



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



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 + Modifikator + Übung.
- **Angriff:** d20 + Angriffsbonus gegen RK.
- **Rettung:** d20 + 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. Wagnisrollen.
- 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

- 1 Willst du treffen?
- 2 Willst du etwas schaffen?
- Passiert Gefahr?
- Hat etwas Vorrang?
- 5 Unklar? Ziel und Methode?
- 6 Würfeln und Ergebnis notieren!



D&D 5e 2024 - ZAUBER & FÄHIGKEITEN

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

WAS KANN ICH EINSETZEN - UND WAS KOSTET ES?

Für Einsteiger und Spieler mit ersten Sessions.



1. ERST PRÜFEN

- Was steht bei der Fähigkeit?
- Wann darf ich sie nutzen?
- Welche Aktion kostet sie?
- Wie oft darf ich sie nutzen?
- Wann kommt sie zurück?

MERKSATZ: Der Text der Fähigkeit ist die Regel.

2. WAS KOSTET ES?

- Aktion: deine Haupthandlung.
- Bonusaktion: nur, wenn erlaubt.
- Reaktion: Antwort auf einen Auslöser.
- Keine Aktion: passiert einfach oder selten.
- Freie Interaktion: klein und kurz.

3. ZAUBER LESEN

- Wirkzeit
- Reichweite
- Ziel oder Bereich
- Dauer
- Konzentration?
- Komponenten?
- Zauberplatz ja oder nein?

4. ZAUBERANGRIFF

- Du würfelst gegen die Rüstungsklasse des Ziels.
- Formel: $d20 + \text{Zauberangriffsbonus}$.
- Bei Treffer wirkt der Zauber wie beschrieben.

5. RETTUNGSWURF-ZAUBER

- Das Ziel würfelt gegen deinen Zauber-SG.
- $\text{Zauber-SG} = 8 + \text{Übung} + \text{Zauberattribut}$.
- Bei Erfolg oder Misserfolg steht der Effekt im Zaubertext.

Beispiel: Feuerball.

6. KONZENTRATION

- Nur ein Konzentrationszauber zugleich.
- Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf.
- $\text{SG} = 10$ oder halber Schaden, was höher ist.
- Kampfunfähig? Konzentration endet.

7. ZAUBERPLÄTZE

- Zauberplätze sind begrenzte Ressourcen.
- Zaubergrad muss zum Platz passen.
- Höherer Platz kann stärkeren Effekt geben.
- Nach langer Rast oft zurück.
- Klasse genau lesen.

8. FÄHIGKEITEN & RESSOURCEN

- Viele Fähigkeiten haben Nutzungen.
- Prüfe: pro kurzer Rast?
- Pro langer Rast?
- Pro Runde?
- Pro Treffer?
- Klassenressourcen und Inspiration markieren.

9. KURZE RAST

- Ca. 1 Stunde Pause.
- Trefferwürfel ausgeben.
- Manche Fähigkeiten kommen zurück.
- Gut für Erholung im Abenteuer.
- Nicht immer sicher.

10. LANGE RAST

- Mindestens 8 Stunden.
- Viele Ressourcen zurück.
- Trefferpunkte meist vollständig zurück.
- Zauberplätze oft zurück.
- Der SL entscheidet, ob die Rast klappt.

11. HÄUFIGE FEHLER

- Bonusaktion vergessen.
- Zwei Konzentrationszauber halten.
- Reichweite übersehen.
- Zauberplatz nicht markieren.
- Rettungswurf und Angriff verwechseln.
- Bedingung der Fähigkeit ignorieren.

12. ZAUBERWIRKEN - ABLAUF

- 1 Zauber wählen.
- 2 Wirkzeit prüfen.
- 3 Ziel oder Bereich wählen.
- 4 Konzentration prüfen.
- 5 Angriff oder Rettungswurf?
- 6 Zauberplatz markieren.
- 7 Effekt anwenden.

13. MERK DIR!

- Richtige Fähigkeit.
- Richtiger Moment.
- Richtige Kosten.
- Richtiger Wurf.

PASSENDE BEISPIELE

- Feuerpeil: Zauberangriff würfeln.
- Feuerball: Ziele machen Rettungswurf.
- Schild: Reaktion bei Treffer.
- Heilung: Aktion oder Bonusaktion genau lesen.
- Klassenfähigkeit: Nutzung markieren.



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



MINI-BEISPIELE

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





Ein Team.
Ein Plan!

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.
- Schadensaussteiler: 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



PASSENDE BEISPIELE





Nicht nur was, sondern wie!

D&D 5e 2024 - ROLLENSPIEL

DU BIST DEINE FIGUR - GEMEINSAM ERZÄHLEN!

Für Spieler, die schon ein paar Sessions gespielt haben.



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

1. DEINE FIGUR

- Wer bist du?
- Was treibt dich an?
- Was macht dich besonders?
- Was ist deine Vergangenheit?
- Was willst du beschützen?
- Ein Satz reicht für den Start.

2. SPIELEN & INTERAGIEREN

- Beschreibe, was deine Figur tut.
- Der SL sagt, was passiert.
- Stelle Fragen zur Szene.
- Reagiere auf andere Figuren.
- Sprich in der Rolle, wenn du magst.

3. ENTSCHEIDUNGEN

- Jede Wahl kann Folgen haben.
- Keine Garantie auf Erfolg.
- Fehler machen Geschichten spannend.
- Mut, Vorsicht und Neugier sind Werkzeuge.
- Deine Entscheidung verändert die Welt.

4. GEFÜHLE & MOTIVE

- Freude: Was begeistert dich?
- Angst: Was macht dir Sorgen?
- Wut: Was verletzt dich?
- Hoffnung: Wofür kämpfst du?
- Wachstum: Was lernst du?

5. BEZIEHUNGEN

- Freundschaft: Vertrauen und Hilfe.
- Rivalität: Spannung ohne Sabotage.
- Respekt: Stärken anerkennen.
- Liebe: Nähe und Sorge.
- Vergangenheit: Schulden, Versprechen, Geheimnisse.

6. ROLLENSPIEL-TIPPS

- ✓ Sei umgänglich.
- ✓ Mach Details konkret.
- ✓ Gib anderen Raum.
- ✓ Sag, was du fühlst oder willst.
- ✓ Nutze Gesten oder Haltung.
- ✓ Hab Spaß, nicht Perfektion.

7. SPRACHE & AUSDRUCK

- Ton: höflich, rau, stolz.
- Haltung: offen, nervös, ruhig.
- Satz oder Ritual wiederholen.
- Macke oder Gewohnheit nutzen.
- Stimme nur, wenn du willst.

8. INSPIRATION VERDIENEN

- ★ Spiele Ideale, Ziele oder Bindungen aus.
- ★ Zeige Schwächen oder Ängste.
- ★ Hilf anderen, glänzende Momente zu haben.
- ★ Trage kreativ zur Geschichte bei.
- ★ Der SL entscheidet, wann Inspiration passt.

9. SOZIALE PROBN

- 1 Erst sagen, was du willst.
- 2 Dann Methode beschreiben.
- 3 Passende Fähigkeit wählen.
- 4 Würfeln nur, wenn der Ausgang unsicher ist.
- 5 Gute Ideen helfen.

10. SPIELKULTUR & RESPEKT

- Höre zu.
- Unterbrich nicht ständig.
- Keine Handys am Tisch, wenn es stört.
- Sprich Probleme freundlich an. Bleib im Rahmen, den die Gruppe mag.
- Sicherheit und Spaß gehen vor.

11. DU & DIE WELT

- NSC merken sich Taten.
- Fraktionen reagieren auf euch.
- Ruf kann Türen öffnen oder schließen.
- Frage nach Orten, Menschen und Gerüchten.
- Deine Entscheidungen haben Gewicht.

12. HÄUFIGE FEHLER

- ✗ Nur schweigen.
- ✗ Andere überreden statt einbeziehen.
- ✗ Alles als Witz brechen.
- ✗ Geheimnisse gegen die Gruppe nutzen.
- ✗ Nur auf Werte schauen.
- ✗ Nie nachfragen.

13. MERK DIR!

- Beschreibe klar.
- Höre aktiv zu.
- Triff Entscheidungen.
- Akzeptiere Folgen.
- Gib anderen Szenenraum.

ROLLENSPIEL-CHECKLISTE

- Ich kenne meine Figur
- Ich höre zu
- Ich beschreibe, was ich tue
- Ich stelle Fragen
- Ich treffe Entscheidungen
- Ich akzeptiere Folgen
- Wir erzählen gemeinsam

PASSENDE BEISPIELE

- Verhandeln: Ziel und Ton beschreiben.
- Einschüchtern: Risiko bedenken.
- Trösten: Gefühl zeigen.
- Fragen stellen: Szene besser verstehen.