



D&D 5e 2024 - TEAMPLAY & TAKTIK

ZUSAMMEN GEWINNT IHR - CLEVER KÄMPFEN!

Für Spieler, die gemeinsam epische Abenteuer erleben wollen.

Mehr D&D-Tipps, Regeln, Tools & Abenteuerhilfe auf www.rollberry.de

1. DER SCHLÜSSEL: REDEN

- Sagt kurz, was ihr vorhabt.
- Teilt Informationen: TP, Zauber, Gefahren.
- Fragt, bevor ihr Pläne anderer zerstört.
- Bleibt knapp: Im Kampf zählt Tempo.

MERKSATZ: Information gewinnt Kämpfe.

2. ROLLEN IM TEAM

- Frontkämpfer: hält Gegner auf.
- Schadensausteiler: schalten Ziele aus.
- Unterstützung: heilt, stärkt, schützt.
- Kontrolle: bremst und trennt Gegner.
- Späher: findet Gefahren und Chancen.
- Keine Rolle ist allein besser.

3. POSITIONIERUNG

- Frontlinie schützt weiche Ziele.
- Höhe kann Vorteile bringen.
- Deckung erhöht Schutz.
- Abstände gegen Flächeneffekte halten.
- Fluchtwege offen lassen.
- Nicht alle in eine Ecke drängen.

4. FOKUS-FEUER

- Ein Ziel gemeinsam angreifen.
- Gefährliche Gegner zuerst.
- Schwache Gegner schnell entfernen.
- Ziel wechseln, wenn Bedrohung wechselt.
- Geteilter Schaden ist oft schwächer.

5. FÄHIGKEITEN KOMBINIEREN

- Festhalten plus Flächenzauber.
- Verlangsamen plus Fernkampf.
- Licht gegen Unsichtbarkeit.
- Schubsen in Gefahr oder aus Deckung.
- Helfen kann Verbündete stärken.

6. RESSOURCEN CLEVER NUTZEN

- Heilung für wichtige Momente sparen.
- Starke Zauber nicht für Kleinkram verschwenden.
- Kurze Rast einplanen.
- Konzentration sichtbar markieren.
- Starke Fähigkeiten bewusst einsetzen.

7. VIELE GEGNER

- Gruppen trennen.
- Engpässe nutzen.
- Schwache Gegner zuerst reduzieren.
- Flächeneffekte prüfen.
- Nicht umzingeln lassen.
- Rückzug kann klug sein.

8. GEFAHR ERKENNEN

- Wer wirkt Zauber?
- Wer macht viel Schaden?
- Wer kontrolliert Bewegung?
- Welche Gegner sind schnell?
- Welche Umwelt ist gefährlich?
- Achte auf Ziele des Gegners.

9. WENN ES SCHIEFLÄUFT

- Plan B nennen.
- Heilen, stabilisieren, retten.
- Rückzug vorbereiten.
- Deckung suchen.
- Verhandeln oder ablenken.
- Nicht bis zum letzten TP warten.

10. HILFE-AKTION

- Du unterstützt eine andere Figur.
- Beschreibe, wie du hilfst.
- Kann Vorteil ermöglichen.
- Gut bei wichtigen Würfeln.
- Nicht jede Hilfe ist sinnvoll.
- SL entscheidet, ob es passt.

11. BEREITMACHEN

- Du wartest auf einen Auslöser.
- Sag klar: Wenn X passiert, tue ich Y.
- Kostet deine Aktion.
- Reaktion löst später aus.
- Gut für Fallen, Türen und Gegnerbewegung.

12. KURZ & KLAR

- Redet miteinander.
- Kennt eure Rollen.
- Nutzt Gelände.
- Fokussiert Ziele.
- Kombiniert Fähigkeiten.
- Schützt Verwundete.
- Feiert gute Ideen.

13. TIPPS

- Markiert Konzentration.
- Fragt: Wer braucht Hilfe?
- Nutzt Deckung vor dem Angriff.
- Plant den nächsten Zug früh.
- Lasst anderen Glanzmomente.
- Teamplay macht Kämpfe episch.

SCHNELL-CHECK IM KAMPF

Haben wir ein Ziel? → Wer ist gefährlich? → Wo stehen wir? → Braucht jemand Hilfe? → Können wir kombinieren? → Müssen wir den Plan ändern?

PASSENDE BEISPIELE

- Zauberer bedroht euch: Fokus wechseln.
- Viele kleine Gegner: Flächenzauber prüfen.
- Verbündeter liegt Boden: Hilfe planen.
- Enger Gang: Frontlinie halten.