

Dein Zug im Kampf

1. Ziel und Vorgehen nennen

Wen oder was möchtest du erreichen? Prüfe Reichweite, Sicht und deine verfügbaren Ressourcen. Dein Charakter-Cheat-Sheet erklärt deine Fähigkeiten.

2. Bewegung und Aktion nutzen

Du kannst dich bis zu deiner Bewegungsrate bewegen und die Strecke aufteilen. Normalerweise hast du **eine Aktion**.

Aktion	Wofür?
Angriff / Magie wirken	Angriff oder Fähigkeit einsetzen.
Spurt	Zusätzliche Bewegung in Höhe deiner Bewegungsrate.
Rückzug	Keine Gelegenheitsangriffe durch deine Bewegung in diesem Zug.
Ausweichen	Bis zu deinem nächsten Zug: Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich; Vorteil auf Geschicklichkeitsrettungswürfe. Endet bei Kampfunfähigkeit oder Bewegungsrate 0.
Helfen	Einen Angriffswurf oder Attributswurf unterstützen.
Vorbereiten	Aktion für einen Auslöser festlegen; Ausführung mit deiner Reaktion vor deinem nächsten Zug.

Auch Suchen, Studieren, Verstecken, Beeinflussen und Verwenden können sinnvoll sein.

3. Bonusaktion und Reaktion

Eine **Bonusaktion** ist nur möglich, wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber sie erlaubt; höchstens eine pro Zug.

Eine **Reaktion** braucht einen passenden Auslöser und ist auch während fremder Züge möglich. Nach ihrer Nutzung steht sie ab Beginn deines nächsten Zuges wieder bereit.

4. Werte aktualisieren

Notiere verbrauchte Ressourcen und neue Zustände. Du musst nicht alle Möglichkeiten nutzen. Überlege zwischen deinen Zügen, was du als Nächstes tun möchtest.

Eigene gekürzte Zusammenfassung; keine vollständige Regelsammlung. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Besondere Fähigkeiten können allgemeine Regeln ändern. Grundlage: Spielablauf 2024, Regelglossar 2024 und deutsches SRD 5.2.1.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter dndbeyond.com/srd. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter CC BY 4.0). Inhalte wurden zusammengefasst und neu formuliert.

Kampf: Würfe und Effekte

Angriff abwickeln

1. Nenne Ziel und Waffe oder Zauber.
2. Würfle **W20 + Angriffsbonus**. Erreichst du die Rüstungsklasse, triffst du.
3. Würfle den Schaden und nenne Schadenstyp und zusätzliche Effekte.

Bei manchen Zaubern würfelt stattdessen das Ziel einen Rettungswurf gegen deinen Zauber-SG.

Vorteil und kritische Treffer

Bei **Vorteil** würfelst du zwei W20 und nimmst den höheren, bei **Nachteil** den niedrigeren. Kommt beides zusammen, würfelst du einen W20.

Beim Angriff trifft eine natürliche **20** immer; würfle die Schadenswürfel doppelt, feste Boni nur einmal. Eine natürliche **1** verfehlt immer.

Bewegung und Gelegenheitsangriffe

Verlässt du die Nahkampfreichweite eines Gegners, der dich sieht, kann er seine Reaktion für einen Nahkampfangriff nutzen. **Rückzug** verhindert das. Teleportation und Bewegung ohne Einsatz deiner Bewegung, Aktion, Bonusaktion oder Reaktion lösen normalerweise keinen aus.

Zaubern und Konzentration

Du darfst **pro Zug höchstens einen Zauberplatz zum Zaubern verbrauchen**. Zaubertricks brauchen keinen Platz.

Du kannst nur einen Konzentrationseffekt aufrechterhalten. Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf gegen **SG 10 oder halben Schaden, abgerundet**, je nachdem, was höher ist; höchstens SG 30. Misslingt der Wurf, endet die Konzentration.

Eigene gekürzte Zusammenfassung; keine vollständige Regelsammlung. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Besondere Fähigkeiten können allgemeine Regeln ändern. Grundlage: Spielablauf 2024, Regelglossar 2024 und deutsches SRD 5.2.1.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter dndbeyond.com/srd. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter CC BY 4.0). Inhalte wurden zusammengefasst und neu formuliert.