

Von WoW zu D&D

Wer WoW kennt, bringt viel mit: ein Gefühl für Klassen, für Zusammenspiel und für Fantasy-Abenteuer. Dieser Teil zeigt, was du mitnehmen kannst und wo D&D sich anders spielt, als du es gewohnt bist. Die Gegenüberstellung bezieht sich auf das allgemeine Spielgefühl von WoW. Einzelne Fähigkeiten und Klassen findest du in deinem Charakterpaket.

Was gleich bleibt

- **Klassenfantasie:** Jede Klasse hat ein erkennbares Thema. Ein Paladin kämpft und schützt, ein Schurke schleicht und überlistet, ein Druide heilt und verwandelt sich.
- **Zusammenspiel:** Die Gruppe besteht aus Charakteren mit verschiedenen Stärken, die sich ergänzen.
- **Entwicklung:** Charaktere steigen in Stufen auf, finden Ausrüstung und wachsen mit ihren Aufgaben.
- **Magie und Fähigkeiten:** Es gibt Zauber, Heilung, Schaden, Schutz und Kontrolle.

Die größte Umstellung: Rollen und Aggro

D&D hat keine allgemeine Bedrohungsanzeige. Gegner wählen ihre Ziele nach der Situation und ihren Fähigkeiten, und die Spielleitung entscheidet, wen sie angreifen. Ein widerstandsfähiger Charakter kann andere durch seine Position, durch Kontrolleffekte und durch bestimmte Merkmale schützen. Er bindet Gegner dadurch aber nicht automatisch an sich.

Ihr braucht auch keine fest vorgeschriebene Verteilung von Tanks, Heilern und Schadensklassen. Entscheidet im jeweiligen Moment, was der Gruppe hilft: einen Gegner angreifen, einen Verbündeten heilen, ihn schützen, ihn unterstützen oder etwas ganz anderes versuchen. Einen bewährten Angriff darfst du natürlich wiederholen. Eine feste Rotation, die du abarbeiten musst, gibt es nicht.

Auf einen Blick

Thema	In WoW	In D&D
Zeit	Echtzeit	Reihum in Zügen
Handlungen	Fähigkeiten aus der Leiste	Freie Beschreibung; Fähigkeiten sind ein Teil davon
Rollen	Tank, Heiler, Schaden; Aggro	Keine Bedrohungsanzeige, keine feste Verteilung
Zufall	Berechnung im Hintergrund	Du würfelst selbst
Ressourcen	Mana und Abklingzeiten	Zauberplätze und Rasten
Scheitern	Tod, dann zurück ins Spiel	Todesrettungswürfe; Wiederbelebung nur mit besonderen Fähigkeiten
Spielleitung	Systeme und Skripte	Ein Mensch, der auf eure Ideen reagiert
Aufgaben	Questliste	Ziele entstehen im Gespräch; oft mehrere Wege

Eigene Zusammenfassung und Einordnung; die Gegenüberstellung beschreibt das allgemeine Spielgefühl von WoW, keine konkreten Regeln der WoW-Erweiterung für D&D. Regelstand geprüft am 11.10.2026. 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.

Von WoW zu D&D

Die Unterschiede im Einzelnen

Zeit: Reihum statt Echtzeit

In WoW läuft das Spiel ständig weiter. In D&D handelt im Kampf immer eine Person nach der anderen. Eine Runde, in der alle einmal dran waren, entspricht ungefähr sechs Sekunden in der Spielwelt. Das fühlt sich anfangs langsamer an, gibt dir aber Zeit zu überlegen. Nutze die Wartezeit zwischen deinen Zügen, um deinen nächsten Zug zu planen.

Handlungen: Beschreiben statt Aktionsleiste

In WoW wählst du aus einer festen Leiste von Fähigkeiten. In D&D beschreibst du, was dein Charakter tun möchte, und die Spielleitung entscheidet, ob und wie das gelingen kann. „Ich werfe den Tisch um und gehe dahinter in Deckung“ ist ein gültiger Zug. Die Fähigkeiten auf deinem Bogen sind besondere Möglichkeiten, aber nicht die einzigen.

Zufall: Du würfelst selbst

Ob etwas gelingt, entscheidet ein sichtbarer Wurf: W20 plus Bonus gegen einen Zielwert. Auch ein guter Charakter scheitert manchmal, und ein Fehlwurf ist kein Fehler von dir. Aus dem Scheitern entsteht oft die nächste interessante Situation.

Ressourcen: Plätze und Rasten statt Mana und Abklingzeiten

Zauber verbrauchen Zauberplätze. Zaubertricks hingegen kosten keinen Zauberplatz. Viele Fähigkeiten lassen sich nur begrenzt oft einsetzen, bis du eine Rast einlegst. Das macht Entscheidungen wichtig: Nicht jeder Kampf verlangt deine stärksten Möglichkeiten. Welche Ressourcen wann zurückkehren, steht in deinem Paket.

Scheitern: Todesrettungswürfe

Fällst du auf 0 Trefferpunkte, wirst du bewusstlos und würfelst Todesrettungswürfe, statt sofort aus dem Spiel zu sein. Heilung kann dich aufwecken, und ein Mitspieler kann dich stabilisieren. Eine Wiederbelebung nach dem Tod erfordert besondere Fähigkeiten oder Zauber. Sie geschieht nicht von selbst.

Spielleitung: Ein Mensch statt Systeme

Die Spielleitung reagiert auf das, was ihr tut, und kann Situationen anpassen. Das bedeutet auch: Frag nach, wenn etwas anders läuft, als du es erwartest. Oft lässt sich ein Weg finden.

Aufgaben: Ziele statt Questmarker

Es gibt keine Markierung, die dir den Weg zeigt. Hinweise findet ihr durch Gespräche, Erkunden und Nachfragen, und ihr setzt sie selbst zusammen. Die Aufgaben nennen wir weiterhin Quests. Häufig führen mehrere Wege zum Ziel.

Gleiche Namen, andere Mechanik

Die Charakterpakete setzen die Klassen nach den Regeln von D&D um. Eine Fähigkeit kann denselben Namen tragen wie in WoW und trotzdem anders funktionieren. Maßgeblich ist immer, was in deinem Paket steht.

Eigene Zusammenfassung und Einordnung; die Gegenüberstellung beschreibt das allgemeine Spielgefühl von WoW, keine konkreten Regeln der WoW-Erweiterung für D&D. Regelstand geprüft am 11.10.2026. 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.