



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

ALLGEMEIN: ERSCHÖPFUNGSTOOL

Ein Spreadsheet

erarbeitet von Simon Krämer
[Simon.Kraemer@uni-bonn.de]

© Simon Krämer



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

EINLEITENDE WÖRTE

Dieses Tool dient zur Verwaltung der Erschöpfung einer Heldengruppe und kann beispielsweise beim Marsch durch Dschungel und Wüste eingesetzt werden. Es wurde mit [OpenOffice.calc](#) erstellt und ist dementsprechend auch mit [LibreOffice](#) kompatibel; die Funktionalität in Microsoft Excel wurde nicht überprüft.



Ziel des Tools ist es, auf einen Blick festzustellen, wie viele Punkte Erschöpfung (Überanstrengung, Behinderung) Helden bei einem vorgegebenen Tagesrhythmus beim Marsch durch einen Dschungel oder eine Wüste zu welcher Zeit haben. Der Zustand einer bis zu fünfköpfigen Heldengruppe kann dabei aus einer Tabelle am unteren Ende des Dokuments abgelesen werden.

Zuerst können die Namen der Helden in die oberste Zeile eingetragen werden. Anschließend müssen die **rot** markierten Felder ausgefüllt werden: Körperkraft und Konstitution des jeweiligen Helden dienen zur Ermittlung von Tragkraft und der maximal tolerierten Erschöpfung. Gruppen, die der Meinung sind, die Tragkraft von Helden sei bei DSA 4.1 zu knapp bemessen, steht es frei, hier eine höhere Körperkraft einzutragen: pro Punkt kann ein Held ein weiteres Kilogramm Gepäck mit sich führen.

Anschließend muss die Behinderung der Rüstung aller Helden eingetragen werden, eine Rüstungsgewöhnung muss hier bereits berücksichtigt werden. In die nächsten Zeilen wird das Gewicht der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände eingetragen; das Gewicht von Rüstung und Kleidung soll dabei nicht halbiert werden (nach aktuellen DSA-Regeln wird am Körper getragene Kleidung nur zur Hälfte angerechnet), das Tool übernimmt dies automatisch.

In den folgenden Zeilen werden nun als resultierende Werte die Behinderung ohne Rucksack (also die, welche ein Held im Kampf durch Rüstung und Gewicht der Bewaffnung erleidet) und jene mit vollem Marschgepäck (beispielsweise für Athletik-Proben auf der Flucht) angezeigt.



Nun muss über Pulldown-Menüs eingestellt werden, ob der Held über eine passende Geländekunde oder eine Hitzeresistenz /-empfindlichkeit verfügt. Beides beeinflusst den darunter liegenden Kasten, in dem angezeigt wird, wie viele Punkte Erschöpfung der Held durch eine Stunde Marsch oder Eilmarsch erleidet. Zusätzliche Effekte wie Wetter oder besonders schwieriges Gelände werden (noch) nicht berücksichtigt.

Geländekunde?	Nein
Resistenzstufe	Ja Nein
Erschöpfung pro Stunde	
Marsch	

In der Tabelle darunter wird erneut über Pulldown-Menüs der Tagesrhythmus der Gruppe festgelegt. Zur Wahl stehen je eine Stunde Marsch, Eilmarsch, Rast oder Schlaf – jede der Aktionen sorgt für den Erhalt oder Abbau einer gewissen Menge Erschöpfung. Übersteigt die Erschöpfung die Konstitution des Helden, so sammelt dieser automatisch Überanstrengung (die Farbe des nebenstehenden Feldes wechselt von grün nach gelb). Überanstrengung senkt die effektive Konstitution für Proben, Wundschwelle und Resistenzwürfe gegen Krankheit; sie wird langsamer abgebaut als Erschöpfung. Sammelt ein Held zu viel Überanstrengung, so geht er vollkommen entkräftet zu Boden: das rechts stehende Feld wird rot.

