

D&D in Kürze

Worum es geht

D&D ist ein Spiel, das ihr gemeinsam am Tisch erzählt. Eine Person, die **Spilleitung**, beschreibt die Welt und spielt alle Figuren, die nicht zur Gruppe gehören. Alle anderen steuern je einen **Charakter**. Ihr sagt, was euer Charakter tun möchte, und die Spilleitung erzählt, was daraufhin geschieht.

Es gibt kein Spielbrett mit festen Feldern und keine Liste, die ihr abarbeitet. Die Geschichte entsteht aus dem, was die Spilleitung vorbereitet hat, und aus dem, was ihr daraus macht. Wenn der Ausgang einer Handlung offen ist, entscheidet ein Würfel.

Ein Abend am Tisch

Das Spiel folgt einem einfachen Muster, das sich immer wiederholt:

1. Die Spilleitung beschreibt, wo ihr seid und was ihr wahrnehmt.
2. Ihr überlegt gemeinsam und sagt, was eure Charaktere tun.
3. Wenn der Ausgang ungewiss ist, wird gewürfelt.
4. Die Spilleitung erzählt, was passiert. Dann beginnt die nächste Situation.

Beispiel: „Vor euch liegt eine verschlossene Tür. Daneben steht eine Wache und mustert euch.“ – „Ich spreche die Wache an und erkläre, dass wir einen Auftrag haben.“ – „Das könnte klappen, aber die Wache ist misstrauisch. Würfle einen Charismawurf.“ Das bedeutet: Du würfelst einen W20, also den zwanzigseitigen Würfel, und addierst deinen Bonus. Danach beschreibt die Spilleitung, wie die Wache reagiert.

Die Spilleitung ist euer Gegenüber, aber nicht euer Gegner. Sie sorgt dafür, dass die Welt auf eure Entscheidungen antwortet, und hilft euch mit den Regeln.

Drei Bereiche des Spiels

Ein Abend wechselt zwischen drei Bereichen, die sich jeweils anders anfühlen:

- **Kampf:** Ihr handelt reihum in Zügen. Hier kommen die meisten Regeln zum Einsatz.
- **Erkundung:** Ihr bewegt euch durch Orte, untersucht Dinge, sucht Wege und achtet auf Gefahren.
- **Soziales:** Ihr sprecht mit den Figuren der Spielwelt, verhandelt, überzeugt oder täuscht.

Meistens liegt das Gewicht auf einem Bereich. Die besten Lösungen entstehen oft, wenn die Gruppe mehrere Bereiche miteinander verbindet.

Ihr spielt zusammen

Ihr spielt miteinander und nicht gegeneinander. Jeder Charakter bringt andere Stärken mit, und Herausforderungen lassen sich am besten gemeinsam lösen. Besprecht euch ruhig laut: Vorschläge, Fragen und gemeinsame Pläne gehören dazu.

Im Kampf kommt jeder nacheinander an die Reihe. Bei einer größeren Gruppe dauert es, bis du wieder dran bist. Überlege in dieser Zeit schon, was du als Nächstes tun möchtest, damit dein Zug schnell geht.

Was du nicht können musst

Die Regeln auswendig kennen. Sag zuerst, was du tun möchtest. Die Spilleitung hilft dir, die passende Regel und den nötigen Wurf zu finden. Deine Fähigkeiten und Zauber stehen auf deinen Unterlagen.

Schauspielern. Du kannst als dein Charakter sprechen oder einfach beschreiben, was er tut: „Ich erkläre der Wache, warum wir Hilfe brauchen.“ Beides funktioniert.

Den perfekten Plan haben. Ein Fehlschlag gehört zum Spiel und führt meist zu einer neuen Situation. Eine einfache Idee ist besser als gar keine.

Dein Charakter ist vorbereitet

Ihr spielt fertig vorbereitete Charaktere. Attribute, Fähigkeiten, Zauber und Ausrüstung sind festgelegt, sodass ihr nichts verteilen oder berechnen müsst. Name, Auftreten und Beweggründe bestimmt ihr selbst.

Eigene Zusammenfassung und Einführung; keine vollständige Regelsammlung. Regelstand geprüft am 11.10.2026. Grundlage: Spielablauf 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.