

Dungeons and Dragons -1-

In diesem Spiel kämpfen die Spieler als verschiedene Charaktertypen um den Sieg. Es gibt folgende Charaktertypen : Krieger, Dieb, Paladin und Magier. Alle Spieler starten mit Rüstungspunkten und Lebenspunkten.

Wenn ein Spieler markiert wird, verliert er Rüstungspunkte, bis er keine mehr hat. Dann wird er deaktiviert und verliert 1 Lebenspunkt. Wer keine Lebenspunkte mehr hat, ist raus. Im Spielverlauf erhalten die Spieler Erfahrungspunkte, dadurch steigen Trefferpunkte, Rüstungspunkte und Treffergeschwindigkeit.

Extras

Jede Mine kann nur einmal zerstört werden und verleiht einen zufälligen Effekt. Die anfänglichen Werte werden durch das Level des Spielers bestimmt. In Teams oder Alle gegen Alle. Es gibt zwei Spieltypen. Der erste ist wie hier beschrieben, im zweiten wird das Level der Spieler ignoriert.

Punkte

Aktion	Punkte
Gegner deaktivieren	100+10 x level diff.
Gegner treffen	10+1 x level diff.
Verbündete deaktivieren	-100+10 x level diff.
Verbündete treffen	-10+1 x level iff.
Verfluchen	100