



D&D 5e 2024 - ERKUNDUNG & FALLEN

SEHT ALLES, ENTDECKT MEHR - UND ÜBERLEBT!

Für Spieler, die neugierig sind und keine Gefahr übersehen wollen.



Mehr D&D-Tipps, Regeln, Tools & Abenteuerhilfe auf

www.rollberry.de



1. WAS KÖNNT IHR TUN?

- Suchen: Hinweise, Fallen, Spuren.
- Untersuchen: Details und Mechanik.
- Lauschen: Geräusche und Gespräche.
- Wittern/Spüren: Gerüche, Magie, Gefahr.
- Kartieren: Wege und Orte festhalten.
- Interagieren: Hebel, Türen, Objekte.

2. WICHTIGE FÄHIGKEITEN

- Wahrnehmung: Gefahren bemerken.
- Untersuchung: Details verstehen.
- Überleben: Spuren, Orientierung, Nahrung.
- Heimlichkeit: leise bleiben.
- Athletik: klettern, springen, schwimmen.
- Arkane Kunde: Magie erkennen.

3. PASSIV ODER AKTIV?

- Passive Wahrnehmung: Was ihr automatisch bemerkt.
- Aktive Probe: Wenn ihr gezielt sucht.
- Der SL entscheidet, wann gewürfelt wird.
- Nicht jeder Verdacht braucht einen Wurf.
- Beschreibt genau, was ihr tut.

4. REISE & ORIENTIERUNG

- Langsam: besser suchen und schleichen.
- Normal: ausgewogen unterwegs.
- Schnell: mehr Strecke, weniger Aufmerksamkeit.
- Karte, Kompass und Notizen helfen.
- Wetter und Gelände können Tempo ändern.

5. FALLEN ERKENNEN

- Achte auf ungewöhnliche Details.
- Lose Steine, Drähte, Löcher, Hebel.
- Verdächtige Truhen und Türen prüfen.
- Magische Zeichen ernst nehmen.
- Bei Gefahr: nicht einfach anfassen.

6. FALLEN-TYPEN

- Mechanisch: Klingen, Pfeile, Gruben.
- Magisch: Runen, Glyphen, Flüche.
- Umgebung: Einsturz, Gas, Feuer.
- Sozial: Lügen, Lockmittel, Druck.
- Kombiniert: Auslöser plus Folgeeffekt.

7. FALLEN ENTSCHÄRFEN

- Erst Auslöser verstehen.
- Werkzeug oder Zauber nutzen.
- Probe nur, wenn Scheitern spannend ist.
- Bei Erfolg: Falle sicher.
- Bei Misserfolg: Effekt oder Komplikation.
- Manchmal ist Umgehen besser.

8. GEFAHREN IN DER WELT

- Natur: Sturm, Kälte, Hitze, Abgrund.
- Tiere und Monster: Spuren beachten.
- Gift und Krankheit: Kontakt vermeiden.
- Dunkelheit: Licht planen.
- Erschöpfung und Ressourcen im Blick behalten.

9. LICHT & SICHT

- Helles Licht: normal sehen.
- Dämmeriges Licht: schwerer wahrnehmen.
- Dunkelheit: ohne Sicht kaum möglich.
- Fackeln verraten eure Position.
- Deckung und Nebel verändern Sicht.

10. HINWEISE & PUZZLES

- Fragt: Was sehe ich?
- Fragt: Was ist ungewöhnlich?
- Sucht Muster, Symbole, Reihenfolgen.
- Redet laut über Ideen.
- Nicht jede Lösung ist ein Wurf.
- Probieren kann Folgen haben.

11. SCHLEICHEN & ÜBERRASCHUNG

- Heimlichkeit gegen Wahrnehmung.
- Lärm, Licht und Rüstung beachten.
- Gruppenpläne vorher absprechen.
- Ein schlechter Wurf kann alle verraten.
- Überraschung entscheidet der SL.

12. HÄUFIGE FEHLER

- Alle laufen einzeln los.
- Niemand schaut nach Fallen.
- Keine Notizen machen.
- Licht vergessen.
- Jeden Gegenstand anfassen.
- Warnzeichen ignorieren.

13. MERK DIR!

- Beschreibt genau.
- Fragt nach Details.
- Sichert Rückwege.
- Notiert Hinweise.
- Kluge Vorbereitung rettet Leben.

ERKUNDUNGS-CHECKLISTE

Planen → Umgebung beobachten → Suchen & untersuchen → Gefahr einschätzen → Entscheiden & handeln → Weitergehen → Notieren

MINI-BEISPIELE

- Lose Steinplatte: Falle vermuten.
- Unbekannte Rune: Magie prüfen.
- Dunkler Gang: Licht planen.
- Frische Spuren: Überleben nutzen.

