

D&D: Spielen und Handeln

Von der Idee zum Ergebnis

Die Spielleitung beschreibt die Situation. Du sagst, **was dein Charakter erreichen möchte und wie er vorgeht**. Bei einem ungewissen Ausgang entscheidet die Spielleitung, ob ein Wurf nötig ist, und beschreibt anschließend das Ergebnis.

Du kannst zum Beispiel sagen: „Ich untersuche die Tür auf Fallen“ oder „Ich lenke die Wache ab, damit die anderen vorbeikommen.“ Deine Möglichkeiten gehen über die Fähigkeiten auf deinem Charakterbogen hinaus.

Würfeln und Werte ablesen

Bei ungewissem Ausgang würfelst du einen zwanzigseitigen Würfel, kurz **W20**. Es gibt drei Arten dieser W20-Prüfungen:

Wurf	Wann brauchst du ihn?	Zielwert
Attributswurf	Du willst etwas herausfinden oder schaffen, oft mit Hilfe einer Fertigkeit.	Schwierigkeitsgrad (SG)
Rettungswurf	Du versuchst, einer Gefahr oder einer Wirkung zu widerstehen.	SG der Wirkung
Angriffswurf	Du greifst mit einer Waffe oder einem Angriffszauber an.	Rüstungsklasse (RK)

Würfle einen W20 und addiere den passenden Bonus. Erreichst oder übertriffst du den Zielwert, gelingt der Wurf. Auf deinem vorbereiteten Bogen steht bereits der vollständige Bonus; addiere den Übungsbonus nicht noch einmal.

Der Schaden wird gesondert gewürfelt. **2W6 + 3** bedeutet beispielsweise: Würfle zwei sechsseitige Würfel, addiere ihre Ergebnisse und zähle anschließend 3 dazu.

Vorteil und Nachteil

Bei **Vorteil** würfelst du zwei W20 und verwendest das höhere Ergebnis. Bei **Nachteil** zählt das niedrigere. Mehrere Gründe für Vorteil oder Nachteil geben dir keine zusätzlichen Würfel. Kommt beides zusammen, würfelst du nur einen W20 – unabhängig davon, wie viele Gründe auf jeder Seite vorliegen.

Bewegen und zusammenarbeiten

Überlege zwischen deinen Zügen, was du als Nächstes tun möchtest. Nenne dann zuerst dein Ziel und dein Vorgehen. Auch Gespräche, Erkundung und Werkzeuge helfen euch, gemeinsam Lösungen zu finden.

Dein Zug im Kampf

Zu Beginn bestimmt die **Initiative**, in welcher Reihenfolge ihr handelt. Eine Runde umfasst die Züge aller Beteiligten und entspricht ungefähr sechs Sekunden in der Spielwelt.

- **Bewegung:** Du kannst dich bis zu deiner Bewegungsrate bewegen und die Strecke vor und nach deinen Aktionen aufteilen. Schwieriges Gelände kostet zusätzliche Bewegung.
- **Aktion:** Normalerweise hast du eine Aktion. Häufige Möglichkeiten findest du in der Tabelle unten.
- **Bonusaktion:** Du kannst höchstens eine Bonusaktion nutzen, wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber sie ausdrücklich erlaubt.
- **Reaktion:** Ein passender Auslöser erlaubt dir eine Reaktion, auch während eines fremden Zuges. Hast du sie genutzt, steht sie dir erst ab Beginn deines nächsten Zuges wieder zur Verfügung.

Du musst nicht alle Möglichkeiten nutzen. Die Reihenfolge ist grundsätzlich frei; einzelne Fähigkeiten können zusätzliche Voraussetzungen haben.

Häufige Aktionen

Aktion	Was bewirkt sie?
Angriff	Waffenangriff oder waffenloser Angriff; die Anzahl hängt von deinen Merkmalen ab.
Magie wirken	Einen Zauber wirken oder ein magisches Merkmal einsetzen.
Spurt	Zusätzliche Bewegung in Höhe deiner Bewegungsrate für diesen Zug.
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	Attributswurf oder Angriffswurf eines Verbündeten unterstützen.
Suchen / Studieren	Umgebung oder Kreaturen untersuchen beziehungsweise Wissen und Hinweise auswerten.
Verstecken	Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit), um unbemerkt zu bleiben.
Vorbereiten	Eine Aktion für einen wahrnehmbaren Auslöser festlegen. Tritt er vor deinem nächsten Zug ein, führst du sie mit deiner Reaktion aus.

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.

D&D: Häufige Fragen

Einstieg und Rollenspiel

Muss ich eine Fähigkeit aus einer Liste wählen?

Nein. Beschreibe, was dein Charakter erreichen möchte und wie er vorgeht. Die Spielleitung entscheidet, was möglich ist und ob ein Wurf nötig ist.

Muss ich schauspielern?

Nein. Du kannst als dein Charakter sprechen oder einfach beschreiben, was er tut.

Was tue ich, wenn ich nicht weiß, was ich in meinem Zug machen soll?

Vorne auf deinem Cheat-Sheet steht unter „Wenn du dran bist“, was du typischerweise tun kannst. Du kannst auch die Spielleitung fragen, was dein Charakter bemerkt oder versuchen könnte, oder einem Verbündeten helfen.

Was mache ich, wenn ich eine Regel nicht kenne?

Sag zuerst, was du tun möchtest. Die Spielleitung nennt dir die passende Regel und den nötigen Wurf. Deine Fähigkeiten und Zauber stehen auf deinem Cheat-Sheet.

Gibt es Aggro, Tankrollen und eine feste Rotation?

Nein. Gegner wählen ihre Ziele nach der Situation, und niemand muss eine feste Rolle oder Reihenfolge einhalten. Ausführlich erklärt das Teil 3 der Vorab-Lektüre.

Kampf und Zusammenarbeit

Wie führe ich einen Angriff aus?

Würfle **W20 + Angriffsbonus** und vergleiche mit der Rüstungsklasse (RK) des Ziels. Bei einem Treffer würfelst du den Schaden. Eine natürliche 20 trifft immer und ist ein kritischer Treffer; eine natürliche 1 verfehlt immer.

Was ist der Unterschied zwischen Aktion, Bonusaktion und Reaktion?

In deinem Zug hast du normalerweise **eine Aktion**. Eine **Bonusaktion** gibt es nur, wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber sie erlaubt. Eine **Reaktion** nutzt du als Antwort auf einen Auslöser, auch in fremden Zügen. Sie steht ab Beginn deines nächsten Zuges wieder bereit.

Kann ich mich einfach vom Gegner entfernen?

Ja. Ein Gegner, der dich sieht, kann dann aber mit seiner Reaktion einen Gelegenheitsangriff gegen dich ausführen. Die Aktion Rückzug verhindert das.

Kann ich helfen, statt selbst Schaden zu verursachen?

Ja. Mit der Aktion **Helfen** gibst du einem Verbündeten Vorteil auf seinen nächsten Attributswurf, wenn du in der Fertigkeit geübt bist, oder auf seinen nächsten Angriff gegen einen Gegner innerhalb von 1,5 Metern von dir. Der Vorteil gilt nur bis zu deinem nächsten Zug.

Eigene gekürzte Zusammenfassung; ausführliche Erklärungen stehen in der Vorab-Lektüre. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Besondere Fähigkeiten können allgemeine Regeln ändern. Grundlage: Spielablauf 2024, Regelglossar 2024, Zauberregeln 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.

D&D: Häufige Fragen

Zauber und Konzentration

Was sind Zauberplätze?

Zauber ab dem 1. Grad verbrauchen normalerweise einen Zauberplatz ihres Grades oder höher. **Zaubertricks verbrauchen keinen.** Wie viele Plätze du hast, steht in deinem Charakterpaket.

Wie viele Zauber kann ich in einem Zug wirken?

Du kannst in einem Zug nur **einen Zauberplatz** verbrauchen, um einen Zauber zu wirken. Eine Reaktion in einem fremden Zug zählt nicht zu deinem Zug.

Was bedeutet Konzentration?

Manche Zauber wirken nur, solange du dich konzentrierst, und du kannst immer nur einen davon aufrechterhalten. Erleidest du Schaden, würfelst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 oder die Hälfte des Schadens, je nachdem, was höher ist. Bei einem Misserfolg endet der Zauber.

Wo finde ich die Werte für meine Zauber?

Zauberangriff, Zauberrettungswurf-SG und Zauberplätze stehen auf Seite 2 deines Charakterbogens, die Beschreibung jedes Zaubers auf deinem Cheat-Sheet. Der Zauberrettungswurf-SG ist der Wert, den ein Ziel bei einem Rettungswurf erreichen muss.

Trefferpunkte und Erholung

Was passiert bei 0 Trefferpunkten?

Du wirst bewusstlos und würfelst zu Beginn deines Zuges einen **Todesrettungswurf**. Ab 10 ist er ein Erfolg: Drei Erfolge stabilisieren dich, drei Misserfolge bedeuten den Tod. Heilung weckt dich auf. Weiteres dazu steht in Teil 2 der Vorab-Lektüre.

Wie erhole ich mich bei einer Rast?

Eine **kurze Rast** dauert eine Stunde; du kannst dabei Trefferpunktwürfel ausgeben. Eine **lange Rast** dauert mindestens acht Stunden und stellt alle Trefferpunkte wieder her. Welche Fähigkeiten zurückkehren, steht jeweils bei der Fähigkeit selbst.

Kann ich mehr Trefferpunkte haben als mein Maximum?

Nein, Heilung endet beim Maximum. **Temporäre Trefferpunkte** sind ein zusätzlicher Puffer, der zuerst verloren geht. Neue temporäre Trefferpunkte addieren sich nicht zu bestehenden.

Was bewirken Zustände wie Vergiftet oder Betäubt?

Die Übersicht „Zustände und häufige Effekte“ erklärt sie. Wann ein Zustand endet, steht beim auslösenden Zauber oder der Fähigkeit. Heilung entfernt Zustände nicht automatisch.

Eigene gekürzte Zusammenfassung; ausführliche Erklärungen stehen in der Vorab-Lektüre. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Besondere Fähigkeiten können allgemeine Regeln ändern. Grundlage: Spielablauf 2024, Regelglossar 2024, Zauberregeln 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.