Mitglieder des Spieleclubs „Games4ever“ haben in der Corona-Zeit schwer darunter gelitten, dass sie sich nicht mehr zum Spielen treffen durften und das Spielen über einen Video-Chat nur mäßig funktionierte. Sie erhalten daher den Auftrag, eine einfache Version eines Rollenspiels angelehnt an "Dungeons & Dragons" über Computer und ein Netzwerk spielbar zu machen.

* Eine **Spielfigur** wird von einem Spieler gesteuert.   
  Jede Spielfigur
  + hat einen Namen,
  + eine Charakterklasse (**Zauberer**, **Kämpfer** oder **Dieb**)
  + Lebenspunkte (je nach Charakterklasse und Konstitution)
  + die Charaktereigenschaften **Intelligenz**, **Stärke**, **Konstitution**, **Weisheit** und **Geschicklichkeit**.
  + Eine Rüstungsklasse (armor class) je nach Charakterklasse, Eigenschaften und Ausrüstung

Nach Spielbeginn

* + haben sie eine aktuelle Position auf dem zweidimensionalen Spielplan.
  + haben sie eine Richtung in die sie gerade blicken (Nord, Ost, Süd, West).
  + wenn sie sich bewegen gehen sie ein oder zwei Spielfelder in die Richtung in die sie gerade blicken.
  + Sie können mindestens vier Felder in Blickrichtung sehen.
  + Sie können Artefakte nehmen und benutzen.
  + Sie müssen alle in der Lage sein, einen Gegner anzugreifen und abzuwehren. Jede Spielfigur macht das auf unterschiedliche Art und Weise.
  + Bei jedem Kampf werden Erfahrungspunkte gesammelt.
* Ein **Monster** ist eine Spielfigur, die vom Spielleiter (oder zufällig) gesteuert wird.
* Der **Spielplan** ist ein zweidimensionales Raster von Kästchen. Er besteht aus Gängen, Räumen und Zugängen. Der Gamemaster erstellt den Spielplan für sein Spiel. Er verteilt dabei auch die Monster, Artefakte und Fallen. Er konfiguriert die Durchgänge und die Räume durch Verteilung von Gegenständen und Fallen. Ein Beispiel gab es in LS17.
* Jede **Spielrunde** können

die Spielfiguren

* + in eine Richtung ein bis zwei Felder **bewegt werden** UND
  + **eine Handlung** durchführen.   
    ODER
  + **Rast machen**, um Lebenspunkte und magische Fähigkeiten zurückzugewinnen.

Monster

* können vom Spielleiter (dungeon master) oder zufällig bewegt werden.
* Sie greifen immer an, wenn Spieler auf sie zugehen.
* Es besteht 70% Chance, dass sie eine Gruppe entdeckter Spieler verfolgen.
* Es besteht 10% Chance, dass sie weglaufen.
* Befinden sich am Ende der Spielrunde ein Monster und eine Spielfigur auf demselben Feld, wird automatisch eine **Kampfrunde** durchgeführt. Dabei greifen sowohl die Spielfigur wie auch das Monster an. Der Gegner verteidigt sich automatisch durch seine **Rüstungsklasse**. Ist der Angriff stärker als die Verteidigung, verliert der Verteidiger so viel **Lebenspunkte** wie vom Angreifer “erwürfelt” wird. Der Schadenswurf ist von der Charakterklaase, den individuellen Eigenschaften des Charakters, der Art des Angriffs abhängig.

Spielbeginn:

Ein Szenario beginnt mit einem einleitenden Text über das Spielziel und mit den Spielern am Eingang der Dungeon

Spielziel

Ein reicher Adliger sucht einen im Verließ versteckten Gegenstand. Die drei Teile eines begehrten Gegenstandes müssen gefunden und zum Ausgang gebracht werden. Was für eine Gegenstand ist, ist der Kreativität des Spielleiters (Beim mit gelieferten Spiel also der Gruppe) überlassen.

Berechnung von Modifizierungen

Modifizierungen nehmen die Punkte einer Charaktereigenschaft als Basis, subtrahieren 10 und teilen durch 2. Es wird abgerundet.

Zusatzpunkte = (Basispunkte – 10 ) / 2

Charakter erstellen

1. Die **Charaktereingenschaften** werden wie folgt zufällig erstellt: Es werden 5 zufällige Werte zwischen 3 und 18 erstellt. Ist die Summe aller Werte kleiner 60, so wird der schlechteste Wert neu generiert, bis die Summe mindestends 60 ergibt.
2. Der Spieler bestimmt, welcher Wert für welche Eigenschaft eingetragen wird.
3. Der Spieler bestimmt seine **Charakterklasse**. Gemäß der Klasse werden unter anderem die Basis-Lebenspunkte bestimmt: Krieger: 10 LP, Dieb 8 LP Magier 6 LP
4. Gemäß dem Konstitutionswert werden weitere **Lebenspunkte** zum Basiswert hinzugerechnet (**Modifizierung**).   
   Bsp. Ein Magier hat 8 LP als Basis und einen Konstitunswert von 15.   
   8 + (15 – 10) / 2 = 8 + 2,5 = 10,5 🡺 10 LP  
   Als Ergebnis hat er 10 Lebenspunkte.
5. Der Spieler bestimmt seine **Rasse** nach der weitere Aufwertungen hinzu kommen:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Zwerg | Mensch | Elf | Hobbit |
| **Intelligenz** |  | +1 | +2 |  |
| **Stärke** | +2 | +1 |  |  |
| **Konstitution** | +2 | +1 |  | +1 |
| **Weisheit** | +1 | +1 | +1 | +2 |
| **Geschicklichkeit** |  | +1 | +2 | +2 |

Ability Checks (Überprüfung der Anwendung einer Charaktereigenschaft)

Sie werden immer mit einem d20 durchgeführt und der Eigenschafs-Modifizierer dazugerechnet.

Beispiel 1: Ein Spieler versucht sich zu verstecken:   
Er “würfelt” eine 11. Er hat einen Geschicklichkeitswert von 13.   
(13-10)/2= 1,5

Sein Wert für das Verstecken beträgt 11+1=12.

Der Feind führt einen Wahrnehmungscheck durch: d20 + Weisheitsmodifizierer.

Liegt der Wahrnehmungscheckwert unter 12 ist das Verstecken erfolgreich.

Beispiel 2:

Ein Fels blockiert den Weg und hat einen Schwierigkeitsgrad (DC) von 20. Die Gruppe versucht es zur Seite zu schieben. Alle Spieler führen einen Stärke Check durch: d20 + Stärke-Modifizierer. Alle Werte der Gruppe werden zusammengerechnet. Ist der gesamte Wert der Gruppe mindestens 20, gelingt das Zurseiteschieben und der Weg ist frei.

Gegenstände

* Rüstung
* Waffen
* Magische Gegenstände
* Tränke
* Teile des gesuchten Artifakts für das Spieziel

Details - Siehe Excel-Tabelle

Auf Wunsch können weitere Artikfakte hinzugefügt werden.

Ablauf eine Kampfrunde

1. Als erstes wird ermittelt, ob Jemand vom Angriff überrascht wird. Falls ja, werden die Schleich-Werte (Geschicklichkeit) mit den Wahrnehmenswerten (Weisheit) verglichen, um den Erfolg eines Überraschungsangriffs. Wird man überrascht, darf man in der ersten Kampfrunde keine Aktion durchführen.
2. Für jeden Spieler und jedes Monster wird ein Geschicklichkeit-Check durchgeführt, um die Reihenfolge in der Kampfrunde zu bestimmen. Für eine Gruppe derselben Monster wird nur ein Wurf getätigt, der für die gesamte Gruppe gilt. Gleiche Positionen werden nochmal erwürfelt, um die Reihenfolge eindeutig zu bestmmen.

Difficulty Class (DC) und Experience Points (XP)

Jedes Hindernis – egal ob Falle oder ein Fels, der den Weg versperrt, ist mit einer **Schwierigkeitsklasse (difficulty class),** einer oder mehrere **benötigten Eigenschaften** und **Erfahrungspunkten (XP)** versehen. Die Schwierigkeitsklasse ist der Wert, der überwunden werden muss, um das Hindernis zu bewältigen. Die Erfahrungspunkte dienen in einer späteren Spielversion dazu, die Spieler in höhere Level aufsteigen zu lassen. Die verbundene(n) Eigenschaft(en) geben an, welche Fähigkeit(en) bei welchen Lösungsstrategien als Modifizierer dienen können.