



# D&D 5e 2024 - SPIEL-LOGIKEN

## DIE WICHTIGSTEN REGELN AUF EINEN BLICK

Für Einsteiger und Spieler mit ersten Sessions.

Mehr D&D-Tipps, Tools & Abenteuerhilfe auf [www.rollberry.de](http://www.rollberry.de)

### 1. WELCHER WURF?

- **Attributswurf:** Du versuchst etwas.
- **Angriffswurf:** Du willst treffen.
- **Rettungswurf:** Du wehrst Gefahr ab.
- Der SL nennt SG oder Zielwert.



SL = Spielleitung.  
SG = Schwierigkeitsgrad.

### 2. FORMELN

- **Attributswurf:**  $d20 + \text{Modifikator} + \text{Übung}$ .
- **Angriff:**  $d20 + \text{Angriffsbonus}$  gegen RK.
- **Rettung:**  $d20 + \text{Rettungswurfbonus}$  gegen SG.
- RK = Rüstungsklasse.



### 3. DEIN ZUG

Du hast meistens:

- Bewegung
- Aktion
- Bonusaktion, falls erlaubt
- Reaktion nur bei Auslöser
- Freie Interaktion: Tür, Waffe, Hebel.



### 4. AKTIONEN

- Angreifen
- Zauber wirken
- Spurten
- Ausweichen
- Helfen
- Verstecken
- Bereitmachen
- Suchen
- Gegenstand benutzen



### 5. VORTEIL & NACHTEIL

- **Vorteil:** 2x d20, höherer zählt.
- **Nachteil:** 2x d20, niedriger zählt.
- Mehrfach stapelt nicht.
- Vorteil + Nachteil = normaler Wurf.



### 6. ANGRIFF & SCHADEN

- 1 Ziel wählen.
- 2 Angriff würfeln.
- 3 Mit RK vergleichen. wäginchen.
- 4 Bei Treffer Schaden würfeln.



Natürliche 20: kritischer Treffer.

### 7. ZAUBERWÜRFE

- **Zauberangriff:** Du würfelst gegen RK.
- **Rettungswurf-Zauber:** Ziel würfelt gegen Zauber-SG.
- **Lies:** Wirkzeit, Reichweite, Ziel, Dauer, Konzentration.



### 8. KONZENTRATION

- Nur ein Konzentrationszauber zugleich.
- Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf.
- SG = 10 oder halber Schaden, was höher ist.
- **Kampfunfähig?** Konzentration endet.



### 9. TREFFERPUNKTE

- TP = Trefferpunkte.
- TP zeigen, wie viel Schaden du aushältst.
- Bei 0 TP: bewusstlos.
- Heilung macht dich wieder handlungsfähig.



### 10. TODESRETTUNGSWÜRFE

- Bei 0 TP am Zug würfeln.
- 10 oder mehr: Erfolg.
- 9 oder weniger: Fehlschlag.
- Natürliche 20: 1 TP.
- Natürliche 1: zwei Fehlschläge.
- 3 Erfolge stabil.
- 3 Fehlschläge tot.



### 11. BEWEGUNG

- Bis zur Bewegungsrate bewegen.
- Schwieriges Gelände kostet doppelt.
- Aufstehen kostet Bewegung.
- Deckung kann RK erhöhen.
- Reichweite verlassen? Gelegenheitsangriff prüfen.



### 12. ZUSTÄNDE

- **Bewusstlos:** Du kannst nichts tun.
- **Vergiftet:** Nachteil auf Angriffe und Checks.
- **Gepackt:** Bewegung 0.
- **Liegend:** Nahkampfangriffe gegen dich sind leichter.
- **Verängstigt:** Nachteil nahe der Angstquelle.

### 13. SCHNELL-CHECK

- Willst du treffen? Angriffswurf.
- Willst du etwas schaffen? Attributswurf.
- Passiert Gefahr? Rettungswurf.
- Unklar? Ziel und Methode beschreiben.



### 14. MERK DIR!

- Erst beschreiben, dann würfeln.
- Erst treffen, dann Schaden.
- Ressourcen markieren.
- Vorteil/Nachteil prüfen.
- Bei Zweifel: Regelttext gewinnt.

### 15. MINI-BESPIELE

- Tür eintreten: Stärkeprobe gegen SG.
- Ork treffen: Angriff gegen RK.
- Feuerball ausweichen: Rettungswurf gegen Zauber-SG.
- Gegner verlässt Reichweite: Gelegenheitsangriff prüfen.



### SCHNELL-CHECK

