sephrasto neu gestartet werden.

## 3 VERWENDUNG

---

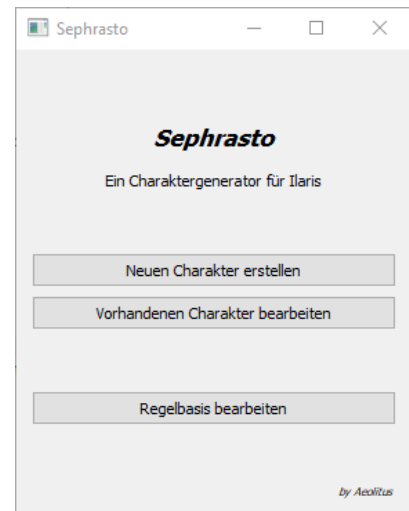
Sephrasto braucht – hoffentlich – eigentlich keine Gebrauchsanleitung. Dennoch möchte ich hier einen Überblick über die Verwendung geben, um im Zweifelsfalle schon mal die größten Fragen aus dem Weg zu räumen. Im Folgenden werden die einzelnen Teile des Programms vorgestellt.

### 3.1 DER STARTBILDSCHIRM

Startet man Sephrasto, hat man drei verschiedene Möglichkeiten, fortzufahren. Diese führen zu zwei verschiedenen Programmen, welche im Folgenden separat erläutert werden. Es kann dabei immer nur eins der beiden Unterprogramme zugleich aktiv sein.

### 3.2 NEUEN CHARAKTER ERSTELLEN

Klickt man auf **Neuen Charakter erstellen**, öffnet sich ein neues Fenster mit dem Charaktereditor. Dieser besteht größtenteils aus einer Fläche mit verschiedenen Reitern, die Zugriff auf die unterschiedlichen Aspekte eines Charakters geben. Die einzelnen Reiter werden im Weiteren erläutert. Zusätzlich ist im unteren Teil des Fensters eine Steuerungsleiste zu sehen. Diese wird am Ende dieses Abschnitts erläutert.



#### 3.2.1 Beschreibung

Die Beschreibung eines Charakters stellt das grundlegende Charakterkonzept dar. Für die allermeisten Charaktere wird sie ausgefüllt, bevor über irgendwelche Werte nachgedacht wird. Es handelt sich dabei um ausfüllbare Textfelder und Drop-Down-Menüs, deren Inhalt direkt auf den Charakterbogen übertragen wird. Die gewählten Finanzen beeinflussen dabei die eingetragenen SchIP\*, und die als Heimatgebiet gewählte Region macht das entsprechende Gebräuche-Talent kostenlos. Ansonsten haben die Eingaben in diesem Bereich innerhalb von Sephrasto keine weitere Wirkung.

The screenshot shows the 'Sephrasto - Charakter erstellen' (Create character) window. It has a tabbed interface with the following tabs: 'Beschreibung' (Description), 'Attribute', 'Vorteile' (Advantages), 'Fertigkeiten' (Skills), 'Freie Fertigkeiten' (Free skills), 'Übernatürliches' (Supernatural), 'Ausrüstung' (Equipment), and 'Inventar'. The 'Beschreibung' tab is currently selected. It contains the following fields:

- Name: A single-line text input.
- Rasse: A single-line text input.
- Status: A dropdown menu with 'Mittelschicht' selected.
- Finanzen: A dropdown menu with 'Normal' selected.
- Heimatgebiet: A dropdown menu with 'Mittelreich' selected.
- Kurzbeschreibung: A single-line text input.
- Eigenheiten: A table with 4 rows and 2 columns of text inputs.

At the bottom, there is a status bar with the following information:

- Total: 0 EP (with a small up/down arrow icon)
- Ausgegeben: 0 EP
- Verbleibend: 0 EP

Below the status bar, there is a checkbox labeled 'Voraussetzungen überprüfen' (Check prerequisites) which is checked. On the right side of the bottom bar, there are two buttons: 'Speichern' (Save) and 'PDF erstellen' (Create PDF).

#### 3.2.2 Attribute

Die Attribute deines Charakters bestimmen unter anderem, was für Vorteile er wählen kann. Du kannst in diesem Reiter die acht Attribute setzen, wobei du automatisch den entsprechenden Probenwert und die abgeleiteten Werte angezeigt bekommst. Zusätzlich kannst du Astralenergie und Karmaenergie dazukaufen, falls du über die entsprechenden Vorteile verfügst.

Sephrasto - Charakter erstellen

Beschreibung

Attribute

Vorteile

Fertigkeiten

Freie Fertigkeiten

Übernatürliches

Ausrüstung

Inventar

		Wert	PW			
Konstitution	KO	1	2	Wundschwelle	WS	4
Mut	MU	2	4	Magieresistenz	MR	4
Gewandheit	GE	3	6	Geschwindigkeit	GS	4
Körperkraft	KK	4	8	Schadensbonus	SB	1
Intuition	IN	5	10	Initiative	INI	5
Klugheit	KL	6	12			
Charisma	CH	7	14	Zugekaufte Astralenergie	AsP	0
Fingerfertigkeit	FF	8	16	Zugekaufte Karmaenergie	KaP	0

Total:

2000EP

Ausgegeben:

1920 EP

Verbleibend:

80 EP

☒ Voraussetzungen überprüfen
 

Speichern

PDF erstellen

### 3.2.3 Vorteile

In diesem Reiter kaufst du die Vorteile, über die dein Charakter verfügen soll. Er teilt sich in zwei Teile: Auf der linken Seite findest du eine tabellarische Aufführung aller für deinen Charakter verfügbaren Vorteile. Jeder Vorteil hat ein Kästchen neben seinem Namen, welches du auswählen kannst, um den Vorteil zu erwerben. Die Vorteile sind in verschiedene Kategorien aufgeteilt, die du aus- und einklappen kannst. Bei jedem Vorteil finden sich außerdem seine EP-Kosten. Für einige Vorteile ist dies ein ausfüllbares Feld: Dabei handelt es sich um Vorteile, die entweder mehrfach wählbar sind, oder die Kosten abhängig von ihrem Spielnutzen haben. Statt die Liste mit einer Vielzahl von Duplikaten zu verstopfen, kannst du so mit deinem Spielleiter absprechen, welche Kosten für deine Stärke des Vorteils angemessen sind. So würde man zum Beispiel für deine Adelsprivilegien Kosten von 40 EP ermitteln. Möchtest du zusätzlich über die Privilegien eines Gildenmagiers verfügen (20 EP), zahlst du eben insgesamt 60 EP für deine Privilegien.

Auf der rechten Seite des Reiters findest du eine Beschreibung des aktuell ausgewählten Vorteils. Zuerst sind Name, Kosten und Kategorie des Vorteils zu finden. Dazu findest du die Angaben dazu, wie häufig dieser Vorteil im späteren Spiel erworben wird. Schließlich findest du die komplette Beschreibung des Vorteils, so wie sie im Regelwerk steht. Hier stehen für Vorteile mit variablen Kosten oft auch Vorschläge, was für Kosten angebracht wären.

Sephasto - Charakter erstellen

Beschreibung Attribute Vorteile Fertigkeiten Freie Fertigkeiten Übernatürliches Ausrüstung Inventar

Vorteil Kosten

☒ Allgemeine Vorteile
 ☐ Angepasst I 20 EP
 ☐ Besonderer Besitz 40 EP
 ☐ Einkommen I 20 EP
 ☐ Eisenaffine Aura 40 EP
 ☐ Gefahreninstinkt 100 EP
 ☐ Geweiht I 40 EP
 ☐ Glück I 40 EP
 ☐ Kältestarre -40 EP
 ☐ Kreis der Verdammnis I -400 EP
 ☐ Magieabweisend 40 EP
 ☐ Magiegespür 60 EP
 ☐ Minderpakt -20 EP
 ☐ Natürliche Rüstung 80 EP
 ☒ Privilegien 20 EP
 ☐ Prophezeien 40 EP
 ☐ Resistenz gegen Gifte 40 EP
 ☐ Resistenz gegen Krankheiten 40 EP
 ☐ Resistenz gegen Hitze 40 EP
 ☐ Resistenz gegen Kälte 40 EP
 ☐ Tieremphatie 60 EP
 ☐ Verbindungen 20 EP
 ☒ Zauberer I 40 EP
 ☒ Zauberer II 40 EP

**Privilegien**

20 EP *Allgemeine Vorteile*

Nachkauf: *selten*

Unzählige Privilegien können die Leben ihrer Träger erleichtern, weswegen wir auch nicht jedes einzelne Privileg in Werte kleiden möchten.

Die Kosten eines Privilegs legt der Spieler fest, wobei er sich an der Spielrelevanz und dem Geltungsbereich der Privilegien orientieren sollte. Zum Beispiel bringt ein eigenes Wappen keine spielrelevanten Vorteile - ganz im Gegensatz zu der Erlaubnis, in Städten Waffen zu tragen. Doch auch diese Erlaubnis verliert an Wert, wenn sie nur in Albenhus oder nur am Markttag gilt. Beispiele für Privilegien sind:

- Adel: Du darfst ein „von“ im Namen tragen, an Tournieren teilnehmen und jederzeit angemessen bewaffnet und gerüstet sein. Vor Gericht kannst du nur von höheren Adelligen gerichtet werden und du darfst bei der Abwesenheit eines Richters über Leibeigene richten, solange dabei kein Blut fließt. Diese Privilegien gelten in ähnlicher Art und Weise im Mittel- und Horasreich, dem Bornland und Aranien (40 EP).
- Krieger/Schwertgeselle/Rondrageweiheter: Du darfst an Tournieren teilnehmen und in Städten Waffen tragen. Diese Privilegien...

Total: 6000 EP Ausgegeben: 5999 EP Verbleibend: 1 EP

☒ Voraussetzungen überprüfen Speichern PDF erstellen

### 3.2.4 Fertigkeiten

In diesem Reiter kannst du die Fertigkeitwerte deines Charakters in den profanen Fertigkeiten setzen und Talente erwerben. Der Reiter teilt sich wieder in einen linken sowie einen rechten Teil.

Sephasto - Charakter erstellen

Beschreibung Attribute Vorteile Fertigkeiten Freie Fertigkeiten Übernatürliches Ausrüstung Inventar

Name	FW	Talente
Handgemenge	3	0 +
Hiebaffen	8	0 +
Klingenaffen	0	0 +
Stangenaffen	0	0 +
Schussaffen	0	0 +
Wurfaffen	3	0 +
Athletik	3	0 +
Heimlichkeit	6	0 +
Selbstbeherrschung	3	1 +
Wahrnehmung	7	2 +

**Wahrnehmung**

IN/IN/KL SF: 4

Basis: 8 FW: 7

PW: 12 PW(T): 15

Erworbene Talente: +

Menschenkenntnis

Sinnenschärfe

Wahrnehmung ist die Fähigkeit, selbst kleinste Sinneseindrücke wahrzunehmen und richtig zu interpretieren.

Total: 6000 EP Ausgegeben: 5992 EP Verbleibend: 8 EP

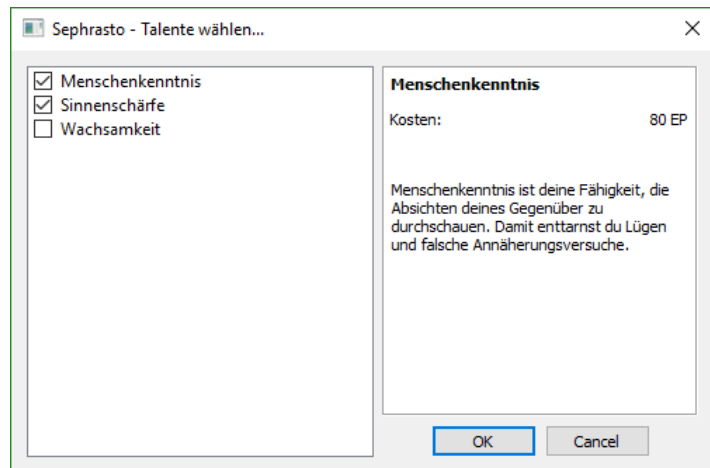
☒ Voraussetzungen überprüfen Speichern PDF erstellen

Im linken Teil findest du die Liste der profanen Fertigkeiten, geordnet wie im Regelwerk. Um schnell und einfach deine Steigerungen durchführen zu können, kannst du hier auch direkt deinen

Fertigkeitswert setzen, die Anzahl der gekauften Talente sehen und mit einem Mausklick neue Talente erwerben.

Auf der rechten Seite findest du wieder eine Detailansicht. Hier findest du den Steigerungsfaktor (SF) der Fertigkeit, die Attribute und den ausgerechneten Basiswert (BW) sowie den Probenwert mit (PW) und ohne Talent (PW(T)). Auch hier kannst du den Fertigkeitswert einstellen. Außerdem gibt es eine Liste der bereits erworbenen Talente und ein Textfeld mit der Beschreibung der Fertigkeit aus dem Regelwerk.

Klickst du auf das Plus in der Tabelle oder über der Liste von Talenten, gelangst du in den Talentauswahlbildschirm. Hier findest du eine Liste aller für diese Fertigkeit verfügbaren Talente. Wieder kannst du durchs Anwählen der Kästchen neue Talente erwerben. Auch hier sind auf der rechten Seite des Fensters die Kosten des Talents sowie die Beschreibung aus dem Regelwerk zu finden.



Sephasto sorgt automatisch dafür, dass Talente, die zu mehreren Fertigkeiten passen, auch bei allen Fertigkeiten in der Liste auftauchen. Weiterhin sorgt das Tool dafür, dass du keine Fertigkeit über ihren Maximalwert hinaus steigertest.

Erwirbst du das Gebräuche-Talent der Region, die du im Beschreibungs-Reiter als deine Heimatregion angegeben hast, stellt dir Sephasto dafür übrigens keine EP in Rechnung!

### 3.2.5 Freie Fertigkeiten

Hier kannst du all die Freien Fertigkeiten deines Charakters eintragen. Der erste Platz ganz oben links ist dabei für deine Muttersprache reserviert – die du immer meisterlich beherrschst. Die anderen kannst du ganz nach Belieben füllen. Freigelassene Felder kosten dabei natürlich keine EP.

### 3.2.6 Übernatürliche Fertigkeiten

Dieser Reiter entspricht fast vollständig dem für Fertigkeiten. Allerdings findest du hier all die Fertigkeiten, welche dir nur mit den entsprechenden Vorteilen zur Verfügung stehen. Verfügst du also nicht über die Vorteile **Zauberer I** oder **Geweiht I**, ist dieser Reiter leer.

Für Übernatürliche Fertigkeiten gibt es nur Spezialtalente. Da diese alle unterschiedliche Kosten haben, findest du hier in der Talentliste hinter dem Namen des Talents seine Kosten zur einfachen Übersicht.

Name	FW	Talente
Kraft	0	4
Luft	0	0
Temporal	0	0
Umwelt	0	0
Verständigung	0	1
Verwandlung	0	1
Wasser	0	0
Kugelzauber	0	0
Schalenzauber	0	0
<b>Stabzauber</b>	<b>7</b>	<b>3</b>

**Stabzauber**  
 IN/KL/KL  
 SF: 1 FW: 7  
 Basis: 8 PW: 12  
 Erworbene Talente: +  
 Bindung des Stabs (20 EP)  
 Astralspeicher (passiv) (80 EP)  
 Matrixstabilisierung (passiv) (40 EP)  
 Der Zauberstab eines Gildenmagiers ist sicherlich das bekannteste Ritualinstrument. Er unterstützt den Magier als Fackel, Seil oder magischer Rammbock, kann aber auch Astralenergie speichern. Alle Talente gelten als Objektrituale.

Total: 6000 EP | Ausgegeben: 5992 EP | Verbleibend: 8 EP  
☒ Voraussetzungen überprüfen [Speichern] [PDF erstellen]

Eine weitere Besonderheit ist, dass auch manche übernatürlichen Talente variable Kosten haben können. Dies ist beim **Adlerschwinge Wolfsgestalt** der Fall, wo über die Kosten die Anzahl und Gefährlichkeit der Tiere dargestellt wird. In diesem Fall kannst du in der Talentauswahl auf der rechten Seite die EP-Kosten frei einstellen.

### 3.2.7 Ausrüstung

Im Ausrüstungs-Reiter wählst du Rüstung und Waffen für deinen Charakter. Diese kosten keine EP und haben somit keinen Einfluss auf die anderen Bereiche der Charaktererstellung.

Im oberen Bereich des Reiters kannst du bis zu drei Rüstungen eingeben, die du später auf dem Charakterbogen wiederfinden wirst. Wichtig ist hierbei, dass die für die oberste Rüstung eingetragene Behinderung (BE\*) und Rüstungsschutz (RS) auch die sind, auf deren Basis auf dem Charakter WS\*

☐ Accuratum Zaubernadel  
☒ **Adlerschwinge Wolfsgestalt**  
☐ Bärenruhe Winterschlaf  
☐ Claudibus Clavistibor  
☐ Desintegratus Pulverstaub  
☐ Objecto Obscuro  
☐ Pectetondo Zauberhaar  
☐ Salander Mutander  
☐ Serpentalis Schlangenleib  
☐ Transmutare Körperform  
☐ Visibili Vanitar  
☐ Wasserattem  
☐ Brennglas und Prisma  
☐ Astrale Aufladung  
☐ Flammenschwert  
☐ Wandlung des Stabs

**Adlerschwinge Wolfsgestalt**  
 Kosten: 40 EP  
 Spezialtalent  
 Du verwandelst dich in das beim Erlernen gewählte Tier, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Die körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers. Du kannst in Tiergestalt nicht zaubern. Erlaubt Aufrechterhalten.  
 Mächtige Magie: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/ außergewöhnlicher/ herausragender/ einzigartiger Vertreter seiner Art, was die Werte des Tieres nach Snelleiterentscheid erhöht.

[OK] [Cancel]

und DH\* sowie deine Kampfwerte berechnet werden. Es sollte also deine üblicherweise getragene Rüstung sein!

Die Auswahlbox in der unteren rechten Ecke des Rüstungsteils ermöglicht es dir, vom Zonenrüstungssystem ins einfache System mit nur BE und RS zu wechseln, wenn ihr ohne Trefferzonen spielt.

**Sephra - Charakter erstellen**

Tab: Ausrüstung

**Rüstungen**

Name	BE*	Bein	L. Arm	R. Arm	Bauch	Brust	Kopf
Leichte Lederrüstung	1	1	1	1	1	2	0
	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0

Zonenrüstungssystem benutzen ☒

**Waffen**

FK	Name	TP	RW	WM/LZ	Härte	Eigenschaften	Kampfstil
<input type="checkbox"/>	Dolch (Handgemengewaffen)	1	W6 + 1	0	0	9	Kein Kampfstil
<input type="checkbox"/>	Magierstab	1	W6 + 1	2	0	1	Stumpf, Unzerstörbar, Zweihändig
<input type="checkbox"/>	Unbewaffnet	1	W6 + 0	0	0	6	mpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe
<input checked="" type="checkbox"/>	Kurzbogen	2	W6 + 1	16	0	3	Zweihändig
<input type="checkbox"/>		0	W6 + 0	0	0	6	
<input type="checkbox"/>		0	W6 + 0	0	0	6	
<input type="checkbox"/>		0	W6 + 0	0	0	6	
<input type="checkbox"/>		0	W6 + 0	0	0	6	

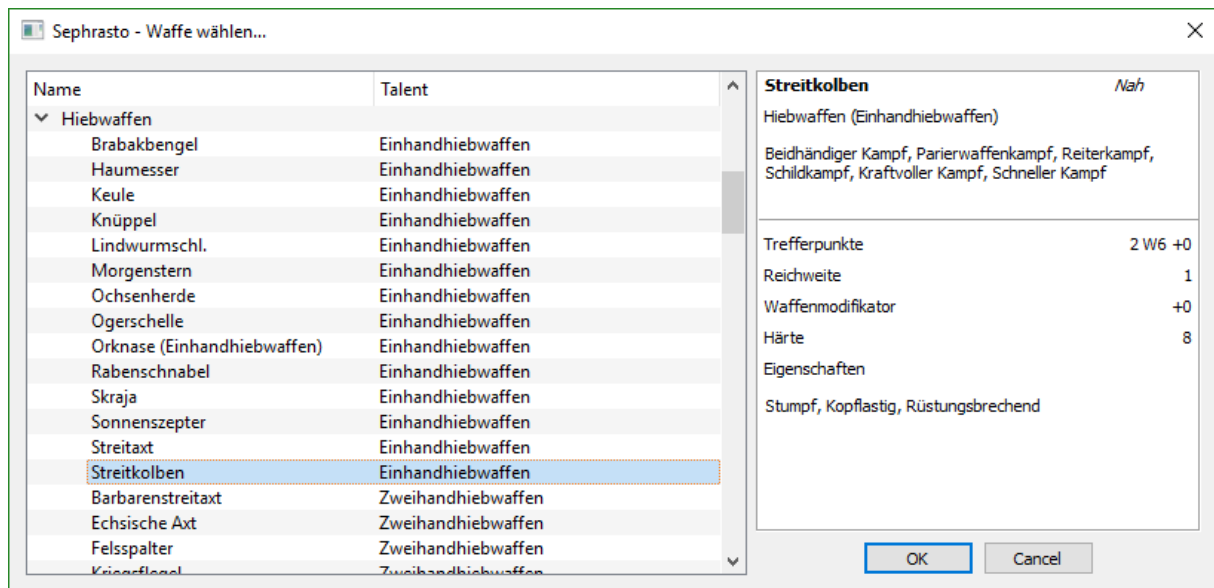
Total: 6000 EP    Ausgegeben: 5992 EP    Verbleibend: 8 EP

☒ Voraussetzungen überprüfen       

Im unteren Bereich kannst du bis zu acht Waffen eingeben, die auf den Charakterbogen sollen.

- Wählst du die **FK**-Box aus, wird Sephrasto die Waffe als Fernkampfwaffe betrachten. Das bedeutet zum Beispiel eine andere Berechnung der Kampfwerte.
- Im ersten Textfeld kannst du den **Namen** der Waffe eintragen.
- Die Trefferpunkte (**TP**) teilen sich auf in Würfelanzahl und Zusatzschaden.
- Die Reichweite (**RW**), der Waffenmodifikator (**WM**) bzw. die Ladezeit (**LZ**) und die **Härte** der Waffe werden so direkt auf den Charakterbogen übertragen.
- Im zweiten Textfeld kannst du die **Waffeneigenschaften** eintragen.
- Das Dropdown-Menü zum **Kampfstil** bietet dir alle Kampfstile an, für die du den entsprechenden Vorteil erworben hast und welche mit der Waffe verwendbar sind. Dafür muss die Waffe Sephrasto natürlich bekannt sein. Wählst du einen Kampfstil aus, berechnet Sephrasto die sich daraus für deine Kampfwerte ergebenden Bonusse automatisch mit in die AT\*, VT\* und TP\* der Waffe ein!

Der +-Knopf schließlich öffnet ein neues Fenster, in welchem du eine der in Regelbasis hinterlegten Waffen auswählen kannst, um sie in die aktuelle Zeile einzutragen. In diesem Waffenauswahlmenü findest du eine vollständige Liste aller im Regelwerk aufgeführten Waffen außer den Pferden. Diese sind nach der Fertigkeit und nach dem entsprechenden Talent sortiert. Waffen, welche mit mehreren Fertigkeiten geführt werden können, werden mehrfach aufgeführt.



Auf der rechten Seite finden sich alle Informationen über die Waffe, inklusive der verfügbaren Kampfstile. Mit einem Klick auf **OK** wird die aktuell ausgewählte Waffe in den Ausrüstungs-Reiter übertragen.

Wenn du **Unbewaffnet** auswählst, wird als Härte übrigens automatisch die WS\* deines Charakters eingetragen!

### 3.2.8 Inventar

Der Inventar-Reiter beinhaltet lediglich 20 Textfelder, in die du Gegenstände eintragen kannst. Sie haben innerhalb von Sephrasto keinen Einfluss, aber werden ebenfalls mit auf den Charakterbogen übertragen.

### 3.2.9 Die Fußzeile

In der Fußzeile, die in allen Reitern verfügbar ist, findest du die grundlegendsten Parameter deiner Charaktererstellung.

Zunächst findest du einen Zähler, an dem du die Menge an EP einstellen kannst, über welche dein Charakter verfügt. Sephrasto berechnet stets automatisch die EP-Kosten des Charakters, welchen du gerade erstellst, und passt die Werte für die Ausgegebenen und Verbleibenden EP entsprechend an. Hast du mehr EP ausgegeben, als du zur Verfügung hast, ist der Zähler für die verbleibenden EP rot hinterlegt.

Darunter findest du einen Auswahlkasten. Wählst du ihn ab, prüft Sephrasto nicht mehr automatisch, ob du die Voraussetzungen für deine Vorteile, Talente und Fertigkeiten erfüllst. Das kann praktisch sein, wenn du dir nur einen Überblick verschaffen möchtest, oder wenn du einen nicht regelkonformen Charakter erstellen willst, der zum Beispiel über einen Pakt an sonst nicht verfügbare Vorteile gekommen ist. Aber Achtung! Wählst du das Kästchen wieder an, werden die Voraussetzungen geprüft und alle so ausgewählten Vorteile, Fertigkeiten und Talente werden wieder entfernt.

Schließlich findest du in der unteren rechten Ecke zwei Knöpfe. Klickst du auf **Speichern**, hast du die Möglichkeit, den aktuellen Charakter als XML-Datei auf deinem Computer abzuspeichern und später weiterzumachen.

Klickst du auf **PDF erstellen**, kannst du einen Speicherort und Namen wählen. Sephrasto erstellt dann für dich einen Charakterbogen, der alle Werte beinhaltet, welche du eingetragen hast. Die Formularfelder bleiben aber weiterhin bearbeitbar, sofern das dein PDF-Programm unterstützt. Dabei versucht Sephrasto, nach Möglichkeit sinnvoll sortiert die Felder zu befüllen. So werden profane Vorteile auf der ersten Seite, Kampfvorteile auf der Zweiten und Übernatürliche Vorteile auf der



dritten Seite eingetragen. Ist dafür nicht genug Platz, werden die übrigen Vorteile in ein anderes Vorteilsfeld geschrieben.

Ist allerdings für einen Vorteil, eine übernatürliche Fertigkeit oder ein übernatürliches Talent kein Platz mehr, lässt Sephrasto sie weg. Dementsprechend solltest du immer noch einmal nachprüfen, wenn alle Felder voll sind!

Um den Charakterbogen als PDF zu erstellen, muss PDFtk installiert sein. Nach der Installation musst du Sephrasto neu starten. Weiterhin versucht Sephrasto zunächst, eine Datei *Charakterbogen.pdf* im Ordner zu finden, bevor es dich nach dem Speicherplatz der PDF fragt.

### 3.3 VORHANDENEN CHARAKTER BEARBEITEN

Wählst du diese Option, kannst du einen bereits abgespeicherten Charakter aus seiner XML-Datei einlesen. Sephrasto öffnet dann den oben erläuterten Charakter-Editor und befüllt automatisch alle Felder so, wie du sie ausgefüllt hattest. So kannst du Charaktere über viele Sitzungen hinweg in Sephrasto bearbeiten.

### 3.4 REGELBASIS BEARBEITEN

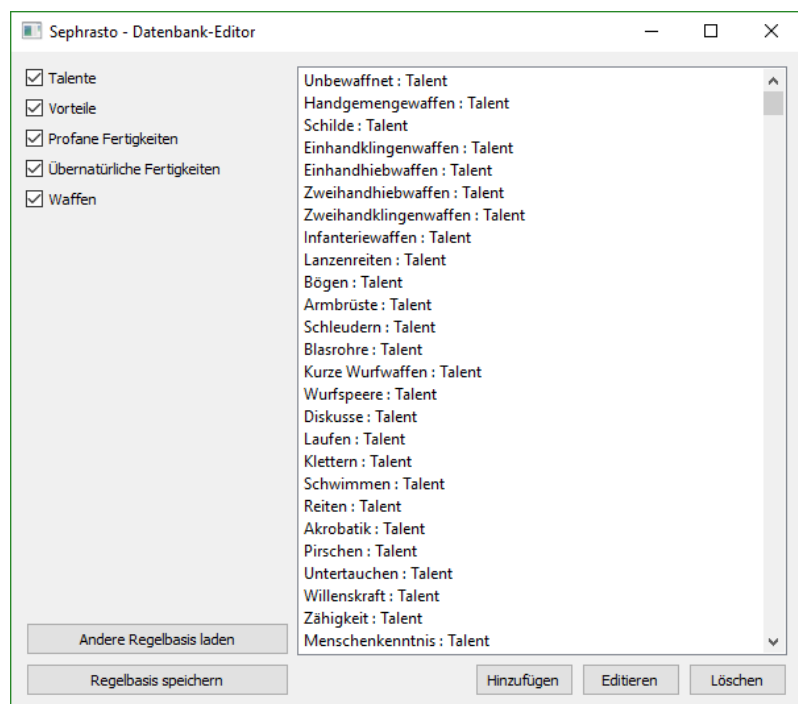
Klickt man auf **Regelbasis bearbeiten**, öffnet sich ein neues Fenster mit dem Regelbasis-Editor.

Dieser Editor erlaubt es dir, Sephrasto individuell auf deine Gruppe zuzuschneiden. Über ihn kannst du die Regeln, welche sämtliche Talente, Vorteile, Fertigkeiten und Waffen definieren, nach Belieben ändern, neue hinzufügen und andere entfernen.

In der oberen linken Ecke kannst du auswählen, welche Regeln dir angezeigt werden. Die Liste, die den Großteil des Fensters ausfüllt, beinhaltet dann alle Regeln, die in diese Kategorien passen.

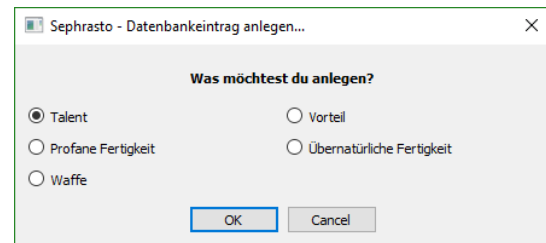
Die Knöpfe in der unteren rechten Ecke erlauben es dir, neue Regeln zu erstellen, die ausgewählte Regel zu bearbeiten sowie Regeln zu löschen. Auch ein Doppelklick auf einen Listeneintrag bringt dich zum Bearbeitungsfenster.

In der unteren linken Ecke schließlich kannst du die fertige Regelbasis speichern oder eine andere laden. Sephrasto verwendet automatisch die Regelbasis, welche als *datenbank.xml* im gleichen Ordner wie die ausführbare Datei abgelegt ist. Ist keine solche Regelbasis vorhanden, wirst du beim Start gebeten, eine auszuwählen.



### 3.4.1 Regeln hinzufügen

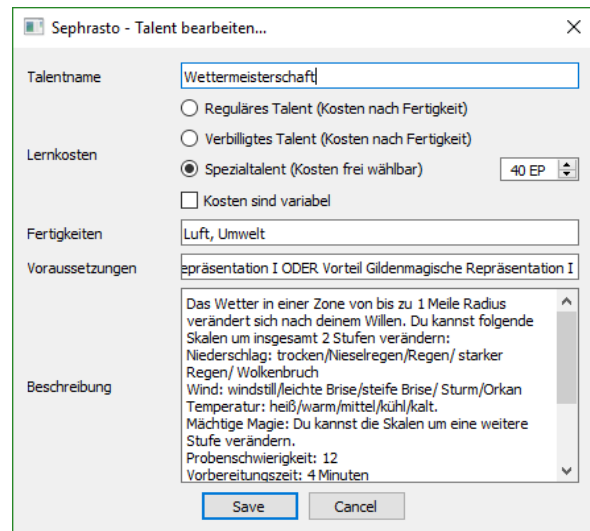
Klickst du auf den **Hinzufügen**-Knopf, öffnet sich ein Fenster, welches dich fragt, welche Art von Regel du anlegen möchtest. Wähle die gewünschte Regelart und klicke auf **OK**.



### 3.4.2 Talent hinzufügen/bearbeiten

Fügst du ein Talent hinzu oder bearbeitest es, öffnet sich das Talentbearbeitungs-Fenster. Die einzelnen Elemente werden im Folgenden kurz besprochen.

- Im Feld **Talentname** trägst du den gewünschten Namen des Talents ein, unter dem es in Sephrasto erscheint.
- Bei den **Lernkosten** kannst du auswählen, ob es ein Reguläres Talent (20 x Steigerungsfaktor EP), ein Verbilligtes Talent (10 x Steigerungsfaktor EP) oder ein Spezialtalent (Frei einstellbare EP) sein soll. Wählst du das Kästchen **Kosten sind variabel** an, kann der Nutzer beim Wählen selbst einstellen, wie teuer das Talent sein soll.
- Bei den **Fertigkeiten** kannst du eintragen, mit welchen Fertigkeiten das Talent genutzt werden kann. Mehrere Fertigkeiten werden durch ein Komma und ein Leerzeichen separiert. Achte auf die richtige Schreibweise der Fertigkeiten!
- Bei den **Voraussetzungen** kannst du einstellen, welche Voraussetzungen der Charakter erfüllen muss, um das Talent zu erlernen. Das können zum Beispiel die benötigten Repräsentationen, Vorteile und Attribute sein. Die Syntax ist wie folgt:
  - Muss der Charakter über einen Vorteil verfügen, schreibst du *Vorteil VORTEILSNAME*
  - Darf der Charakter nicht über einen Vorteil verfügen, schreibst du *Kein Vorteil VORTEILSNAME*
  - Muss der Charakter ein bestimmtes Attribut auf einem gewissen Wert haben, schreibst du *Attribut KÜRZEL MINDESTWERT*
  - Möchtest du mehrere Voraussetzungen angeben, die alle erfüllt sein müssen, trennst du sie durch ein Komma und ein Leerzeichen
  - Möchtest du mehrere Voraussetzungen angeben, von denen nur eine erfüllt sein muss, trennst du sie durch *ODER*
  - Sind sowohl Komma als auch *ODER* vorhanden, wird erst an den Kommata getrennt und dann am *ODER*
  - Beispiel:  
*Attribut MU 8, Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Geweiht I ODER Vorteil Kreis der Verdammnis I, Kein Vorteil Empathie*  
Ein Talent mit diesen Voraussetzungen kann nur von einem Charakter erlernt werden, der einen **Mut** von 8 oder höher aufweist. Weiterhin benötigt er entweder den Vorteil **Zauberer I**, den Vorteil **Geweiht I** oder den Vorteil **Kreis der Verdammnis I**. Außerdem darf er nicht über den Vorteil **Empathie** verfügen.
- In der **Beschreibung** kannst du nun im Fließtext das Talent beschreiben



Hast du alles fertig ausgefüllt, kannst du die Regel mit einem Klick auf **Save** speichern. Ein Klick auf **Cancel** verwirft deine Eingaben und schließt das Fenster.

Bitte achte darauf, keine Regeln mit gleichem Namen zu erstellen.

### 3.4.3 Vorteile hinzufügen/bearbeiten

Fügst du einen Vorteil hinzu oder bearbeitest ihn, öffnet sich das Vorteilsbearbeitungs-Fenster. Die einzelnen Elemente werden im Folgenden kurz besprochen.

- Der **Vorteilsname** ist der Name, unter dem der Vorteil in Sephrasto erscheint.
- Bei den **Lernkosten** kannst du die EP-Kosten des Vorteils angeben. Wählst du das Kästchen **Variabel** aus, kann der Nutzer die Kosten selber wählen.
- Im Feld **Nachkauf** kannst du angeben, wie häufig der Vorteil im späteren Spiel erworben wird.
- Bei den **Voraussetzungen** kannst du wie bei den Talenten die Bedingungen für den Erwerb des Vorteils angeben.
- Der **Typ** des Vorteils bestimmt, in welcher Kategorie er in Sephrasto und auf dem Charakterbogen auftaucht.
- Die **Beschreibung** kannst du Nutzen, um den Effekt des Vorteils zu beschreiben.

Sephasto - Vorteil bearbeiten...

Vorteilsname: Privilegien

Lernkosten: ☒ Variabel 20 EP

Nachkauf: selten

Voraussetzungen:

Typ: Allgemeiner Vorteil

Beschreibung: Unzählige Privilegien können die Leben ihrer Träger erleichtern, weswegen wir auch nicht jedes einzelne Privileg in Werte kleiden möchten.  
Die Kosten eines Privilegs legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Spielrelevanz und dem Geltungsbereich der Privilegien orientieren sollte. Zum Beispiel bringt ein eigenes Wappen keine spielrelevanten Vorteile - ganz im Gegensatz zu der Erlaubnis, in Städten Waffen zu tragen. Doch auch diese Erlaubnis verliert an Wert, wenn sie nur in Albenhus oder nur am Markttag gilt. Beispiele für Privilegien sind:  
- Adel: Du darfst ein „von“ im Namen tragen, an Turnieren teilnehmen und jederzeit angemessen

Save Cancel

Der Einfluss mancher Vorteile auf die abgeleiteten Werte ist in Sephrasto fest einprogrammiert. Du kannst ihn nicht ändern. Auch die Auswirkung der Kampfstile auf die Kampfwerte ist nicht änderbar.

### 3.4.4 Fertigkeiten hinzufügen/bearbeiten

Fügst du eine Fertigkeit oder eine Übernatürliche Fertigkeit hinzu oder bearbeitest sie, öffnet sich das Fertigkeitsbearbeitungs-Fenster. Die einzelnen Elemente werden im Folgenden kurz besprochen.

- Der **Fertigkeitsname** ist der Name, unter dem die Fertigkeit in Sephrasto erscheint.
- Der **Steigerungsfaktor** gibt an, wie teuer die Fertigkeit für den Nutzer zu steigern ist.
- Bei den **Attributen** kannst du einstellen, aus welchen Attributen sich der Basiswert berechnet.
- Der **Fertigkeitstyp** unter profanen Fertigkeiten und Übernatürlichen Fertigkeiten.
  - Profane Fertigkeiten findest du in Sephrasto im „Fertigkeiten“-Reiter. Sie haben in der Regel keine Spezialtalente. Wählst du das Kästchen **Kampffertigkeit** aus, dann unterliegt die Fertigkeit den Regeln zum Steigerungsfaktor für Kampffertigkeiten.
  - Übernatürliche Fertigkeiten findest du in Sephrasto im „Übernatürliches“-Reiter wieder. Hier kannst du Voraussetzungen für die Fertigkeit angeben, sowie bei den Talenten erklärt.
- Die **Beschreibung** kannst du Nutzen, um die Fertigkeit zu beschreiben.

Sephasto - Fertigkeit bearbeiten...

Fertigkeitsname: Temporal

Steigerungsfaktor: 2

Attribute: CH - KL - KO

☐ Profan ☐ Kampffertigkeit

☒ Übernatürlich mit Voraussetzungen:

Vorteil Zauberer I

Beschreibung: Die sehr seltene Temporalmagie greift in den Lauf der Zeit ein und ermöglicht Legenden zufolge immerwährende Zauber oder sogar die Unsterblichkeit. Doch wer die Zeitmagie missbraucht, zieht unweigerlich den fürchterlichen Zorn Satinavs auf sich.

Save Cancel

### 3.4.5 Waffen hinzufügen/bearbeiten

Fügst du eine Waffe hinzu oder bearbeitest sie, öffnet sich das Waffenbearbeitungs-Fenster. Die einzelnen Elemente werden im Folgenden kurz besprochen.

- Der **Waffenname** ist der Name, unter dem die Waffe in Sephrasto erscheint.
- Der **Typ** der Waffe gibt an, ob es sich um eine Nah- oder eine Fernkampfwaffe handelt.
- Bei den **Trefferpunkten** und der **Reichweite** kannst du den Schaden sowie die Reichweite der Waffe angeben.
- Das Feld **Waffenmodifikator** wird für Fernkampfwaffen zum Feld **Ladezeit**.
- Die **Härte** der Waffe kann nicht negativ werden.
- Die **Fertigkeit** der Waffe bestimmt, wie AT und VT berechnet werden.
- Das **Talent** der Waffe dient ebenfalls für die Berechnung der Kampfwerte.
- Bei den **Kampfstilen** kannst du auswählen, mit welchen Stilen die Waffe geführt werden kann.
- Die **Eigenschaften** der Waffe werden für die Berechnung der Waffenwerte herangezogen: **Kopflastig** erhöht die TP\*, **Schwer** senkt eventuell die Kampfwerte.

Sephrasto - Waffe bearbeiten...

Waffenname: Orknase (Zweihandhiebaffen)

Typ: Nahkampfwaffe

Trefferpunkte: 3 W6 + 0

Reichweite: 1

Waffenmodifikator: 0

Härte: 8

Fertigkeit: Hiebaffen

Talent: Zweihandhiebaffen

Kampfstil: ☐ Beidhändig ☒ Kraftvoll ☐ Schild ☒ Schnell ☐ Parieraffen ☒ Reiter

Eigenschaften: Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig

Save Cancel

## 4 SCHLUSSWORT

Sephrasto zu schreiben hat mir großen Spaß gemacht, und ich habe viel dabei gelernt. Ich hoffe, dass das Tool dir gefällt und sich als nützlich erweisen kann.

Ich werde auch in Zukunft Sephrasto weiterentwickeln. Wann immer es eine neue Version gibt, werde ich dazu im dsaforum etwas schreiben.

Viel Spaß beim Charaktere erstellen!

- Aeolitus