

Allgemeines

Bis auf "#" beginnen alle Befehle mit einem Slash "/" und werden ohne die Klammern < > benutzt (diese dienen nur der Verdeutlichung, dass es sich um einen Platzhalter handelt, der sinnvoll ersetzt werden muss).

Mit STRG + ENTER wird das Texteingabefenster vergrößert, falls man mehr Text schreiben will.

Im Chatfenster werden die Farben verwendet, die man im Menüpunkt "Ansicht" unter "Eigene Farbe wählen ..." eingestellt hat.

Klickt man mit der rechten Maustaste ins Chatfenster, so kann man Text auswählen und in den Zwischenspeicher kopieren, mit der linken Maustaste kann man gegebenenfalls einem Link folgen.

Chatbefehle

Die Beispiele verwenden den Charakternamen "Nemo" und den Spielernamen "Soundso"

#

Wenn man der Nachricht ein "#" voranstellt, wird diese OOC (Out Of Character) geschrieben (Rollenspieler wissen was gemeint ist ;))

/char <Gewünschter Charakternamen>

Der Charakternamen muss in den letzten Versionen nicht mehr dem Loginnamen entsprechen, Beispiel: /char Nemo =>

*** Soundso spielt den Charakter: Nemo.

/w <Spielernamen> <Text> oder /msg <Spielernamen> <Text>

Private Nachricht an den angegebenen Spieler schicken.

Es braucht nur ein Teil des Namens des Empfängers angegeben werden. Bei einer Nachricht an Soundso kann also /w Soun Hallo eingegeben werden, so lange "Soun" nicht in einem anderen Nickname vorkommt.

/me <Text>

Eine Handlung ausführen,

Beispiel: /me ist gleich wieder da =>

Nemo ist gleich wieder da

/mes <Text> oder im Englischen /me's <Text>

Den Genetiv benutzen,

Beispiel: /mes Finger sind schmutzig. =>

Nemos Finger sind schmutzig.

Beispiel: /me's fingers are dirty. =>

Nemo's fingers are dirty.

Auf die grammatikalischen Eigenheiten bei "s,z,x" am Namensende wird Rücksicht genommen.

/s <Text>

Etwas schreien,

Beispiel: /s verzieh dich! =>

Nemo schreit: "Verzieh dich!"

Der Text wird im Programm fett dargestellt.

/th <Text>

Denkblase,

Beispiel: /th was das wohl wird? =>

Nemo .oO(was das wohl wird?)

/b <Text> oder /desc <Text>

Globale Beschreibungen mit Doppelstern (hauptsächlich in Spielleiterhand),

Beispiel /b Es ist 00:28. =>

** Es ist 00:28.

Spielleiterbefehle

/login <Passwort>

Mit dem Spielleiterpasswort kann man sich hier als Spielleiter einloggen. Dadurch bekommt man die Rechte zum Zeichnen mit allen Werkzeugen.

Rückmeldung bei Erfolg:

*** Du bist jetzt Spielleiter!

Rückmeldung bei Fehler:

*** Falsches Spielleiter-Passwort eingegeben!

/logout

Damit kann man die Spielleiterechte wieder ablegen.

Rückmeldung:

*** Du hast dich ausgeloggt.

/game <Name oder Kürzel>

Dieser Befehl schaltet die speziellen Würfelbefehle der einzelnen Rollenspiele frei.

Rückmeldung bei Fehler:

*** Dieses System ist dem Server unbekannt.

Rückmeldung bei "Das Schwarze Auge v4"

*** Wir spielen "DSA4". Viel Spaß!

Rückmeldung bei "ShadowRun v3"

*** Wir spielen "SR3". Viel Spaß!

Rückmeldung bei "ShadowRun v4"

*** Wir spielen "SR4". Viel Spaß!

Rückmeldung bei "EarthDawn"

*** Wir spielen "ED". Viel Spaß!

Rückmeldung bei "World of Darkness v2"

*** Wir spielen "WDD2". Viel Spaß!

Rückmeldung beim 3-Würfel-Fudge-System

*** Wir spielen "FUDGE". Viel Spaß!

/hideme

Versteckt den Namen des Spielleiters beim Chatten.

Rückmeldung:

*** Ihr AnmeldeName wird versteckt.

/unhide oder **/hideme** erneut eingeben:

Zeigt den Namen des Spielleiters wieder.

Rückmeldung:

*** Ihr AnmeldeName wird wieder angezeigt.

/fett oder **/bold**

Lässt den Spielleiter fett schreiben (wie beim Schreiben).

Rückmeldung:

*** Sie schreiben ab jetzt in fetter Schrift.

Rückmeldung bei erneuter Eingabe:

*** Sie schreiben ab jetzt wieder in normaler Schrift.

Würfelbefehle

Unabhängig vom gewählten Spiel gehen die Befehle /d, /d+ und /d- immer

/d <X> <Y>

Würfel werfen, wobei X die Anzahl der Würfel ist,
und Y die Anzahl der Würfelseiten. Wenn Y nicht angegeben
ist, wird mit 6seitigen Würfeln gewürfelt.

Die Variante **/d-** schaltet die Sortierung der Würfel aus,

/d+ würde sie einschalten, dies wird aber erst in künftigen Versionen interessant, da für DSA z.B. die
Würfelsortierung standardmäßig ausgeschaltet wird.

SR3 Würfel

/ds <Würfel> <Mindestwurf>

SR4 Würfel

SR4 /ds <Würfelpool> <Modifikator>

DSA4 Würfel

/de <Eigenschaftswert> <Modifikator>

/dt <EW1> <EW2> <EW3> <TaW> <Modifikator>

Erklärung für /dt am Beispiel einer Sinnenschärfeprobe +5 mit KL 10 IN 12 und einem TaW von 8:

/dt 10 12 12 8 +5

** [(10/12/12) - 8 Mod: 5] Soundso würfelt [10] [9] [14] - Erfolg ((1))*

WDD2 Würfel

/dw <Würfelpool> <Modifikator>

ED Würfel

/de

FUDGE Würfel

/d3