



Guide d'utilisation de la feuille de calcul

(création de personnages pour le Système OGL)

Une aide de jeu pour la feuille de personnage sous Excel™ pour le
jeu de rôle de Loup Solitaire (OGL) par Alex Thorm



Aide de jeu officielle pour Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, le Livre de Règles est un livre de référence complet et un jeu de
rôle réunis en un seul ouvrage.

L'Écran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres dont
vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2008 Le Grimoire. Le
Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Guide d'utilisation de la feuille de calcul pour Loup Solitaire

Arriver a ce stade et vu la complexité de la feuille je me dis qu'il est temps de faire un petit guide pour vous aider a en saisir toutes les fonctionnalités, même si pour le moment la feuille n'est pas entièrement finie du moins pour certaines classes (voir notes de versions).

Voici donc les secrets de cette feuille de calcul qui vont être révélés au grand jour lol

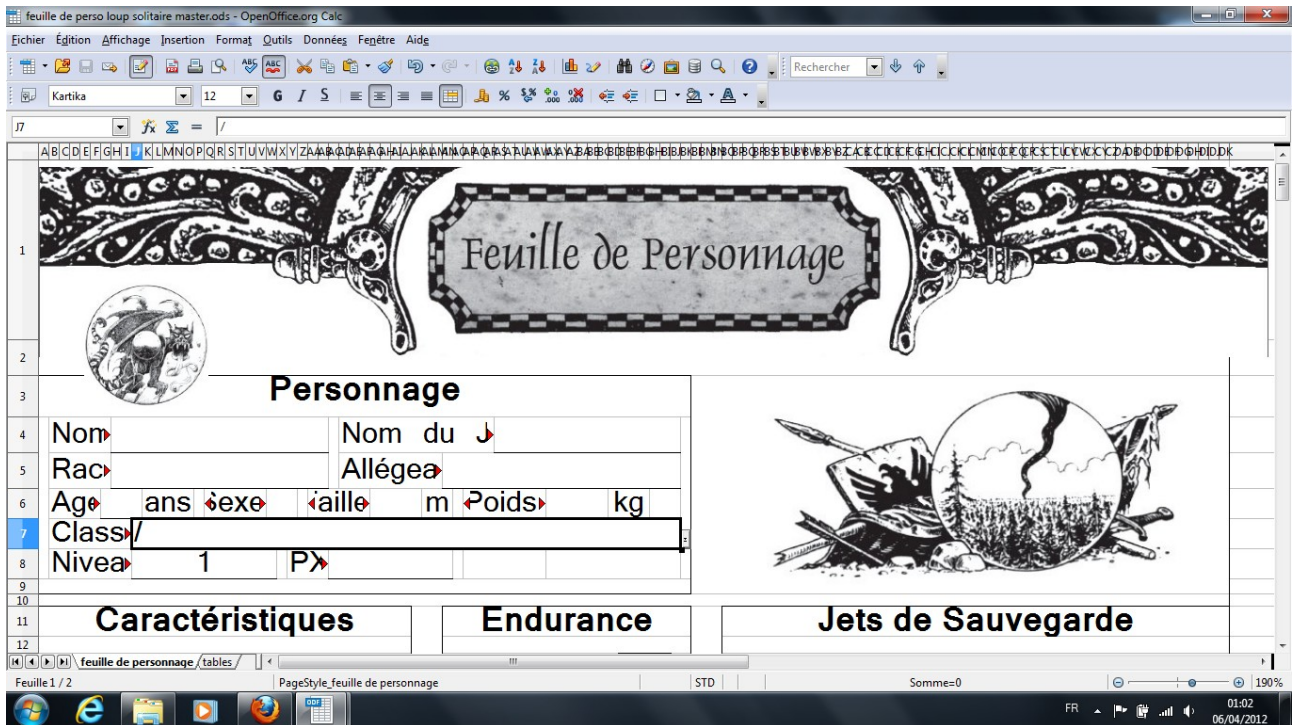
Tout d'abord cette feuille peut être ouverte soit grace a openoffice ou libreoffice (logiciels gratuits) ou sous office 2010 (excel 2010) car elle est sous le format opendocument pour les connaisseurs...

Cette feuille est destinée à plusieurs choses :

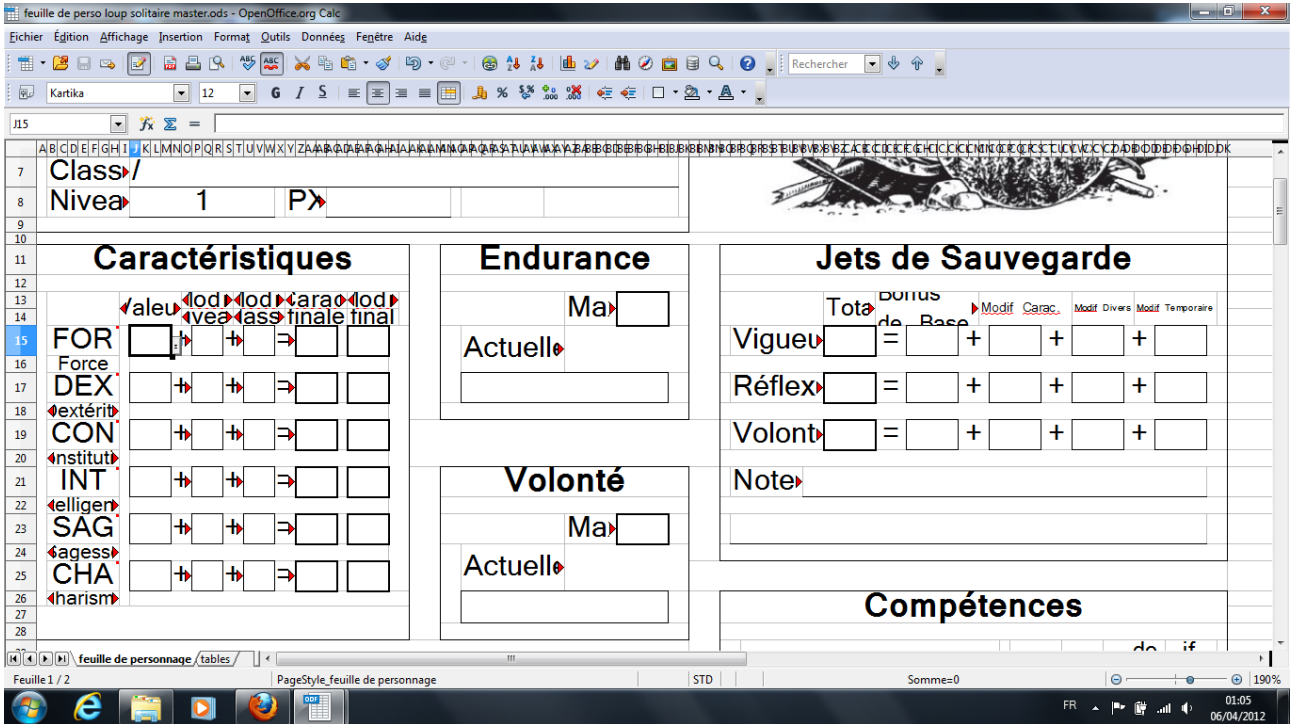
- faciliter les créations de PJ (moins d'une demi heure quand le joueur a déjà un peu réfléchi ce qu'il voulait faire)
- aider les MJ a créer leur PNJ
- être imprimé (à l'heure actuelle sur les ordi portable il semblerait que la présentation soit faussée à l'écran, a voir si c'est le cas aussi à l'impression, d'ailleurs mes screens ci dessous ont été pris sur un portable)

Dernière chose et pas des moindres : ne vous fiez pas a tout ce qui est écrit sur la feuille certains symboles/textes n'apparaîtront pas à l'impression, ce sont des guides que j'ai mis en place pour vous aider, donc no panic si vous ne pouvez pas les effacer car la feuille est protégée par endroit pour éviter de faire sauter des formules par inadvertance.

Passons aux explications en visuel :

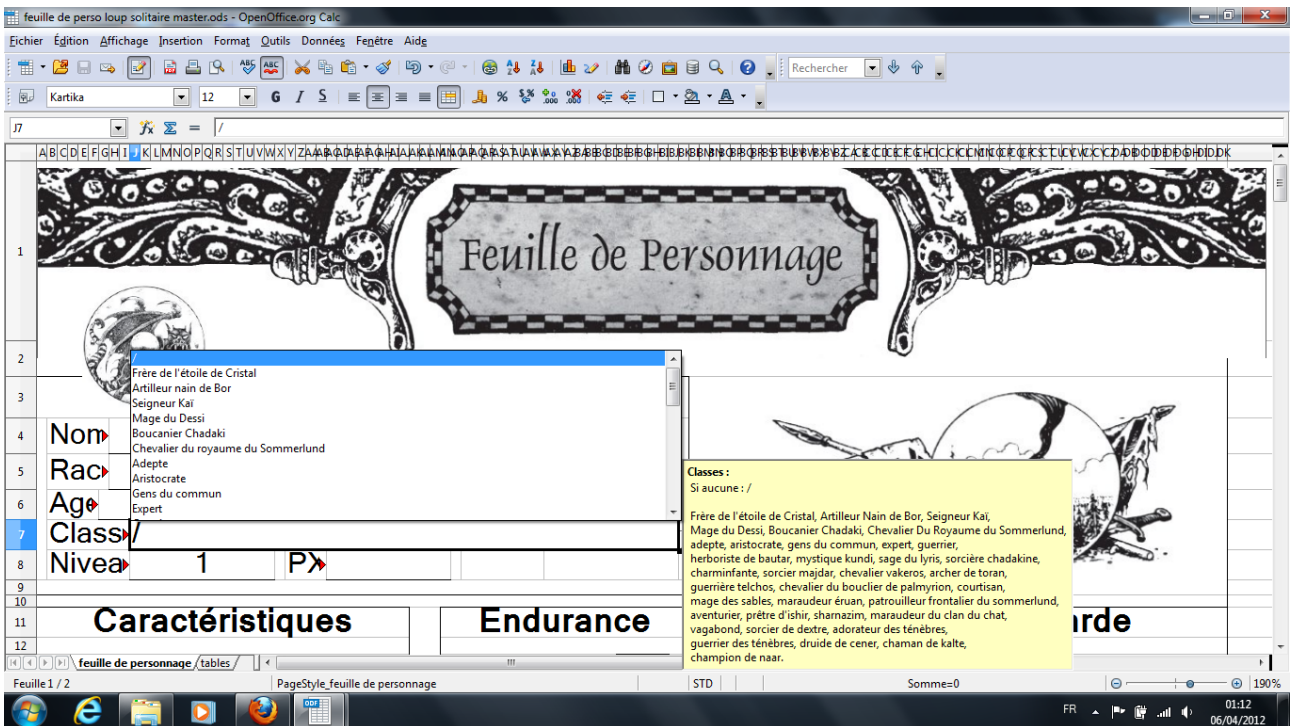


Les symboles "/" que vous pourrez rencontrer a divers endroit de la feuille n'apparaissent pas à l'impression, en revanche ils ont leur importance, si vous laissez la cellule cela fait apparaître des erreurs, ce qui vous empêchera par exemple d'imprimer un bel exemplaire vierge.



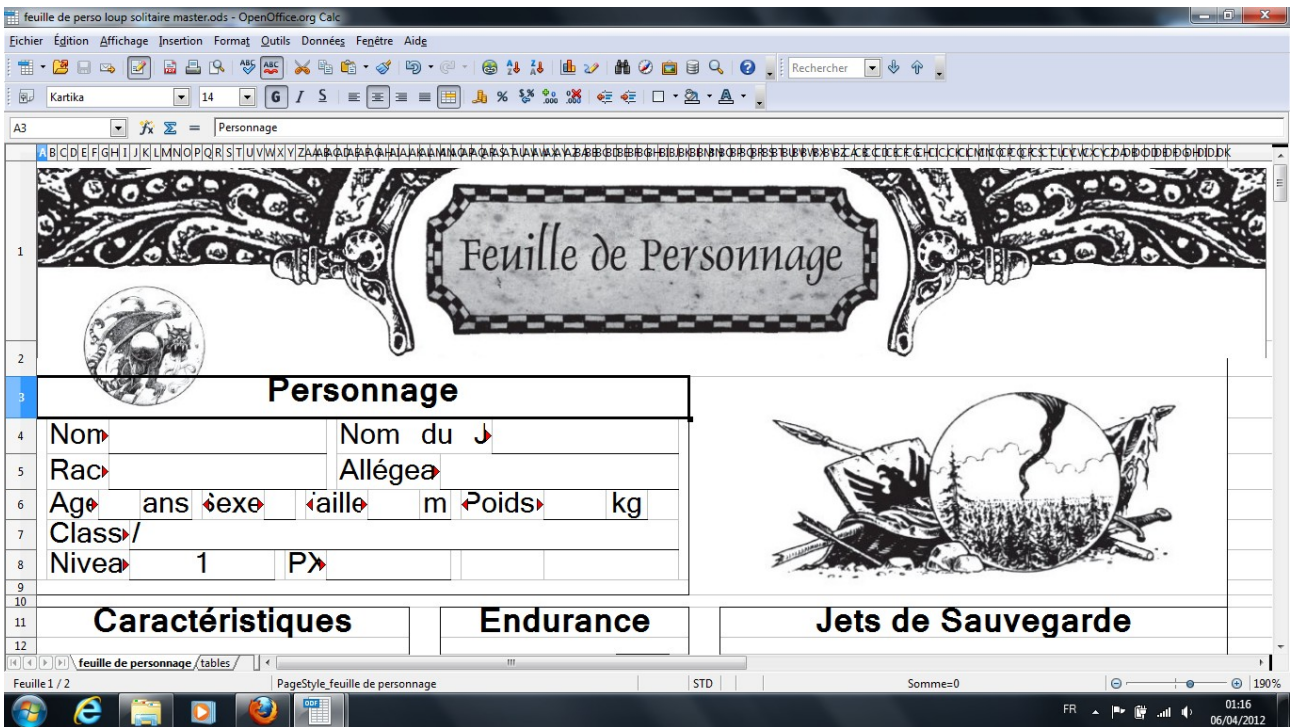
La première case de valeur pour la Force sert si elle est vidée de tout contenu a faire disparaître le contenu de tout un tas cellules de la feuille en vue d'une impression d'un exemplaire vierge.

La case Mod niveau sert a mettre les pts obtenu aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20.
la case mod classe elle contiendra les bonus que donne les pouvoirs de classes
les deux cases suivantesse passent de commentaire.

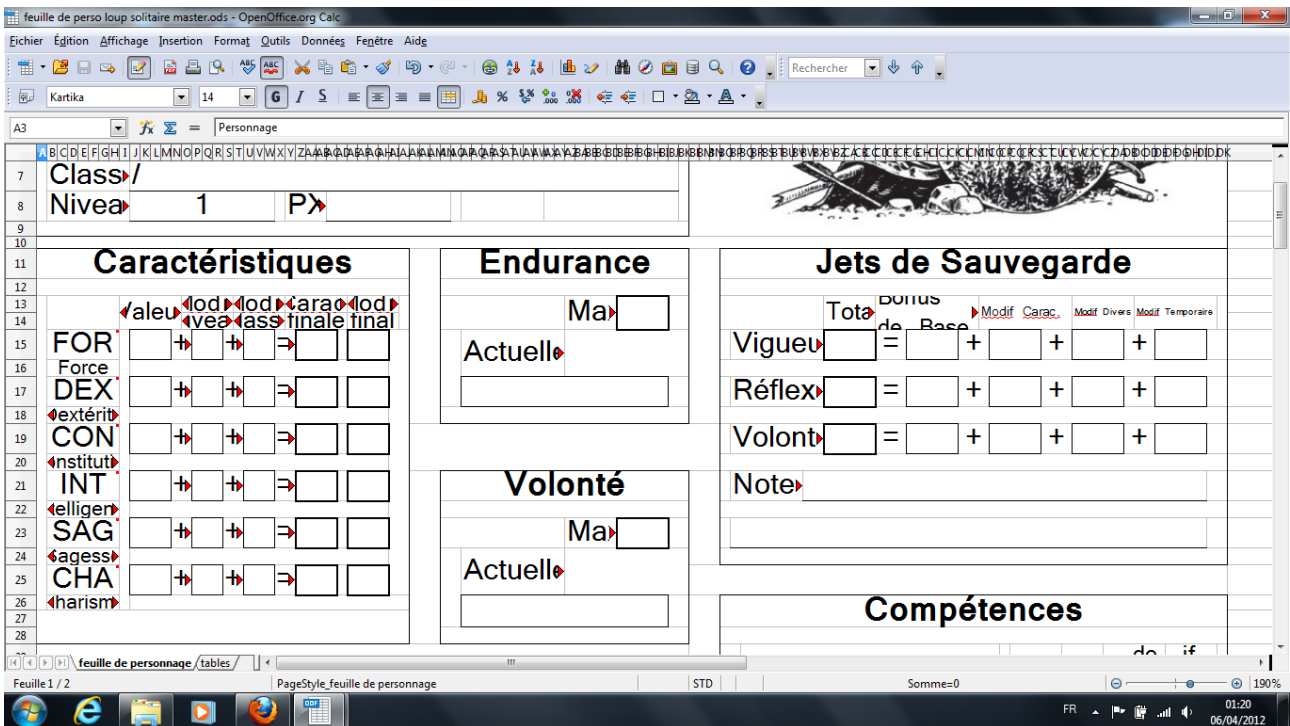


Tout comme divers autres endroits vous trouverez des aides à la saisie, utilisez les car par exemple si vous marqué "seigneur kai" ou "seigneur kai" il ne se passera pas la même chose, en effet le

trêma est essentiel dans cet exemple, si il est manquant celà ne marche pas tout bonnement.

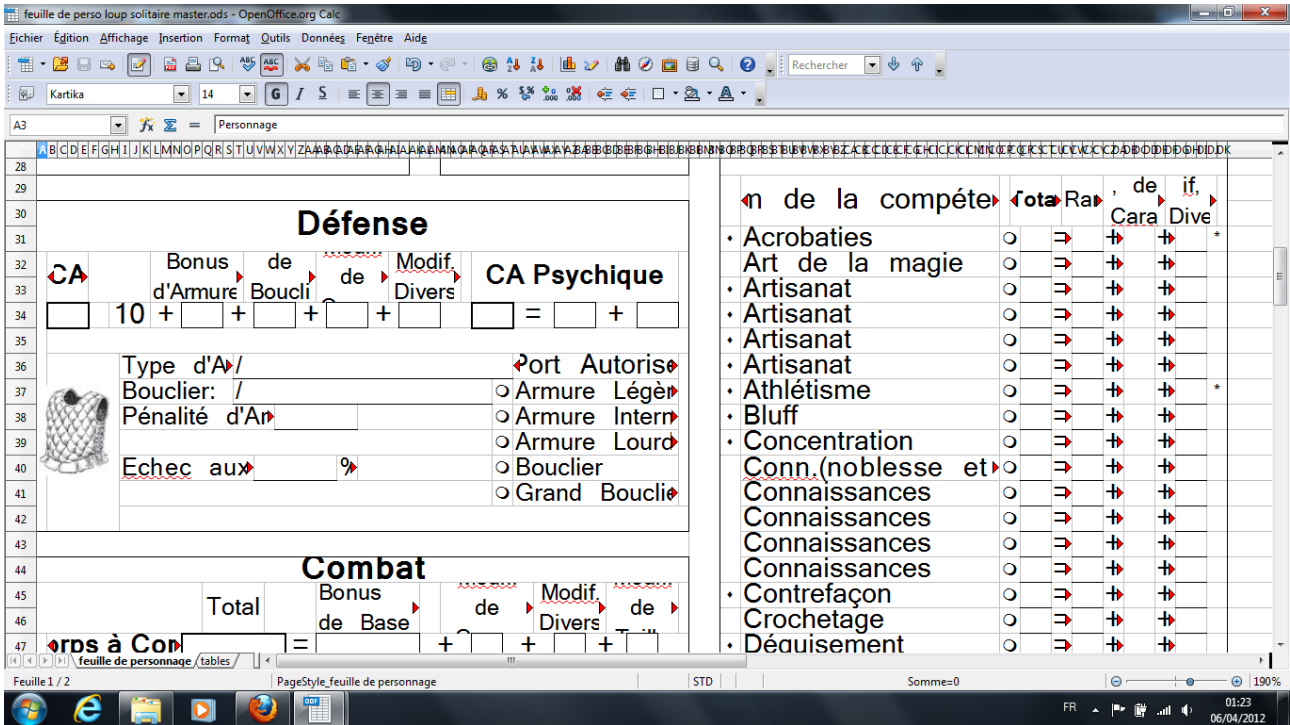


Le cartouche personnage est la première chose à remplir, du moins la taille la classe et le niveau sont essentiel pour la suite car sont pris en compte dans divers calculs et notamment le choix de la classe détermine la présentation de la seconde feuille. Par ailleurs si vous voulez imprimer les deux pages vierges d'une classe donnée, vous avez juste a compléter cette case et vous aurez la seconde page qui va bien.

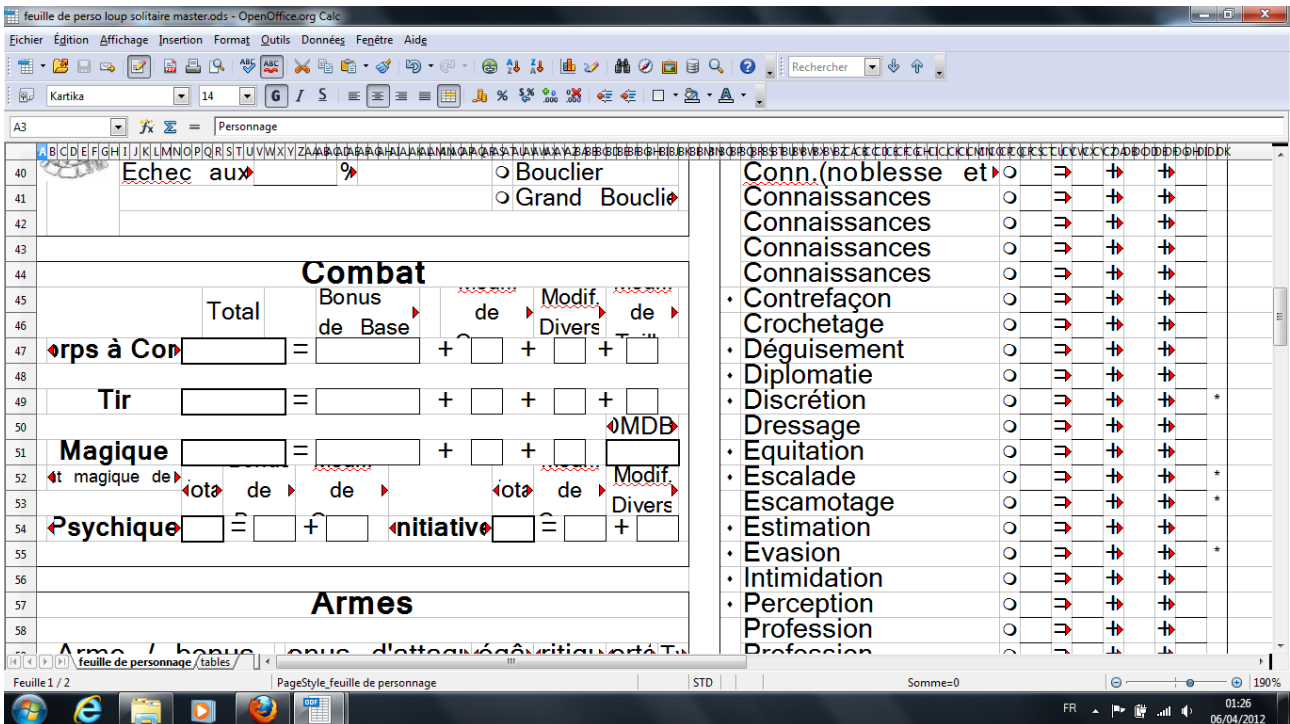


Les cartouches endurance et volonté afficheront le nombre de dés a lancer en fonction de la classe et le niveau choisis

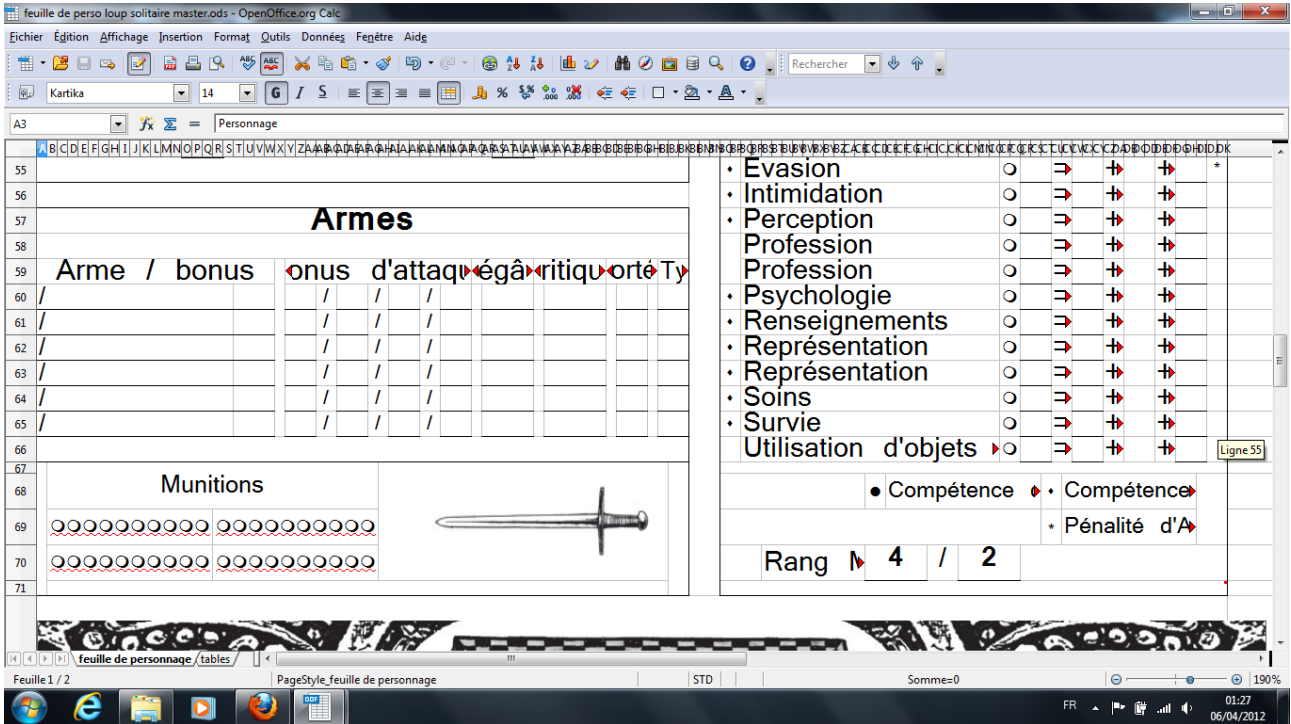
Le cartouche jets de sauvegarde quand a lui se complète en fonction des informations que vous entrez un peu partout dans la feuille



Le cartouche défense se complete en grande partie hormis l'armure et e bouclier pour lesquels vous trouverez une aide à la saisie (si vous voulez que j'ajoute des armures magiques et autres a la liste n'hésitez pas à m'en faire part je ferais une MAJ sans problèmes, du moins si je ne le fais pas avant lol)

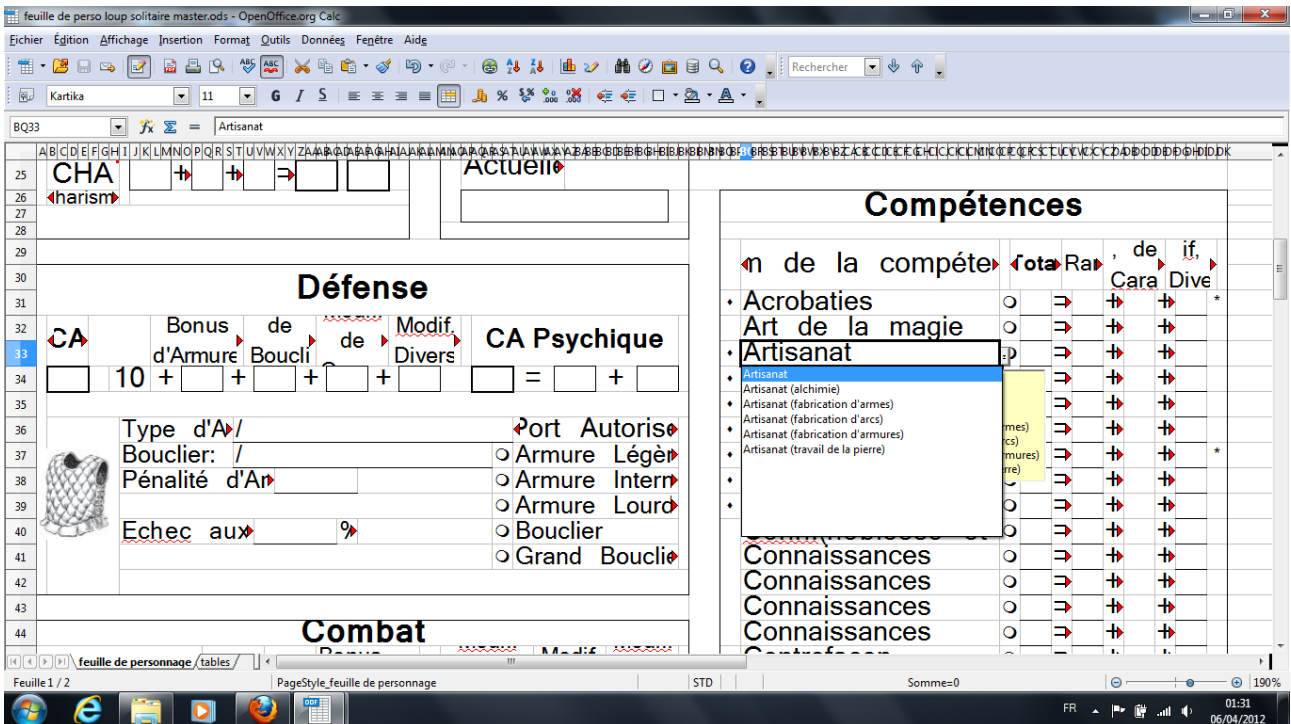


Le cartouche combat se complete automatiquement



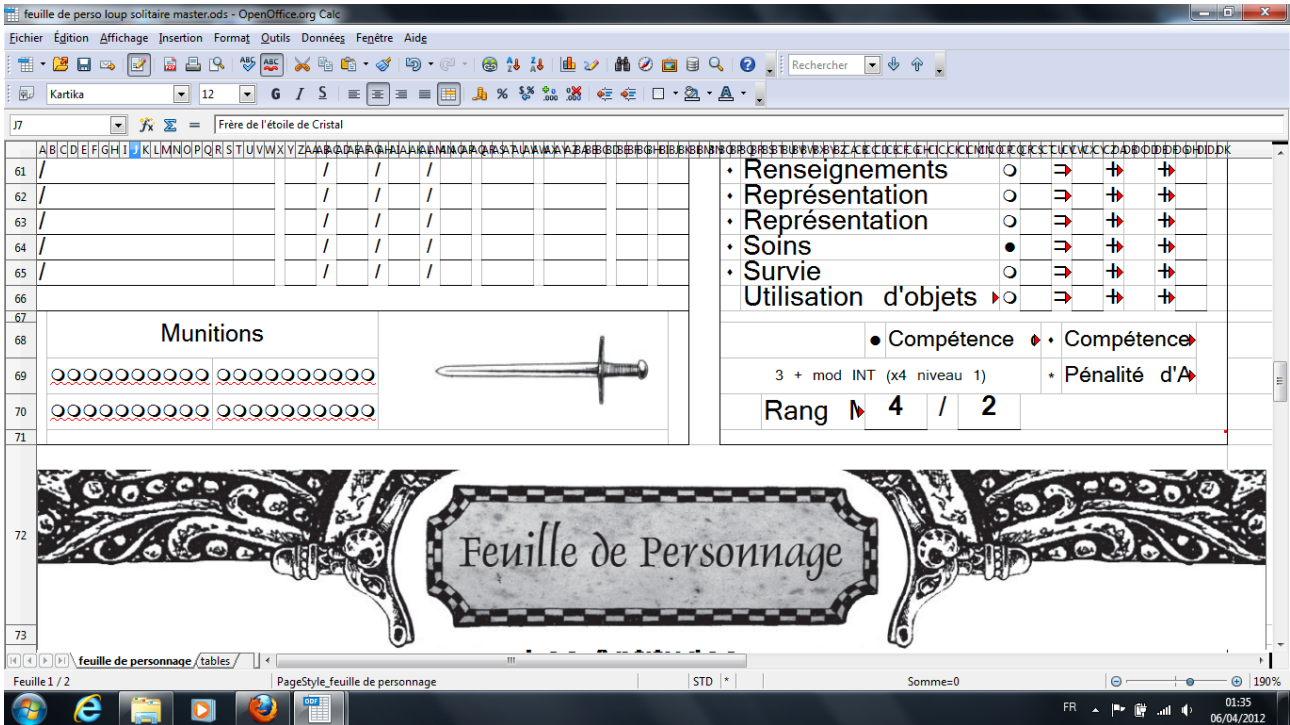
Le cartouche armes se complète en grande partie automatiquement en fonction des armes choisies, vous pouvez aussi faire des compositions a votre guise grace a la case bonus, par exemple pour mettre une dague +1 qualité et +2 magique il suffit choisir dague dans la liste d arme et de mettre a coté dans la case bonus : "3" et le tour est joué

Et là vous allez me dire pourquoi j'ai pas fait pareil pour les armures et bouclier??? et bien pour des raisons techniques...

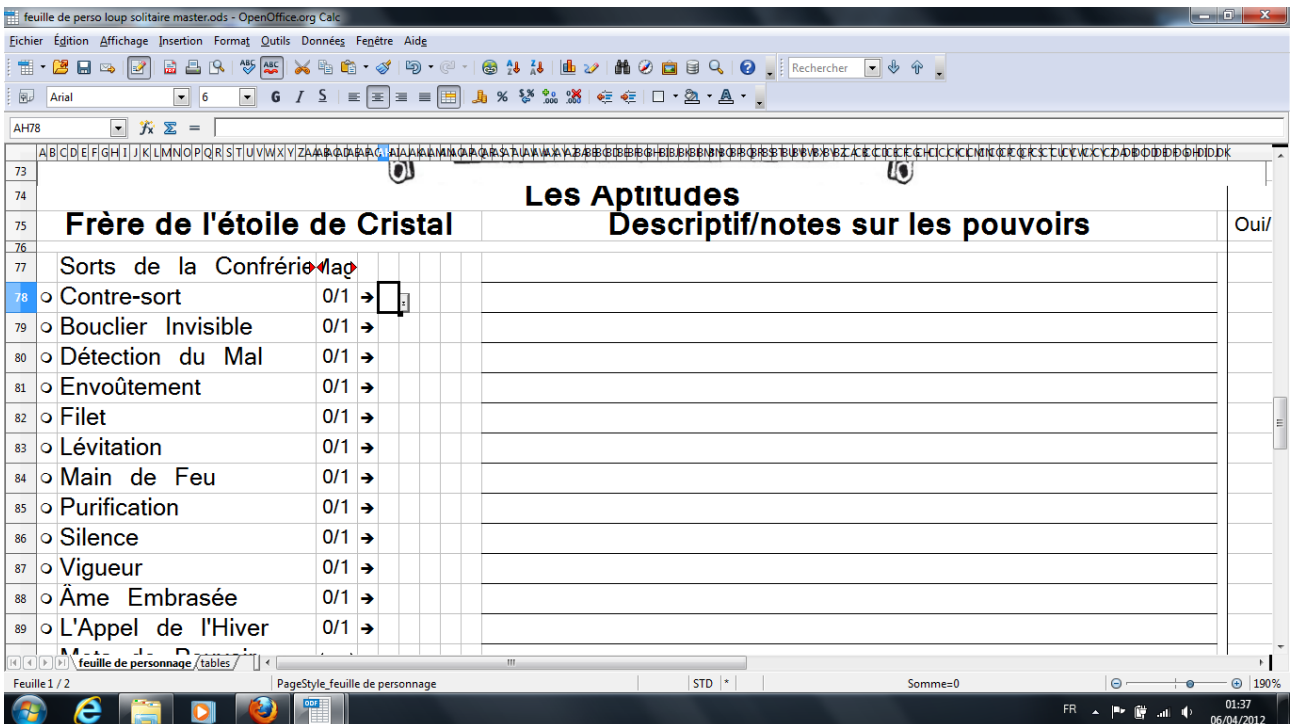


Le cartouche compétences, on peut y choisir ses artisanats, connaissances, profession,

représentation grace a des aides a la saisie comme ici, le rang peut être choisi bie evidemment, les puces en face des compétences e noircissent en fonction de la classe et ses spécificités choisies pour indiquer une compétence de classe, les autres cases sont des cases avec des formules



En bas du cartouche compétences vous trouverez le nombre de pts que vous pouvez mettre au max en fonction de votre niveau ainsi que les pts que vous avez le droit, ca c'était parceque j'en avais un peu marre de devoir regarder dans les bouquins et fichiers pdf... lol



La seconde page elle vous permet de choisir vos pouvoirs en fonction de la classe choisie. Les flèches vous indique la case a droite à remplir avec souvent un nombre

The screenshot shows a spreadsheet titled 'Les Aptitudes' for the class 'Frère de l'étoile de Cristal'. The columns are 'Magie', 'Niveau', 'Description', and 'Oui/'.

Les Aptitudes			
Frère de l'étoile de Cristal		Descriptif/notes sur les pouvoirs	
Magie	Niveau	Description	Oui/
Sorts de la Confrérie			
• Contre-sort	1	1	/round, 1PE/5DD du sort contré, bonus +2 si sort connu, malus -2 par
○ Bouclier Invisible	0/1		
○ Détection du Mal	0/1		
○ Envoûtement	0/1		
○ Filet	0/1		
○ Lévitacion	0/1		
○ Main de Feu	0/1		
○ Purification	0/1		
○ Silence	0/1		
○ Vigueur	0/1		
○ Âme Embrassée	0/1		
○ L'Appel de l'Hiver	0/1		

Ici au niveau 1 on ne peut choisir qu'un seul sort, donc une fois choisi l'un d'entre eux les flèches disparaissent, elles réapparaissent si par exemple vous mettez 2 dans la case niveau hormis pour contresort qui lui ai déjà pris.

Ce système je me suis efforcé de le mettre en place pour toutes les classes sauf oubli de ma part...

The screenshot shows a spreadsheet titled 'Les Aptitudes' for the class 'Chevalier Vakeros'. The columns are 'Magie', 'Niveau', 'Description', and 'Oui/'.

Les Aptitudes			
Chevalier Vakeros		Descriptif/notes sur les pouvoirs	
Magie	Niveau	Description	Oui/
Magie de Bataille	0/pé →		
○	←.B.→		
○	←.B.→		
○	←.B.→		
○	←.B.→		
○	←.B.→		
○	←.B.→		
Arts Anciens			
○	Art →		
○	Art →		
• Contre-sort			/round, 1PE/5DD du sort contré.
○ Manœuvre Mystique			Nécessite 5 PVol. pour être utilisé ainsi qu'une arme d'acier bleu.
○	←.M.→		

Particularités pour certaines classes comme celle ci par exemple c'est que l'on peut choisir ce que l'on veut, un bon conseil, même si on arrive pas à lire ce qu'il y a dans l'aide à la saisie cliquez jusqu'à trouver ce que vous désirez, car la syntaxe est la aussi essentielle voila un petit exemple:

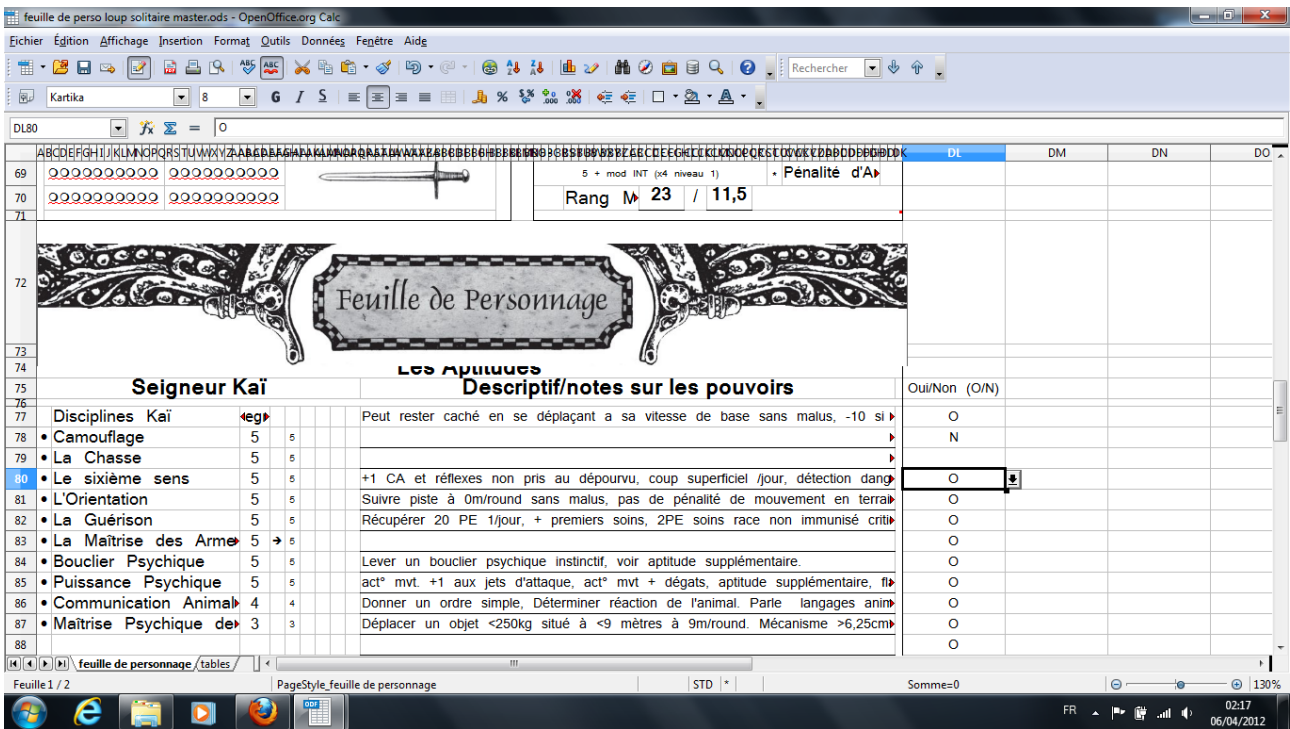
The screenshot shows a spreadsheet with the following data:

Magie de Bataille	Opé →				
• Briser		↔			Art de la magie DD 18, 1 PVol., 2 PE.
• Vol de Vie		↔			Art de la magie DD 22, 2 PVol./round.
• Confusion		↔			Art de la magie DD 17, 1 PVol., 1 PE.
○		↔.B→			
○		↔.B→			
○		↔.B→			
Arts Anciens					
• Evocation		↔			1 PE/round et 1 PVol./round : Dialogue spirituel.
○		Art →			
• Contre-sort					/round, 1PE/5DD du sort contré.
Manœuvre Mystique					Nécessite 5 PVol. pour être utilisé ainsi qu'une arme d'acier bleu.
• Coup Tonitruant		↔			Si le coup touche : dégâts max., si critique : onde de choc de 9m
○		↔My→			
○		↔My→			
○		↔My→			

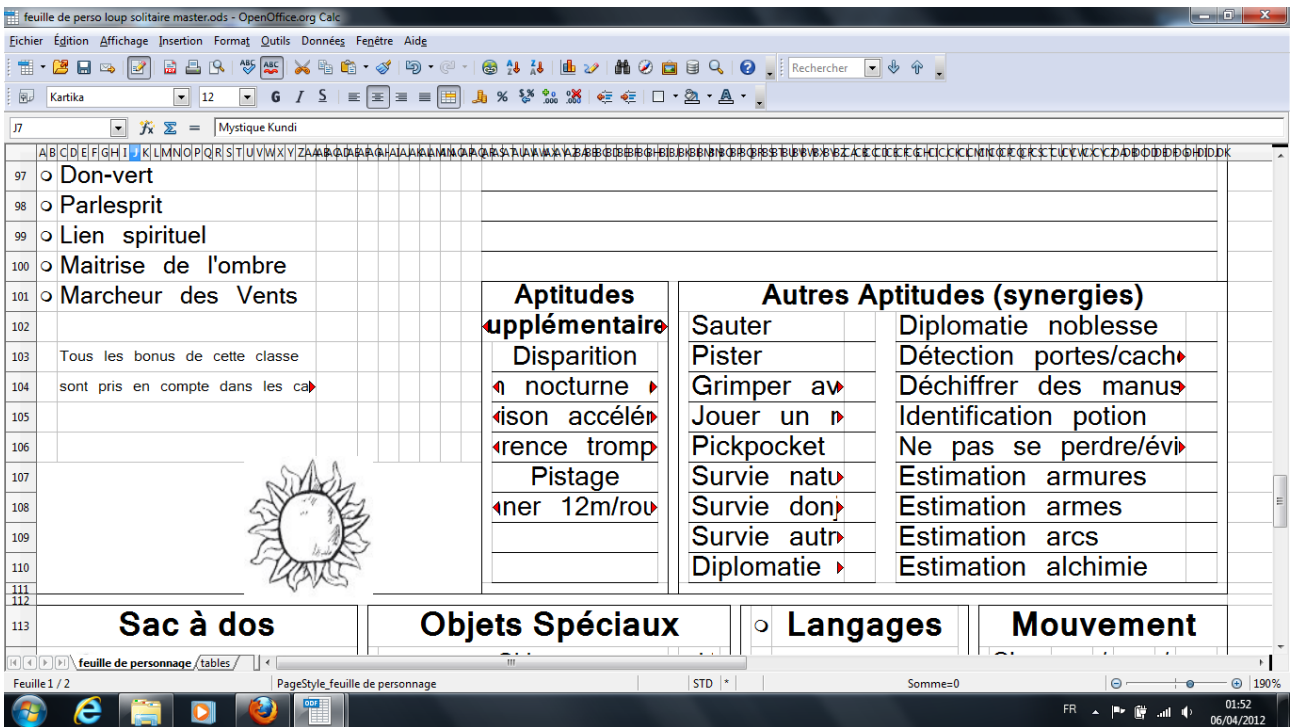
The screenshot shows a spreadsheet with the following data:

Sage du Lyris		Les Aptitudes		Descriptif/notes sur les pouvoirs		Oui/
Excellence	↔tap					
○ Voie de l'héroïsme	0-6 →					
○ Voie du savoir	↔vo→					
○ Voie des récompense	0-4 →					
Etude des arcanes	↔eg↔					
• Principal: Célestialism	↔sci→					
Etoile: Kaï						
Pouvoir principal: Bo						
+3 CA (inclus)						

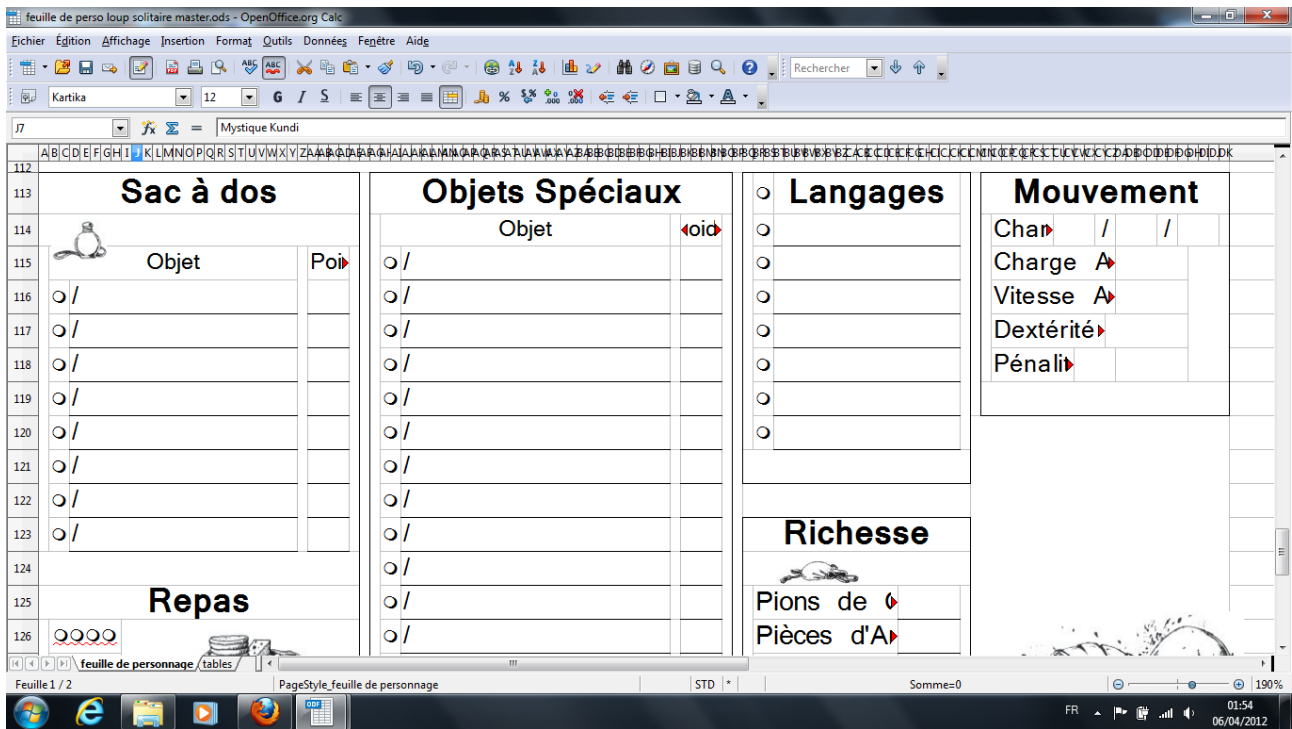
Il peut aussi s'avérer qu'il y est d'autres de ces peites cases a coplèter, comme ici pour le sage du lyris on a choisi celestialisme et en etoile kaï il reste donc a choisir la discipline kaï, pour ca on mettra son choix dans la case suivante a droite et ainsi de suite si besoin voir dans de rares cas on ira aussi sur la ligne justeen dessous toujours en partant de la gauche vers la droite



A droite des descriptifs vous avez une colonne qui permet de faire disparaître les notes que j'ai mises si vous ne les aimez pas si vous mettez "O" le commentaire est affiché, si vous mettez "N" ou rien le commentaire disparaît



Le cartouche aptitudes se remplit selon les classes et pouvoirs choisis si besoin le cartouche synergies se remplit au besoin si des synergies ont été "validées" et qui n'impacte pas dans les compétences générales



Les cartouches sac à dos et objets spéciaux ont des aides à la saisie pour être complètes, la liste des objets possibles n'est sûrement pas complète, j'avoue que ce n'est pas ma priorité à l'heure où j'écris ceci mais la liste est déjà quand même pas trop mal fournie. Des choix mis là dedans vous verrez la charge actuelle évoluée

Le cartouche langage a lui aussi des aides à la saisie, si la puce devant langage est pleine c'est que c'est une compétence de classe bien évidemment

Le cartouche mouvement se complète tout seul en fonction de tout le reste (force, objets, armures, armes etc).

Le cartouche richesse est ouvert il ne comporte aucune formule car je ne me suis absolument pas penché sur l'affaire car là ça reste du détail à mon sens, encore que à l'avenir je peux fort bien y mettre une petite aide pour calculer ce qu'il reste au PJ après avoir choisi son équipement car les prix de la plupart des objets sont en fait déjà implantés dans la feuille de calcul...

Bien voilà je pense avoir fait le tour des fonctionnalités actuelles de cette feuille de calcul, sachant quelle va en voir d'autres s'ajouter avant la fin, par exemple un bouton de remise à zéro des pages, bien sûr terminer d'ajouter toutes les classes (voir notes de versions pour savoir lesquels sont finalisés), et aussi le projet de passer par une interface pour éviter les choix dans les petites cellules pour les pouvoirs sur la seconde page mais ça, c'est pas pour tout de suite loin de là...

N'hésitez à me faire part de vos commentaires et suggestions sur le forum de loup solitaire à cette adresse ci-dessous :

<http://www.loup-solitaire.fr/forum-loup-solitaire/viewtopic.php?f=9&t=517>