

Die Regeln in drei Ebenen

Ebene 1: Das Prinzip

So sind die Ebenen aufgebaut

Die Regeln sind in drei Ebenen geordnet, die aufeinander aufbauen. **Ebene 1** erklärt das Prinzip, nach dem fast alles im Spiel funktioniert. Wer nur diese Ebene gelesen hat, kann bereits mitspielen. **Ebene 2** beschreibt den Kampf, **Ebene 3** Magie, Trefferpunkte und Erholung. Du musst nichts auswendig lernen: Das Wichtigste steht später auf deinen Unterlagen.

Sag, was dein Charakter erreichen möchte

Du musst keine Fähigkeit aus einer Liste wählen. Beschreibe, was du erreichen möchtest und wie dein Charakter dabei vorgeht, zum Beispiel: „Ich will den Gegner zurückdrängen“ oder „Ich lenke die Wache ab, damit die anderen vorbeikommen.“ Die Spielleitung klärt, was möglich ist und ob ein Wurf nötig ist. Eine überzeugende Idee kann helfen, garantiert aber keinen Erfolg. Deine Möglichkeiten gehen weit über das hinaus, was auf deinem Charakterbogen steht.

Mit einem W20 würfeln

Ob etwas gelingt, entscheidet in der Regel ein zwanzigseitiger Würfel, kurz **W20**. Solche Würfe heißen **W20-Prüfungen**. Würfle einen W20 und addiere den passenden Bonus. Erreichst oder übertriffst du den Zielwert, gelingt der Wurf. Auf deinem Bogen steht bereits der vollständige Bonus; den Übungsbonus musst du nicht noch einmal addieren.

Schaden würfelst du gesondert. **2W6 + 3** bedeutet: Würfle zwei sechsseitige Würfel, addiere die Ergebnisse und zähle 3 dazu.

Die drei Arten von Würfeln

Wurf	Wann brauchst du ihn?	Zielwert
Attributswurf	Du willst etwas herausfinden oder schaffen, oft mit 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)

Beispiel: Du möchtest eine Mauer erklettern. Die Spielleitung verlangt einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12. Du würfelst eine 9 und hast einen Bonus von +3. Das ergibt 12 und erreicht den Zielwert, du schaffst es.

Vorteil und Nachteil

Bei **Vorteil** würfelst du zwei W20 und verwendest das höhere Ergebnis, bei **Nachteil** das niedrigere. Mehrere Gründe für Vorteil geben dir keine zusätzlichen Würfel. Kommen Vorteil und Nachteil zusammen, würfelst du nur einen W20, egal wie viele Gründe auf jeder Seite stehen. Vorteil entsteht zum Beispiel, wenn dir jemand hilft.

Was auf deinem Charakterbogen steht

Dein Charakter hat sechs **Attribute**: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Aus jedem Attribut ergibt sich ein Modifikator, den du auf Würfe addierst. **Fertigkeiten** wie Heimlichkeit oder Wahrnehmung gehören jeweils zu einem Attribut. Ist dein Charakter in einer Fertigkeit geübt, kommt der **Übungsbonus** hinzu.

Daneben findest du **Trefferpunkte** (wie viel Schaden du aushältst), die **Rüstungsklasse** (der Wert, den Angriffe gegen dich erreichen müssen), die **Initiative** und die **Bewegung** in Metern.

Eigene Zusammenfassung und Erläuterung; keine vollständige Regelsammlung. 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.

Die Regeln in drei Ebenen

Ebene 2: Der Kampf

Wie ein Kampf beginnt

Zu Beginn würfelt jeder die **Initiative**, einen Geschicklichkeitswurf, den du mit deinem Initiativebonus vom Bogen ausführst. Das Ergebnis bestimmt die Reihenfolge, in der ihr handelt: Das höchste beginnt, danach folgen alle reihum. Wenn alle gehandelt haben, endet eine **Runde** und die nächste beginnt. Eine Runde entspricht ungefähr sechs Sekunden in der Spielwelt.

Dein Zug

In deinem Zug hast du folgende Möglichkeiten:

- **Bewegung:** Du kannst dich bis zu deiner Bewegungsrate bewegen. Du darfst die Strecke vor und nach deiner Aktion aufteilen. Schwieriges Gelände kostet zusätzliche Bewegung.
- **Aktion:** Normalerweise hast du eine Aktion, zum Beispiel einen Angriff oder einen Zauber.
- **Bonusaktion:** Nur möglich, wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber sie ausdrücklich erlaubt. Höchstens eine pro Zug.
- **Reaktion:** Mit einem passenden Auslöser kannst du auch außerhalb deines Zuges reagieren. Danach steht sie dir erst ab Beginn deines nächsten Zuges wieder zur Verfügung.

Du musst nicht alles nutzen.

Ein Angriff

Nenne dein Ziel und die Waffe oder den Zauber. Prüfe Reichweite und Sicht. Dann würfelst du **W20 + Angriffsbonus** gegen die Rüstungsklasse (RK) des Ziels. Bei einem Treffer würfelst du den Schaden. Manche Zauber verlangen stattdessen einen Rettungswurf des Ziels gegen deinen Zauber-SG.

Eine **natürliche 20**, also eine 20 auf dem Würfel, trifft immer und ist ein kritischer Treffer: Du würfelst die Schadenswürfel doppelt, feste Boni zählen nur einmal. Eine natürliche 1 verfehlt immer. Bei Attributswürfen und gewöhnlichen Rettungswürfen sind 20 und 1 kein automatischer Erfolg oder Misserfolg.

Beispiel: Du bewegst dich zum Gegner und greifst mit dem Schwert an. Die RK des Gegners ist 13. Du würfelst eine 12 und hast einen Angriffsbonus von +5. Das ergibt 17 und trifft. Du würfelst 1W8 + 3 Schaden, eine 6 ergibt 9 Schaden.

Häufige Aktionen

Aktion	Was bewirkt sie?
Angriff	Waffenangriff oder waffenloser Angriff.
Magie wirken	Einen Zauber wirken, einen magischen Gegenstand verwenden oder ein magisches Merkmal einsetzen.
Spurt	Zusätzliche Bewegung in Höhe deiner Bewegungsrate.
Rückzug	Deine Bewegung löst in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe aus.
Ausweichen	Bis zu deinem nächsten Zug: Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich, Vorteil auf Geschicklichkeitsrettungswürfe. Endet bei Kampfunfähigkeit oder Bewegungsrate 0.
Helfen	Den Attributswurf oder Angriffswurf eines Verbündeten unterstützen oder Erste Hilfe leisten.
Verstecken	Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit), um unbemerkt zu bleiben.
Vorbereiten	Eine Aktion für einen Auslöser festlegen. Tritt er vor deinem nächsten Zug ein, führst du sie mit deiner Reaktion aus.

Sich vom Gegner entfernen

Verlässt du die Nahkampfreichweite eines Gegners, der dich sieht, kann er gewöhnlich seine Reaktion für einen **Gelegenheitsangriff** nutzen. Die Aktion Rückzug verhindert das.

Statt Schaden zu machen: Helfen

Mit der Aktion **Helfen** unterstützt du einen Verbündeten bei einem Attributswurf. Du wählst dafür eine Fertigkeit oder ein Werkzeug, in dem du geübt bist, und der Verbündete muss nah genug sein, damit du ihm helfen kannst. Sein nächster Attributswurf mit dieser Fertigkeit oder diesem Werkzeug erhält Vorteil, wenn er ihn vor deinem nächsten Zug einsetzt. Die Spielleitung entscheidet, ob deine Hilfe möglich ist.

Du kannst auch einen Gegner innerhalb von 1,5 Metern ablenken. Der nächste Angriffswurf eines Verbündeten gegen ihn erhält dann Vorteil, sofern er vor deinem nächsten Zug erfolgt.

Eigene Zusammenfassung und Erläuterung; keine vollständige Regelsammlung. 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.

Die Regeln in drei Ebenen

Ebene 3: Magie und Ressourcen

Zauber und Zauberplätze

Der **Zaubergrad** beschreibt die Stärke eines Zaubers und ist etwas anderes als deine Charakterstufe. Für einen Zauber verbrauchst du normalerweise einen **Zauberplatz** seines Grades oder höher. Wie viele Plätze du hast, steht in deinem Charakterpaket. **Zaubertricks** verbrauchen keinen Zauberplatz und lassen sich beliebig oft wirken.

Vor dem Zaubern prüfst du Zeitaufwand, Reichweite, Wirkung und Kosten. Du darfst **pro Zug höchstens einen Zauberplatz zum Zaubern verbrauchen**, auch wenn du Aktion und Bonusaktion zur Verfügung hast. Eine Reaktion in einem fremden Zug zählt nicht zu deinem Zug und kann deshalb einen weiteren Zauberplatz verbrauchen.

Konzentration

Manche Wirkungen bestehen nur, solange du dich auf sie konzentrierst. Du kannst immer nur **einen Konzentrationseffekt** aufrechterhalten. Beginnst du einen neuen, endet der bisherige.

Erleidest du Schaden, legst du einen Konstitutionsrettungswurf ab. Der SG beträgt **10 oder die Hälfte des Schadens, abgerundet**, je nachdem, was höher ist, höchstens 30. Bei einem Misserfolg endet die Konzentration, ebenso bei Kampfunfähigkeit oder Tod. Bewegen und Angreifen unterbricht sie nicht.

Was passiert bei 0 Trefferpunkten?

Du wirst bewusstlos und legst zu Beginn deines Zuges einen **Todesrettungswurf** ab: einen W20 ohne Bonus. Ab 10 ist es ein Erfolg. Drei Erfolge stabilisieren dich, drei Misserfolge bedeuten den Tod. Eine natürliche 1 zählt als zwei Misserfolge, eine natürliche 20 gibt dir 1 Trefferpunkt zurück.

Heilung weckt dich auf, bringt dich aber nie über dein Trefferpunktmaximum. Mit der Aktion Helfen und einem Weisheitswurf (Heilkunde) gegen SG 10 kann dich jemand stabilisieren. Erleidest du bei 0 Trefferpunkten Schaden, zählt das als Misserfolg, ein kritischer Treffer als zwei. Entspricht der Schaden mindestens deinem Trefferpunktmaximum, stirbst du sofort. Wiederbelebung nach dem Tod erfordert besondere Fähigkeiten oder Zauber.

Rasten

Eine **kurze Rast** dauert eine Stunde. Du kannst Trefferpunktewürfel ausgeben: Für jeden erhältst du das Ergebnis plus deinen Konstitutionsmodifikator zurück, mindestens 1 Trefferpunkt. Bestimmte Fähigkeiten stehen danach wieder bereit.

Eine **lange Rast** dauert mindestens acht Stunden, von denen du mindestens sechs Stunden schläfst. Sie stellt alle Trefferpunkte und verbrauchten Trefferpunktewürfel wieder her. Welche anderen Ressourcen zurückkehren, steht bei deinen Fähigkeiten. Nach dem Ende einer langen Rast musst du mindestens 16 Stunden warten, bevor du die nächste beginnst.

Was du im Spiel festhältst

Notiere aktuelle Trefferpunkte, verbrauchte Zauberplätze, begrenzte Anwendungen und Zustände. **Temporäre Trefferpunkte** sind ein zusätzlicher Puffer, keine Heilung. Schaden verringert zuerst sie. Sie addieren sich nicht: Erhältst du neue, entscheidest du, ob du die bisherigen oder die neuen behältst.

Eigene Zusammenfassung und Erläuterung; keine vollständige Regelsammlung. 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.