

Dungeons & Dragons - Was ist das?

Dungeons & Dragons (kurz D&D) ist ein Pen and Paper Rollenspiel. Das bedeutet, dass es nur mit Papier und Stift und ein paar Würfeln gespielt werden kann. Man schlüpft bei D&D in die Rolle eines Charakters, der in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt Abenteuer erlebt. Das Abenteuer selbst wird dabei von einem Dungeon Master (DM) entworfen. Der DM spielt alle Monster und Nichtspielercharaktere, die in der Welt auftreten und überlegt sich die Rahmenhandlung. Im Prinzip - und das ist das tolle an D&D im Vergleich mit Computerspielen - sind die Spieler*innen in ihren Handlungen aber sehr frei. Ob etwas klappt, wird dann durch Würfeln entschieden. Hier ein kleines Beispiel: Eine Drachengeborene Kriegerin versucht, über eine Felsspalte zu springen, um die Goblins auf der anderen Seite zu verfolgen. Die DM überlegt sich dann einen Schwierigkeitsgrad für dieses Vorhaben. Der Schwierigkeitsgrad hängt hier vor allem davon ab, wie breit die Felsspalte ist. Nehmen wir mal an, der Schwierigkeitsgrad wird auf 18 festgelegt. Die Person, die die Kriegerin spielt, muss dann mit einem 20er Würfel würfeln. Auf den Wurf werden dann je nach Situation noch Boni und Mali angerechnet. In diesem Fall würde z.B. der Fertigkeitswert der Kriegerin für "Athletik" als Bonus angerechnet werden und es gäbe einen Malus, falls sie bei dem Sprung eine schwere Rüstung trägt. War der Wert des Würfelwurfs nach Verrechnung aller Boni und Mali größer als 18, dann war der Sprung erfolgreich und die Kriegerin befindet sich nun auf der anderen Seite der Schlucht. Ansonsten fällt sie hinein. Wie viel Schaden sie dabei erleidet, hängt von der Tiefe der Schlucht ab und wird entsprechend ausgewürfelt.

Ihr könnt eure Charaktere in der Welt alles zu tun versuchen lassen, was ihr wollt. Wenn es realistisch betrachtet sehr schwer ist (z.B. der Versuch eine steinerne Tür mit bloßer Hand einzuschlagen) werdet ihr eben mit großer Wahrscheinlichkeit scheitern. Wenn es eher einfach ist oder euer Charakter in der entsprechenden Fähigkeit sehr gut ist (z.B. ein geschichtlich belesener Magier, der versucht, sich an die Taten eines Zwergenkönigs vor 300 Jahren zu erinnern), dann habt ihr große Erfolgchancen. Es kommt immer mal wieder vor, dass Spieler*innen etwas versuchen womit der DM nicht gerechnet hat. In diesem Fall ist das dann mein Problem und ich muss schnell improvisieren und mit einem Schwierigkeitsgrad überlegen.

Charaktererstellung - Wie wird man ein gutes Team?

Die Charaktererstellung ist, wenn man das zum ersten Mal macht, ein bisschen koompliziert. Wer sich für die Details interessiert, kann im Spielerhandbuch in Kapitel 2 die erforderlichen Schritte nachlesen. Um das ganze etwas zu vereinfachen, würden Jakob und ich das meiste für euch übernehmen. Wichtig ist vor allem, dass die Gruppe am Ende ein gutes Team bildet. Daher solltet ihr euch auch untereinander grob absprechen. Welche Charaktere ihr gerne spielen wollt. Das entscheidendste Merkmal eines Charakters ist die Klasse. Die Klasse ist sowas wie eine Ausbildung oder Berufung, Beispiele sind Magierin, Schurke, Waldläuferin, Kriegsherr, ... Die Klassen lassen sich in folgende Rollen kategorisieren:

- Leader

- Kann als einzige*r Verbündete heilen und ist daher für das Überleben der Gruppe sehr wichtig
- Ist oft gut in zwischenmenschlichen Fertigkeiten (Diplomatie, Einschätzen, Heilkunde)
- Kann je nach Wahl Nah- oder Fernkämpfer*in sein
- Klassen: Kriegsherr, Klerikerin (*engl.* Warlord, Cleric)
- Striker
 - Verursacht am meisten Schaden
 - Ist oft gut in vielen Fertigkeiten (je nach Wahl z.B. Diebeskunst, Heimlichkeit und Akrobatik oder Naturkunde und Heilkunde)
 - Kann je nach Wahl Nah- oder Fernkämpfer*in sein
 - Klassen: Schurke, Waldläuferin, Hexenmeisterin (*engl.* Rogue, Ranger, Warlock)
- Defender (alias Tank)
 - Kann am meisten Schaden vertragen und ist typischerweise sehr gut gerüstet.
 - Kann Monster dazu bringern, sie anstelle ihrer Verbündeten anzugreifen und diese damit schützen
 - Ist oft sehr stark und gut in Athletik und Ausdauer
 - Ist immer im Nahkampf
 - Klassen: Kämpferin, Paladin (letzte können auch ein bisschen heilen) (*engl.* Fighter, Paladin)
- Controller
 - Kann als einziger mehreren Monster gleichzeitig Schaden
 - Ist oft sehr gut in Wissensfertigkeiten (Magiewissen, Naturkunde, Geschichte etc.)
 - Ist immer im Fernkampf und typischerweise ziemlich verletzlich in unmittelbarer Nähe zu Monstern
 - Klasse: Magier (Wizzard)

Fantasy-Völker

Es gibt eine Reihe Fantasy-Völker (Zwerge, Elfen, Drachengeborene ...) zu denen ein Charakter in D&D gehören kann. Eine Übersicht dazu findet ihr in Kapitel 3. Jedes Volk lässt sich mit jeder Klasse kombinieren.

Auftrag an euch

Bitte sucht euch eine Klasse und ein Volk aus und gebt Jakob und/oder mir Bescheid. Sprecht euch dabei am besten so ab, dass ihr einigermaßen die unterschiedliche Rollen abdeckt. Wenn eine offen bleibt, ist das kein Problem: Jakob spielt selbst auch mit und hat angeboten, den "Lückenfüller" zu machen. Ihr könnt gerne soviel ihr wollt von eurem Charakter selbst erstellen. Alles, was euch zu technisch erscheint und worum ihr euch nicht kümmern wollt, lasst ihr Jakob und mir. Es wäre schön, wenn ihr euch ein paar persönliche Sachen (Name, Backstory, Motivation nach Abenteuern zu suchen) selbst überlegt. Das macht ja irgendwie auch Spaß :)

Mit Fragen könnt ihr euch grundsätzlich gerne an Jakob und mich wenden. Bis bald!