



Dungeons & Dragons – Das Fantasy Abenteuerenspiel

EINER GEGEN ALLE

Vier fantastische Figuren haben sich zusammengefunden, um gemeinsam das Böse zu besiegen. Oder wenigstens aus der Welt zu vertreiben, die ein gottähnliches Wesen namens Spielleiter für sie erschaffen hat.

Rund drei Jahrzehnte hat es gedauert, bis die Ur-Mutter aller Rollenspiele, DUNGEONS & DRAGONS, in einer Light-Version nun auch als Brettspiel im Handel ist. Am Material wurde nicht gespart. 40 modellierte Kunststofffiguren, bis zu fünf Zentimeter groß, warten auf ihren Einsatz. Vier von ihnen verkörpern die Helden, die von den Spielern ins Abenteuer geschickt werden. Der Rest gehört der Monsterklasse an. Da gibt es Trolle, Gnolle, Goblins und andere Schreckgestalten. Die Eigenschaften jeder Figur sind auf

einer Charakterkarte festgehalten.

Die Spielfläche wird aus Geländetafeln zusammengesetzt. Sie bieten, da beidseitig bedruckt, diverse Variationsmöglichkeiten, auch wenn sie von der Art her nur zwischen Verlies und Freigelände unterscheiden. Bereits vorgegeben sind trennende Wände, die die Spielfläche in Räume unterteilen. Die Position der Türen ist variabel.

Rollenspiele brauchen einen Spielleiter, der die anderen Mitwirkenden durch das Abenteuer schickt und mit den Geschehnissen konfrontiert. Da wir uns hier in der Anfängerkategorie für Rollenspieler befinden, ist das recht einfach gelöst. Elf vorgefertigte Abenteuer sind im „Spielleiter-Handbuch“ abgebildet. Der Spielleiter, der chronologisch vorgehen sollte, da sich ein roter Faden

durch alle Abenteuer zieht, wählt das erste aus, legt die dazu gehörenden Geländetafeln auf den Tisch und erklärt den Spielern, in welchem Raum sie starten. Das einzige erkennbare Objekt ist eine geschlossene Tür, die aus dem Startraum herausführt.

Die Spieler müssen sich vor Spielbeginn entscheiden, mit welchem Helden sie ins Abenteuer ziehen. Zur Wahl stehen zwei menschliche Männer, einer davon Kleriker, der andere Kämpfer, sowie zwei weibliche Wesen: eine zauberhafte Elfin (soll heißen, sie ist Magierin) und eine Schurkin, die als Halbbling zur Welt kam.

Jede Figur hat individuelle Fähigkeiten, die auf einer „Heldentafel“ abzulesen sind und die sich im Verlauf des Spiels ändern. So müssen die Figuren im Lauf von Kämpfen Trefferpunkte einstecken. Die Anzahl der Gegenstände, die sie mit sich herumschleppen können, ist begrenzt – wobei auch noch unterschieden wird, ob sie beispielsweise eine Waffe gerade im Tornister verpackt haben oder sie kampfbereit in der Hand halten. Neben der Elfin kann auch der Kleriker Magie entfalten, doch kostet das Zauberpunkte. Und dann gibt es schließlich auch noch ganz persönliche Fähigkeiten. So kann sich beispielsweise Lidda, die Schurkin, prima an Monster heranschleichen; welchen Vorteil ihr das im Kampf bringt, ist allerdings weder

auf ihrer Heldentafel noch in der Spielregel abzulesen, sondern auf ihrer Charakterkarte, die man deshalb auch noch im Auge behalten sollte.

Vielleicht haben Sie schon davon gehört, dass bei Rollenspielen jeder Spieler „seinen“ Helden ins Abenteuer schickt. Hier im D&D-Brettspiel ist das anders. Es müssen immer alle vier Heldenfiguren ins Abenteuer ziehen, ganz gleich, wie viele Spieler mitmachen. Sind es weniger als fünf, muss ein einzelner sich also schon mal um mehr als einen Helden kümmern. Im schlimmsten Fall um alle vier, was ein Spielen zu zweit möglich macht, wenigstens theoretisch. Denn das hat dann nichts mehr mit einem Rollenspiel im eigentlichen Sinn zu tun.

SCOTLAND YARD-Prinzip

Und noch etwas wird Rollenspieler irritieren: Per Definition spielt hier der Spielleiter gegen die Spieler. Er gewinnt, wenn es ihm gelingt, die Spielerhelden an der Erfüllung ihrer Mission zu hindern, sie gewinnen, wenn sie ihre Aufgabe erfüllen. Das SCOTLAND YARD-Prinzip also: Einer gegen alle. Wir haben es hier zwar mit einem Rollenspiel für Anfänger zu tun. Aber vielleicht sollte hinterher mal irgendjemand dem Spielleiter sagen, dass es nicht seine primäre Aufgabe im Rollenspiel ist, Helden zu plätten.

Zurück zum Spiel: Ausgerüstet mit ein paar Grundgegenständen (lies: Waffen und Zaubersprüchen) stehen unsere Helden im Startraum, einer direkt vor der Tür zum Nachbarraum, die er nun öffnen will. Daraufhin wird





der Spielleiter aktiv und statet diesen Nachbarräum aus: mit Monstern, die er meist beliebig platzieren kann, und mit Einrichtungsgegenständen. Säulen und Bäume beeinträchtigen die Sicht, Schatztruhen enthalten meist Gegenstände, die den Helden nützlich sind, und Fallen sind erst sichtbar, wenn sie jemand betritt oder auch vorher entdeckt.

In welcher Reihenfolge die Helden und die Monster aktiv werden dürfen, entscheidet der pure Zufall in Form von Aktionskarten, die jedes Mal, wenn eine Tür geöffnet wird, gemischt und an die Spieler plus Spielleiter verteilt werden. Der Spielleiter lässt, wenn er am Zug ist, alle seine Monster agieren, die Spieler können – jeder für sich – zwei Aktionen mit ihren Heldenfiguren ausführen.

Gekämpft wird mit vielen bunten Spezialwürfeln, die Charakterkarten der Monster und die Waffenkarten der Helden geben vor, wie viele Würfel welcher Sorte verwendet werden. Als Kampfwürfel dienen einfa-

che sechsseitige Würfel mit null bis drei Schwertsymbolen auf den Seiten. Je dunkler die Würfelfarbe, desto höher die Trefferwahrscheinlichkeit. Natürlich entscheidet die Anzahl der gewürfelten Schwerte, wie viele Treffer erzielt wurden, wobei auch noch die Widerstandsfähigkeit des Gegners in Form seiner Rüstungskategorie zu berücksichtigen ist.

Im ersten Abenteuer geht es einfach nur darum, alle Monster zu besiegen. In späteren Missionen werden die Aufgaben dann vielschichtiger. Gegenstände, die die Helden in einem Abenteuer gefunden haben, dürfen sie ins nächste Abenteuer mitnehmen.

Seiteneinstieg möglich

Und von der fünften Mission an steigt dann auch die Schwierigkeitsstufe. Anders als bei herkömmlichen Rollenspielen gewinnen die Helden hier im Verlauf der Abenteuer nicht an Erfahrung und steigen deshalb in



eine höhere Stufe auf. Nein, die Stufe wird für das Abenteuer selbst definiert. Und das bedeutet für unsere Helden: Sie dürfen mit besseren Waffen ins Abenteuer ziehen, können mehr Trefferpunkte einstecken und haben auch mehr Zauberpunkte zur Verfügung. Das bedeutet natürlich auch: Man kann jederzeit auf jeder Stufe in das Abenteuer einsteigen und muss sich nicht erst in einfachen Missionen bewähren.

Wer nach dem elften und letzten Abenteuer auf den Geschmack gekommen ist,

muss sich selbst neue Abenteuer ausdenken. Doch nicht mehr lange. Für das Frühjahr ist mit EWIGER WINTER eine erste Erweiterung angekündigt. Sie umfasst sechs neue Abenteuer in frostiger Umgebung – und mit dem Drachen Skraethor als Hauptprotagonisten.

Das D&D FANTASY ABENTEUERSPIEL ist mehr ein Brett- als ein Rollenspiel – aber eines, das die Fantasy-Atmosphäre sehr gut auf den Spieltisch bringt, nicht zuletzt wegen seiner üppigen Ausstattung. Erinnerungen an HEROQUEST werden wach, 1990 gemeinsam von Hasbro und Games Workshop veröffentlicht, ähnlich ausgestattet und ein Sammlerstück. *KMW*

Website zum Spiel

Die Spielregeln sind leider lückenhaft und ungenau und lassen manche Fragen offen. Immerhin gibt es auf der Website „www.danddgame.com“ eine Liste mit 50 Fragen und den Antworten dazu. Leider kann man sich diese FAQ-Liste nicht ausdrucken, weil sie in Flash programmiert wurde. Überhaupt hinterlässt die Website einen zwiespältigen Eindruck. Die Marketingabteilung wird von der Optik begeistert sein, der Endverbraucher ist es nicht, weil er häufig klicken muss und dann doch nichts mit den Informationen anfangen kann.

Dankenswerterweise hat sich jemand die Mühe gemacht, die FAQ-Liste abzuschreiben und sie auf „www.boardgamegeek.com“ veröffentlicht. Dort finden sich auch direkte Links zu sieben neuen Schatzkarten und zwei Geländetafeln zum Ausdrucken.

Auf der Website des Spiels kommt man nur an dieses Material, wenn man Würfelkämpfe gegen Monster besteht – am Bildschirm ein nerviges Prozedere. Übrigens: Wenn Sie die deutschsprachigen Karten laden wollen, müssen Sie die Dateinamen um ein „_DE“ ergänzen (z. B. „boccob_DE.jpg“); das gilt nicht für „newgrass_room“ und „winged_horse“.



Titel: D&D - Das Fantasy Abenteuerspiel	
Verlag: Hasbro	
Spieler: 2 – 5	
Alter: ab ca. 10 Jahren	
Dauer: ab ca. 60 Minuten	
Preis: ca. 40 €	
Kritiker	Spielreiz
KMW	8