



# Würfelhelfer

ein Hilfsprogramm fürs Würfeln auf  
der Drachenzwinge



## Drachenzwinge TS-Würfelhelfer

### Einführung

Der Würfelhelfer entstand, weil ich mir einfach keine Proben merken kann. War es jetzt Mut, Mut, Intuition oder doch etwas ganz anderes? Was sind meine aktuellen Werte? Und was muss ich jetzt eigentlich abziehen, wenn ich in der falschen Distanzklasse kämpfe?

Dazu kommt, dass man einem eventuellen Neueinsteiger die Würfelregeln auf dem Drachenzwingen-Teamspeakserver kennen muss. Alles in allem kommt das Spiel in meinen Augen unnötig oft ins Stocken, und Beginner werden eventuell eingeschüchtert.

Bitte seht mir nach, wenn ihr auf einen Fehler stoßen solltet: Ich spiele zwar gerne selbst, bin aber alles andere als ein Regelfetischist. Gerade der Fernkampf ist eventuell noch Baustelle. In diesem Fall freue ich mich über konstruktive Kritik.

Das Programm basiert auf Java und verwendet eure Helden aus dem Heldentool, welche ihr nach HTML exportieren müsst. Danach kann es schon losgehen.

## Benutzerinterface

Das Maininterface besteht aus aktuell drei Komponenten:

- Charakter
- Proben auf Talente
- Kampf

Nach Auswahl der HTML Datei werdet ihr mit folgendem Interface begrüßt.

The screenshot shows a software window titled "Datei ?" with a character profile for "Jasper Larinow". The profile includes a grid of attributes: Mut (12), Klugheit (12), Intuition (14), Charisma (12), Fingerfertigkeit (14), Gewandtheit (14), Konstitution (12), Körperkraft (14), Lebensenergie (29), Astralenergie (0), Behinderung (0), and Ausdauer (32). Below this is a "Probe auswählen" button. The "Kampf" section features a "Fernkampf" button and three dropdown menus for "rechte Waffenhand" (Dolch), "Schild" (Lederschild), and "Fernwaffe" (Langbogen). Action buttons include "Initiative!", "Initiative eingeben" (with a value of 0), "Mod." (0), "Attacke!", "Ausweichen!", "Parade mit" (Waffe), "Mod." (0), and "Parade!". A checkbox for "DK verwenden" is at the bottom.

Attribute	Value
Mut	12
Klugheit	12
Intuition	14
Charisma	12
Fingerfertigkeit	14
Gewandtheit	14
Konstitution	12
Körperkraft	14
Lebensenergie	29
Astralenergie	0
Behinderung	0
Ausdauer	32

Probe auswählen

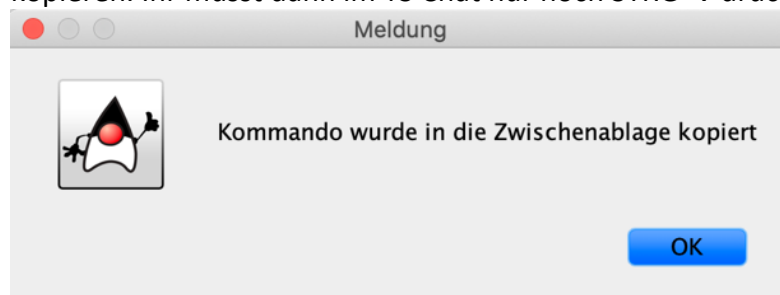
**Kampf** Fernkampf

rechte Waffenhand: Dolch  
Schild: Lederschild  
Fernwaffe: Langbogen

Initiative! Initiative eingeben: 0 Mod.: 0 Attacke!  
Ausweichen! Parade mit: Waffe Mod.: 0 Parade!

☐ DK verwenden

Prinzipiell wird jeder Button am Ende das passende Kommando in eure Zwischenablage kopieren. Ihr müsst dann im TS Chat nur noch STRG+V drücken.



## Charakter

Hier findet ihr die aktuellen Werte, wie sie in der HTML Datei stehen. Bei einem Klick auf die Werte wird das entsprechende Würfelkommando in eure Zwischenablage kopiert.

### Jasper Larinow

Mut	12	Fingerfertigkeit	14	Lebensenergie	29
Klugheit	12	Gewandheit	14	Astralenergie	0
Intuition	14	Konstitution	12	Behinderung	0
Charisma	12	Körperkraft	14	Ausdauer	32

## Talentproben

Über den Button „Probe auswählen“ wird zunächst die Talentsuche gestartet. Danach bietet das Interface weitere Optionen zur Ausführung der Probe.

### Talentsuche

In der Talentsuche gebt ihr den Namen der Probe ein, die ihr ausführen wollt. Das Suchfeld ist dabei Case Insensitive. Wenn ihr die passende Probe gefunden habt, dann macht einen Doppelklick darauf. Die Probe wird dann ins Interface übernommen

Talent

Athletik	5	(GE/KO/KK)	BEx2
Ansitzjagd incl ...	8	(MU/IN/GE)	
Alaani	2	(NA/NA/NA)	
Abrichten	4	(MU/IN/CH)	
Ackerbau	1	(IN/FF/KO)	

Abbruch

### Probe ausführen

Nach Auswahl der Probe erscheint auf dem Main Interface die entsprechende Probe. Über „Mod“ könnt ihr hier nun noch eine Erschwerung/Erleichterung hinzufügen.

Ihr spielt mit Hausregeln und Betören wird bei euch mit drei Proben auf Körperkraft gemacht? Kein Problem! Ändert einfach die Probe nachträglich so, wie es euch passt.

Per Klick auf „roll“ wird die Probe in die Zwischenablage kopiert.

Probe auswählen

Fähigkeit	TaW	E1	E2	E3	Mod	
Athletik	5	GE	KO	KK	0	roll

## Kampfinterface

Das Kampfinterface bietet alles, was der moderne Abenteurer von heute benötigt. Im Folgenden werden wir über die einzelnen Funktionen reden.

Das Interface zeigt, welche Waffe, Schild und Fernkampfwaffe ausgerüstet ist. Wenn ihr mehrere Waffen mitführt, könnt ihr hier die passende Waffe auswählen.

Die Auswahl, die hier getroffen wird, wird für alle weiteren Berechnungen verwendet.

**Kampf** Fernkampf

rechte Waffenhand Dolch

Schild Lederschild

Fernwaffe Langbogen

Initiative! Initiative eingeben 0 Mod. 0 Attacke!

Ausweichen! Parade mit Waffe Mod. 0 Parade!

☐ DK verwenden

## Distanzklassen verwenden

Wenn ihr mit Distanzklassen spielen wollt, könnt ihr dies über die Checkbox „DK verwenden“ aktivieren. Die „aktuelle DK“ ist dabei die Distanzklasse, in der ihr momentan kämpft, und muss von euch den jeweiligen Umständen entsprechend angepasst werden.

„DK Waffe“ ist die Distanzklasse der Waffe, die sich in „rechte Waffenhand“ befindet. Sollte eure Waffe mehrere Distanzklassen erlauben, könnt ihr auch hier die passende Distanzklasse setzen

☒ DK verwenden

aktuelle DK H DK Waffe H Hopsen!

## Distanzklasse verkürzen/verlängern (aka Hopsen)

Per Klick auf „Hopsen“ könnt ihr die Distanzklasse ändern. Der Dialog bietet euch an, wahlweise um 1/2 Distanzklassen zu verkürzen/verlängern. Die passende Probe wird dann in die Zwischenablage kopiert.

verkürzen um 1 Distanzklassen

OK Cancel

### Initiative

Mit einem Klick auf „Initiative!“ kopiert ihr den Wurf für eure Initiative in die Zwischenablage. Den erwürfelten Wert solltet ihr dann in das Feld „Initiative eingeben“ eingeben (der Name ist bereits ein dezenter Hinweis).

### Attacke

Mit einem Klick auf „Attacke!“ wird die Probe für die ausgerüstete Waffe in die Zwischenablage kopiert. Man kann über das Feld „Mod.“ Eine Erschwernis oder Erleichterung hinzugeben.

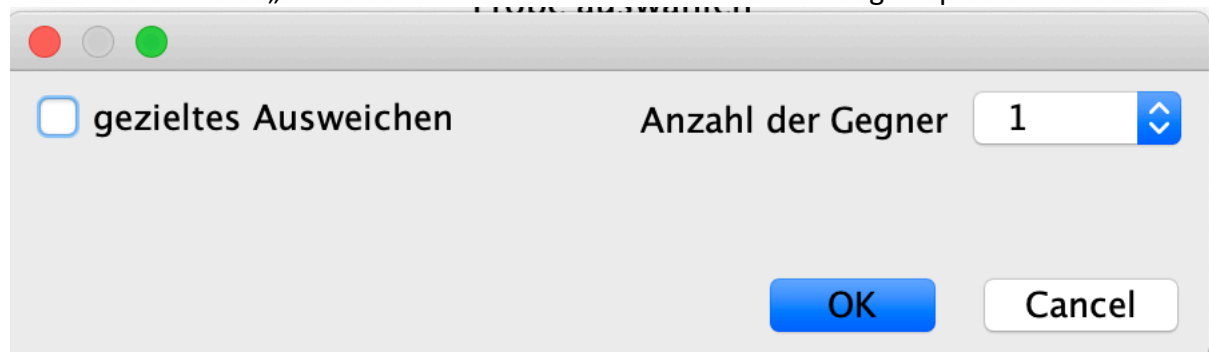
### Parade

Zunächst wählt ihr aus, ob ihr mit eurer Waffe oder einem Schild parieren wollt. Des Weiteren könnt ihr noch eine Erschwernis/Erleichterung hinzufügen. Mit einem Klick auf „Parade!“ kopiert ihr das Kommando in die Zwischenablage.

### Ausweichen

Wenn ihr eher der flinke Charakter seid, oder der Schlag nicht parierbar ist, könnt ihr eine Probe auf Ausweichen erstellen, in dem ihr auf den Button „Ausweichen!“ klickt. Danach gebt ihr noch ein, ob es sich um ein „gezieltes Ausweichen“ handelt und wieviele Gegner um euch herumstehen.

Mit einem Klick auf „OK“ wird das Kommando in die Zwischenablage kopiert.



The image shows a macOS-style dialog box with a title bar containing red, yellow, and green window control buttons. The dialog has a light gray background. On the left, there is a checkbox labeled "gezieltes Ausweichen". To its right, the text "Anzahl der Gegner" is followed by a text input field containing the number "1" and a small blue button with up and down arrows. At the bottom right of the dialog are two buttons: a blue "OK" button and a white "Cancel" button with a gray border.

## Fernkampf

Habt ihr eine Fernkampfwaffe ausgerüstet könnt ihr über den Button „Fernkampf“ einen Wizard starten, der euch durch die zahlreichen Optionen führen.

### Größe des Ziels

Wählt die Größe des Ziels. Der Modifikator bietet zusätzliche Erschwernisse. Die Optionen Halbdeckung und Dreivierteldeckung werden ebenfalls beachtet.

The screenshot shows the 'Größe' tab selected in a wizard interface. The tabs are: Größe, Entfernung, Bewegung, Sicht, Modifikatoren, Ziel, and Zusammenfassung. The 'Größe' tab contains a list of target size options: winzig, sehr klein, klein, mittel (selected), groß, and sehr groß. To the right of this list is a 'Modifikator' section with a numeric input set to 0 and two checkboxes: 'Halbdeckung' and 'Dreivierteldeckung'. At the bottom right are 'zurück' and 'weiter' buttons.

### Entfernung zum Ziel

Auf diesem Tab wird die Distanz zum Gegner eingegeben. Neben den Distanzen findet ihr die aktuellen Werte eurer ausgerüsteten Nahkampfwaffe, so dass es einfach sein sollte, die passende Distanz zu wählen.

The screenshot shows the 'Entfernung' tab selected in the wizard interface. The tabs are: Größe, Entfernung (selected), Bewegung, Sicht, Modifikatoren, Ziel, and Zusammenfassung. The 'Entfernung' tab displays a table with two columns: 'Distanz zum Gegner' and 'Reichweite der Waffe (Meter)'. The table lists five distance options: sehr nah (10m), nah (25m), mittel (50m, selected), weit (100m), and sehr weit (200m). At the bottom right are 'zurück' and 'weiter' buttons.

Distanz zum Gegner	Reichweite der Waffe (Meter)
<input type="radio"/> sehr nah	10
<input type="radio"/> nah	25
<input checked="" type="radio"/> mittel	50
<input type="radio"/> weit	100
<input type="radio"/> sehr weit	200



## Bewegung des Ziels

Bewegt sich das Ziel? Gebt es hier ein!

The screenshot shows a window with a title bar and a tabbed interface. The 'Bewegung' tab is selected. It contains several radio button options for target movement, two distance input fields, and navigation buttons at the bottom.

Größe Entfernung **Bewegung** Sicht Modifikatoren Ziel Zusammenfassung

☐ unbewegliches / fest montiertes Ziel

☒ Stillstehendes Ziel

☐ leichte Bewegung des Ziels

☐ schnelle Bewegung des Ziels

☐ sehr schnelle Bewegung / Ausweichbewegungen

☐ Kampfgetümmel

Gegner in Distanz H: 0

Gegner in Distanz NS: 0

zurück weiter

## Sicht auf das Ziel

Wie sind die aktuellen Sichtverhältnisse? Habt ihr Vor- oder Nachteile, die berücksichtigt werden müssen? Gebt es hier ein.

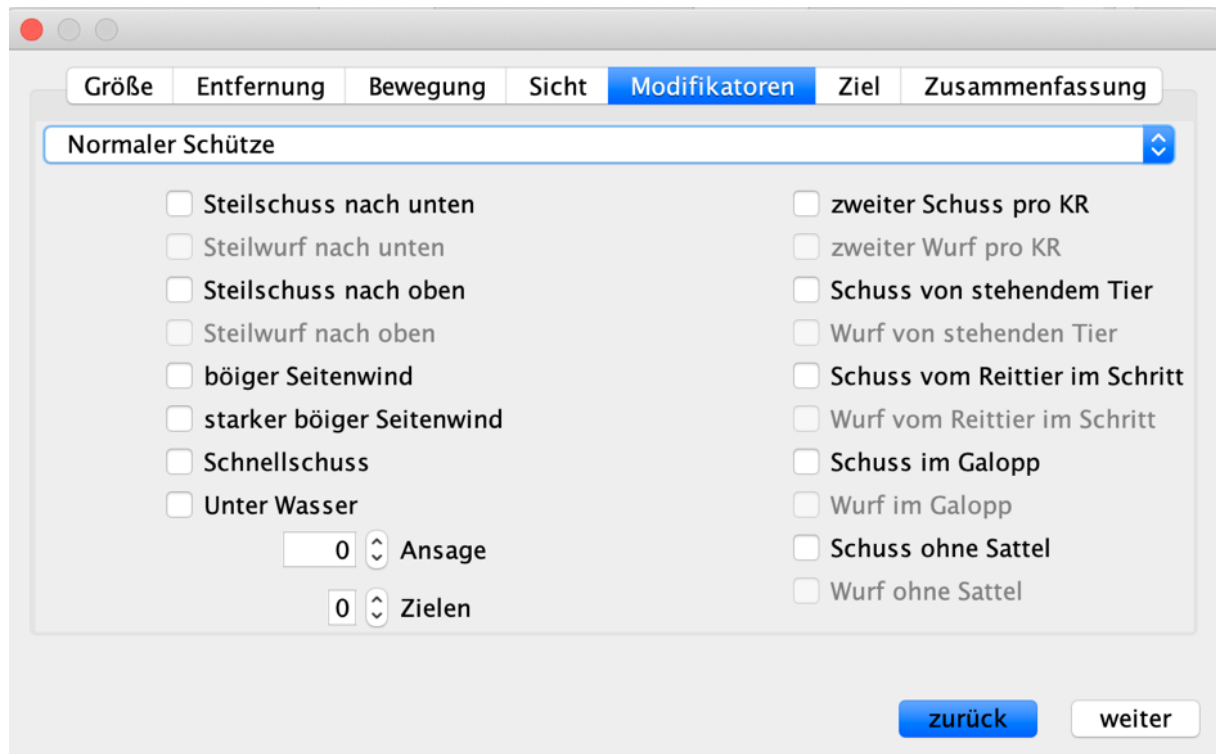
The screenshot shows the 'Sicht' tab selected. It is divided into three columns: 'Lichtquelle' (Light Source), 'Modifikatoren' (Modifiers), and 'Vorteile/Nachteile' (Advantages/Disadvantages). Each column has several radio button options.

Größe Entfernung Bewegung **Sicht** Modifikatoren Ziel Zusammenfassung

Lichtquelle	Modifikatoren	Vorteile
<input checked="" type="radio"/> Tageslicht	<input type="radio"/> Dunst	<input type="checkbox"/> Entfernungssinn
<input type="radio"/> Dämmerung	<input type="radio"/> Nebel	<input type="checkbox"/> Dämmerungssicht
<input type="radio"/> Mondlicht		<input type="checkbox"/> Nachtsicht
<input type="radio"/> Sternenlicht		<b>Nachteile</b>
<input type="radio"/> Finsternis		<input type="checkbox"/> Einäugig
<input type="radio"/> Unsichtbares Ziel		<input type="checkbox"/> Farbenblind
		<input type="checkbox"/> Kurzsichtig
		<input type="checkbox"/> Nachtblind

zurück weiter

## Zusätzliche Modifikatoren



Größe Entfernung Bewegung Sicht **Modifikatoren** Ziel Zusammenfassung

Normaler Schütze

- ☐ Steilschuss nach unten
- ☐ Steilwurf nach unten
- ☐ Steilschuss nach oben
- ☐ Steilwurf nach oben
- ☐ böiger Seitenwind
- ☐ starker böiger Seitenwind
- ☐ Schnellschuss
- ☐ Unter Wasser
- ☐ zweiter Schuss pro KR
- ☐ zweiter Wurf pro KR
- ☐ Schuss von stehendem Tier
- ☐ Wurf von stehenden Tier
- ☐ Schuss vom Reittier im Schritt
- ☐ Wurf vom Reittier im Schritt
- ☐ Schuss im Galopp
- ☐ Wurf im Galopp
- ☐ Schuss ohne Sattel
- ☐ Wurf ohne Sattel

0 Ansage

0 Zielen

zurück weiter

## Gezielter Schuss

Wenn es auf einen gezielten Schuss ankommen soll findet ihr hier die passenden Optionen.



Größe Entfernung Bewegung Sicht Modifikatoren **Ziel** Zusammenfassung

☒ Gezielten Schuss verwenden

Humanoid

- ☐ Kopf
- ☐ Hand
- ☐ Brust
- ☐ Fuß
- ☐ Arme
- ☐ Auge
- ☐ Bauch
- ☐ Herz
- ☐ Beine

Vierbeiner

- ☐ Rumpf
- ☐ Bein
- ☐ verwundbare Stelle
- ☐ Kopf
- ☐ Schwanz
- ☐ Sinnesorgan

☐ Körperteil in Bewegung

zurück weiter

### Zusammenfassung

Auf dem Tab „Zusammenfassung“ wird euch nochmals präsentiert, welche Erschwernisse auf euren Schuss zukommen. Wenn ihr nun auf „roll“ klickt, wird das passende Kommando in eure Zwischenablage kopiert.



The screenshot shows a window with a tabbed interface. The 'Zusammenfassung' tab is selected. It contains a table with the following data:

Zusammenfassung	
Erschwernis durch Zielgröße	2
Erschwernis durch Entfernung	4
Erschwernis durch Bewegung	-2
Erschwernis durch Sicht	0
Erschwernis durch Modifikatoren	0
Erschwernis durch gezielten Schuss	0
<b>Komplette Erschwernis</b>	<b>4</b>

At the bottom right of the window are two buttons: 'zurück' (highlighted in blue) and 'roll'.

### Schlussbemerkung

Das Programm ist an ein paar langen Abenden entstanden und wird mit Sicherheit einige Fehler beinhalten. Falls euch etwas auffällt bitte ich euch, mich nett darauf hinzuweisen. Ich schaue dann, dass ich den Fehler möglichst bald korrigiere.

Viel Spaß auf der Drachenzwinge und lieben Gruß

Garthako