






Roll 20 Makros für DAS

Name	Makro	Anmerkung	benötigtes Script
✚ Heiltrank	@{selected token_name}&{template:default}{{name=Heiltrank}}{?{QS des Heiltranks 1,Qualitätsstufe 1 genutzt [[1d3]] LeP wieder hergestellt 2,Qualitätsstufe 2 genutzt [[1d6]] LeP wieder hergestellt 3,Qualitätsstufe 3 genutzt [[1d6+2]] LeP wieder hergestellt 4,Qualitätsstufe 4,[[1d6+4]] LeP wieder hergestellt 5,Qualitätsstufe 5 genutzt [[1d6+6]] LeP wieder hergestellt 6,Qualitätsstufe 6 genutzt [[1d6+8]] LeP wieder hergestellt}}		
☞ Zaubertrank	@{selected token_name}&{template:default}{{name=Zaubertrank}}{?{QS des Zaubertranks 1,Qualitätsstufe 1 genutzt [[1d3]] AsP wieder hergestellt 2,Qualitätsstufe 2 genutzt [[1d6]] AsP wieder hergestellt 3,Qualitätsstufe 3 genutzt [[1d6+2]] AsP wieder hergestellt 4,Qualitätsstufe 4,[[1d6+4]] AsP wieder hergestellt 5,Qualitätsstufe 5 genutzt [[1d6+6]] AsP wieder hergestellt 6,Qualitätsstufe 6 genutzt [[1d6+8]] AsP wieder hergestellt}}		
☞ Attacke	/w gm @{selected token_name} greift an @{selected output_option} &{template:DSA-Nahkampf-AT} {{name=^{attaque}}} {{subtags=^nahkampf}} {{wurf=[[1d20cs1cf20]]}} {{wert=[[(@{selected at_roll})+@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifi er]]]]}} {{mod=[[(@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifi er]]]]}}		
☞ Parade	/w gm @{selected token_name} versucht sich zu verteidigen @{selected output_option} &{template:DSA-Nahkampf-VE} {{name=^parade}} {{subtags=^nahkampf}} {{wurf=[[1d20cs1cf20]]}} {{wert=[[(@{selected pa_roll})+@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifi er]]]]}} {{mod=[[(@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifi er]]]]}}		
☞ Ausweichen	/w gm @{selected token_name} versucht auszuweichen @{selected output_option} &{template:DSA-Nahkampf-VE} {{name=^ausweichen}} {{subtags=^nahkampf}} {{wurf=[[1d20cs1cf20]]}} {{wert=[[(@{selected aw_roll})+@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifi er]]]]}} {{mod=[[(@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifi er]]]]}}		

 Nachtsicht	!token-mod --set ?{Dunkelsicht-Stufe 0, bright_vision#yes has_night_vision#yes night_distance#0.5 1, bright_vision#yes has_night_vision#yes night_distance#1.5 2, bright_vision#yes has_night_vision#yes night_distance#2.5 3, bright_vision#yes has_night_vision#yes night_distance#3.5}	Pro-Account	
 LICHT	!token-mod --set ?{Vision Fackel, bright_vision#yes has_night_vision#yes emits_bright#yes emits_low#yes night_distance#0.5 bright_distance#6 low_distance#3 Öl Lampe, bright_vision#yes has_night_vision#yes emits_bright#yes emits_low#yes night_distance#0.5 bright_distance#3 low_distance#1 Laterne, bright_vision#yes has_night_vision#yes emits_bright#yes emits_low#yes night_distance#0.5 bright_distance#9 low_distance#7 Kerze, bright_vision#yes has_night_vision#yes emits_bright#yes emits_low#yes night_distance#0.5 bright_distance#1 low_distance#0.5 Aus, bright_vision#yes has_night_vision#yes emits_bright#no emits_low#no night_distance#0.5 bright_distance#0 low_distance#0}	Pro-Account	
 Würfel	@{selected character_name} würfelt [[?{Anzahl der Würfel}d?{Seiten des Würfels}sd ?{+ oder - + -} ?{+/-Mod ohne Vorzeichen 0} ?{* oder / * /} ?{* / Mod ohne Vorzeichen 1}]] für ?{Grund Grund eingeben}		
 Fatality-Blood	/!token-mod --ids @{selected token_id} --set statusmarkers dead	Pro-Account	TokenMod
 LeP-Regeneration	@{selected token_name} &{template:default}{{name=Regeneration LeP}}{?{Situation der Unterbringung Gewöhnlich, Es werden [[1d6 + (?{Modifier 0})]] LeP regeneriert Schlechter Lagerplatz/Misslungene Probe auf Wildnisleben, Es werden [[1d6-1+ (?{Modifier 0})]] LeP regeneriert kurze Unterbrechung der Nachtruhe, Es werden [[1d6-1+ (?{Modifier 0})]] LeP regeneriert längere Unterbrechung der Nachtruhe, Es werden [[1d6-2+ (?{Modifier 0})]] LeP regeneriert Held ist erkrankt oder vergiftet, Es werden keine LeP regeneriert Gute Unterkunft (EZ im Gasthof), Es werden [[1d6+1+ (?{Modifier 0})]] LeP regeneriert schlechte Umgebung (feucht oder kalt), Es werden [[1d6/2+ (?{Modifier 0})]] LeP regeneriert furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter), Es werden keine LeP regeneriert}}		

 AE/KE-Regeneration	<pre>@{selected token_name} &{template:default}{{name=Regeneration AE/KE}}{?{Situation der Unterbringung Gewöhnlich, Es werden [[1d6 + (?{Modifier 0})]] AE/KE regeneriert Schlechter Lagerplatz/Mislungene Probe auf Wildnisleben, Es werden [[1d6-1 + (?{Modifier 0})]] AE/KE regeneriert kurze Unterbrechung der Nachtruhe, Es werden [[1d6-1 + (?{Modifier 0})]] AE/KE regeneriert längere Unterbrechung der Nachtruhe, Es werden [[1d6-2 + (?{Modifier 0})]] AE/KE regeneriert Held ist erkrankt oder vergiftet, Es werden keine AE/KE regeneriert Gute Unterkunft (EZ im Gasthof), Es werden [[1d6+1 + (?{Modifier 0})]] AE/KE regeneriert schlechte Umgebung (feucht oder kalt), Es werden [[1d6/2 + (?{Modifier 0})]] AE/KE regeneriert furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter), Es werden keine AE/KE regeneriert}}</pre>		
 Fallschaden	<pre>&{template:default} {{name=Fallschaden}} {{Fallhöhe=?{Fallhöhe} Meter}} {{QS KK Probe=?{QS KK Probe 0}} {{?{Bodenbeschaffenheit Weicher Boden, -2 Normaler Boden, 0 Harter Boden,+2}} @{selected character_name} bekommt [[?{Fallhöhe}d6sd-?{QS KK Probe}*2+(?{Bodenbeschaffenheit})]] TP Fallschaden</pre>		
 Initiative	<pre>@{selected token_name} macht sich kampfbereit &{template:DSA-Initiative} {{Name=@{selected character_name}}} {{Wert=[[1d6+@{selected ini_gesamt}+@{selected mod_option}+@{selected kampf_ modifier}]+(@{selected ini_grundwert}/100)&{tracker}]}} {{mod=[[(@{selected mod_option}+@{selected kampf_modifier})]]}}</pre>		
Token to Layer GM	!token-mod --set layer gmlayer		TokenMod
Token to Layer Token	!token-mod --set layer objects		TokenMod
 +1-Pfeil	!ammo @{character_id} Ammo_Pfeile +1 Pfeile	Unter "Attribute und Abilities" den Wert "Ammo_Pfeile" anlegen und mit Bar 1 verbinden	Ammo
 -1-Pfeil	!ammo @{character_id} Ammo_Pfeile -1 Pfeile	Unter "Attribute und Abilities" den Wert "Ammo_Pfeile" anlegen und mit Bar 1 verbinden	Ammo
 Pfeile-aufsammeln	!ammo @{character_id} Ammo_Pfeile [[?{Anzahl der Würfel}d?{Seiten des Würfels}sd]] Pfeile	Unter "Attribute und Abilities" den Wert "Ammo_Pfeile" anlegen und mit Bar 1 verbinden	Ammo